பொருளடக்கம்

நூலை பயன்படுத்தத் துவங்குமுன் xii
நூலில் உள்ளவையும், அவற்றை பயன்படுத்தும் முறையும் xiii
உச்சரிப்பும் பொருளும் xiv
மவுஸ் - அடிப்படை செய்திகள் மற்றும் பயன்படுத்தும் வழிமுறை xv
பாயின்ட் - ஒரு அறிமுகம் xvii
I. சித்திரமும் கை பழக்கம் 1
I I. மெனுபார், கமான்ட்ஸ், டயலாக் பாக்ஸ் (Menu Bar, Commands, Dialogue Box) 5
I I I. தொழில்நுட்ப சொற்கள் (Technical Words) 9
IV. டூல் பாக்ஸ் (Tool Box) 11
1. பிக் டூல் (Pick Tool) 13
2. ஷேப் டூல் (Shape Tool) 15
    2. ஸ்மட்ஜ் பிரஸ்டூல் (Smudge Brush Tool) 19
    3. ரஃபன் பிரஸ்டூல் (Roughen Brush Tool) 20
    4. ஃப்ரீ ட்ரான்ஸ்ஃபார்ம் டூல் (Free Transform Tool) 21
3. கிராப் டூல் (Crop Tool) 22
    1. கிராப் டூல் (Crop Tool) 22
    2. நைஃப் டூல் (Knife Tool) 23
    3. இரேஸர் டூல் (Erazer Tool) 23
    4. விர்ச்சுவல் செக்மென்ட் டெலிட் டூல் (Virtual Segment Delete Tool) 24
4. ஜூம் டூல் (Zoom Tool) 25
    2. ஹாண்ட் டூல் (Hand Tool) (Pan Tool) 26
5. கர்வ் டூல் (Curve Tool) 26
    1. ஃப்ரீஹாண்ட் டூல் (Freehand Tool) 26
    2. 2 பாயின்ட் லைன் டூல் (2 Point Line Tool) 27
    3. பேஸியர் டூல் (Bazier Tool) 27
    4. ஆர்டிஸ்டிக் மீடியா டூல் (Artistic Media Tool) 27
    5. பென் டூல் (Pen Tool) 29
    6. பி-ஸ்ப்லைன் டூல் (B-Spline Tool) 29
    7. பாலிலைன் டூல் (Polyline Tool) 29
    8. 3 பாயின்ட் கர்வ் டூல் (3 Point Curve Tool) 29
6. ஸ்மார்ட் ஃபில் டூல் (Smart Fill Tool) 30
    1. ஸ்மார்ட் ஃபில் டூல் (Smart Fill Tool) 30
    2. ஸ்மார்ட் ட்ராயிங் டூல் (Smart Drawing Tool) 31
7. ரெக்டாங்கல் டூல் (Rectangle Tool) 32
    2. 3 பாயின்ட் ரெக்டாங்கல் டூல் (3 Point Rectangle Tool) 33
8. எல்லிப்ஸ் டூல் (Ellipse Tool) 33
    2. 3 பாயின்ட் எல்லிப்ஸ் டூல் (3 Point Ellipse Tool) 34
9. பாலிகான் டூல் (ஆப்ஜெக்ட் ஃப்ளைஅவுட்) (Polygon Tool) (Object Tool) 34
    1. பாலிகான் டூல் (Polygon Tool) 34
    2. ஸ்டார் டூல் (Star Tool) 35
    3. காம்ப்ளக்ஸ் ஸ்டார் டூல் (Complex Star Tool) 35
    4. கிராஃப் பேப்பர் டூல் (Graph Paper Tool) 35
    5. ஸ்பைரல் டூல் (Spiral Tool) 35
10. பெர்ஃபெக்ட் ஷேப் ஃப்ளைஅவுட் (Perfect Shape Flyout) 36
11. டெக்ஸ்ட் டூல் (Text Tool) 37
12. டேபிள் டூல் (Table Tool) 39
13. டைமென்ஸன் டூல் (Dimension Tool) 42
14. கனெக்டர் டூல் (Connector Tool) 43
15. இன்டராக்டிவ் டூல் (Interactive Tool) 44
    1. ப்ளென்ட் டூல் (Blend Tool) 44
    2. கான்டூர் டூல் (Contour Tool) 47
    3. டிஸ்டார்ஸன் டூல் (Distortion Tool) 49
    4. ட்ராப் ஷேடோ டூல் (Drop Shadow Tool) 51
    5. என்வலப் டூல் (Envelope Tool) 54
    6. எக்ஸ்ட்ரூட் டூல் (Extrude Tool) 58
    7. ட்ரான்ஸ்பரன்ஸி டூல் (Transparency Tool) 62
16. ஐ ட்ராப்பர் ஃப்ளை அவுட் (Eye Dropper Flyout) .. 64
    1. கலர் ஐ ட்ராப்பர் டூல்ஸ் (Color Eyedropper tool) 64
    2. ஆட்ரிப்யூட்ஸ் ஐ ட்ராப்பர் டூல்ஸ் (Attribute Eyedrop.) . 65
கோரல்டிராவில் கோடுகள் - ஒரு அறிமுகம் 66
17. அவுட்லைன் ஃப்ளைஅவுட் (Outline Flyout). 69
    1. அவுட் லைன் பென் டயலாக் (Outline Pen Dialog) 69
    2. அவுட்லைன் கலர் டயலாக் பாக்ஸ் (Outline Color Dialog Box) 72
    3. நோ அவுட் லைன் (No Outline) 73
    14. கலர் டாக்கர் விண்டோ (Color Docker Window) 73
18. ஃபில் ஃப்ளைஅவுட் (Fill Flyout) 74
    1. யூனிஃபார்ம் ஃபில் (Uniform Fill) 74
    2. ஃபவுன்டன் ஃபில் டயலாக் (Fountain Fill Dialog) 78
    3. பேட்டர்ன் ஃபில் டயலாக் (Pattern Fill Dialog) .. 82
    4. டெக்ஸ்சர் ஃபில் டயலாக் (Texture Fill Dialog) .. 85
    5. போஸ்ட்ஸ்கிரிப்ட் ஃபில் டயலாக் (Postscript Fill)... 86

6. நோ ஃபில் (No Fill) 86
7. கலர் டாக்கர் விண்டோ (Color Docker Window) 87
19. இண்டராக்டிவ் ஃபில் டூல் (Interactive Fill Tool) ... 87
1. யூனிஃபார்ம் ஃபில் (Uniform Fill) 87
2. இண்டராக்டிவ் மெஷ் ஃபில் டூல் (Mesh Fill Tool)90
V. வண்ணம் / நிறம் / கலர் (Color) 92
ஸ்பாட் கலர் அல்லது பேன்டோன் கலர்கள் 94
VI. மெனுக்களும் கட்டளைகளும்
Menus and Commands 97
கட்டளைகளின் வகைகள் மற்றும் டயலாக் பாக்ஸ்
(Dialog Box) 98
ஃபைல் (File) 101
1. நியூ (New) 101
2. நியூ ஃப்ரம் டெம்ப்லேட் (New from Template...) .. 103
3. ஓபன் (Open...) 103
4. க்ளோஸ் (Close) 104
5. க்ளோஸ் ஆல்... (Close all) 105
6. சேவ்... (Save) (^S) 105
7. சேவ் அஸ்... (Save as) (Shift^S) 105
8. சேவ் அஸ் டெம்பிளேட்... (Save as Template) ... 106
9. ரிவர்ட் (Revert) 107
10. அக்வொயர் இமேஜ் (Acquire Image) 107
11. இம்போர்ட்... (Import...) (^I) 108
12. எக்ஸ்போர்ட் (Export) (^E) 111
13. எக்ஸ்போர்ட் ஃபார் ஆஃபிஸ் 113
14. எக்ஸ்போர்ட் ஃபார் வெப் 113
15. எக்ஸ்போர்ட் ஃபார் எச்டிஎம்எல் 113
16. சென்டு டு (Send to) 114
17. பிரிண்ட் (Print) (^P) 115
18. பிரிண்ட் மெர்ஜ் (Print Merge) 127
19. பிரிண்ட் பரிவ்யூ (Print Preview) 127
20. பிரிண்ட் செட்டப் (Print Setup) 127
21. கலெக்ட் ஃபார் அவுட்புட் 128
22. பப்ளிஷ் டு பிடிஎஃப் (Publish to PDF) 129
23. பப்ளிஷ் பேஜ்டு கான்செப்ட்சேர்
(Publish to Conceptshare) 130
24. டாக்குமென்ட் புராப்பர்டீஸ் (Document Properties)130
25. ஓபன் ரீசென்ட் (Open Recent) 130
26. எக்ஸிட் (Exit) 130
எடிட் (Edit) 131
1. அன்டு (Undo...) 131
2. ரீடு (Redo) 132
3. ரிபீட்..... (Repeat) 132
4. கட் (Cut) 132
5. காப்பி (Copy) 132
6. பேஸ்ட் (Paste) 132
7. பேஸ்ட் ஸ்பெஷல் (Paste Special) 133
8. டெலிட் (Delete) 133
9. சிம்பள் (Symbol) 134
10. டூப்ளிகேட் (Duplicate) 136
11. க்ளோன் (Clone) 137
12. காப்பி ப்ராப்பர்ட்டீஸ் ஃப்ரம் (Copy properties from) 138
13. ஸ்டெப் அண்டு ரிபீட் (Step and Repeat) 139
14. ஓவர் பிரிண்ட் அவுட் லைன் (Overprint Outline) 141
15. ஓவர் பிரிண்ட் ஃபில் (Overprint Fill) 141
16. ஓவர் பிரிண்ட் பிட்மேப் (Overprint Bitmap) 141
17. ஆப்ஜெக்ட் ஹின்டிங் (Object Hinting) 141
18. செலக்ட் ஆல் (Select all) (^A) 141
19. ஃபைண்ட் அன்டு ரீப்ளேஸ் (Find and Replace).. 142
20. இன்செர்ட் பார்கோட்... (Insert Barcode...) ... 146
21. இன்செர்ட் நியூ ஆப்ஜெக்ட் (Insert New Object) 147
22. ஆப்ஜெக்ட் (Object) 147
23. லிங்க்ஸ் (Links) 147
24. ப்ராப்பர்ட்டீஸ் (Properties) 147
வியூ (View) 148
1. சிம்பிள் வயர்ஃப்ரேம் (Simple Wireframe) 148
2. வயர்ஃப்ரேம் (Wireframe) 148
3. ட்ராஃப்ட் (Draft) 148
4. நார்மல் (Normal) 148
5. என்ஹேன்ஸ்டு (Enhanced) 148
6. பிக்சல்ஸ் (Pixels) 149
7. சிமுலேட் ஓவர்பிரிண்ட் (Simulate Overprint) 149
8. ராஸ்டரைஸ் காம்ப்ளக்ஸ் எஃபெக்ட்ஸ்
(Rasterize Complex Effects) 150
9. ஃபுல் ஸ்கிரீன் ப்ரிவ்யூ (Full Screen Preview). 150
10. ப்ரிவ்யூ செலக்டட் ஒன்லி (Preview selected only) 150
11. பேஜ் ஷார்ட்டர் வ்யூ (Page Sorter View) 150
12. வியூ மேனேஜர் (View Manager) 150
13. ரூலர்ஸ் 152
14. கிரிட் (Grid) 152
15. பிக்ஸல் கிரிட் (Pixel Grid) 153
16. கைடு லைன்ஸ் (Guidelines) 153
17. ஷோ... (Show...) 153
18. எனேபிள் ரோல்லோவர் (Enable Rollover) .. 154
19. ஸ்னாப் டு பிக்ஸல்ஸ் (Snap to Pixels) 154
20. ஸ்னாப் டு கிரிட் (Snap to Grid) 154
21. ஸ்னாப் டு கைட்லைன்ஸ் (Snap to Guidelines).... 154
22. ஸ்னாப் டு ஆப்ஜெக்ட்ஸ் (Snap to Objects). 154
23. ஸ்னாப் டு பேஜ் (Snap to Page) 155
24. டைனமிக் கைட்ஸ் (Dynamic Guides) 155
25. செட்டப் (Setup) 155

லே-அவுட் (Layout) 161
1. இன்செர்ட் பேஜ் (Insert Page) 161
2. டூப்ளிகேட் பேஜ் (Duplicate Page) 162
3. ரீநேம் பேஜ் (Rename Page) 162
4. டெலிட் பேஜ் (Delete Page) 162
5. கோ டு பேஜ் (Go to page) 163
6. ஸ்விட்ச் பேஜ் ஓரியன்டேசன்
(Switch Page Orientation) 163
7. பேஜ் செட்டப் (Page Setup) 163
8. பேக்கிரவுண்ட் (Background) 165
அரேன்ஜ் (Arrange) 167
1. ட்ரான்ஸ்ஃபர்மேசன்ஸ் (Transformations) 167
2. க்ளியர் ட்ரான்ஸ்ஃபர்மேசன்ஸ்
(Clear Transformations) 171
3. அலைன் அண்டு டிஸ்ட்ரிப்யூசன்
(Align and Distribution) 171
4. ஆர்டர் (Order) 174
5. குரூப் (Group) (ஷார்ட்கட்) 175
6. அன்குரூப் (Ungroup) 175
7. அன்குரூப் ஆல் (Ungroup All) 176
8. கம்பைன் (Combine) 176
9. பிரேக் அபார்ட் (Break Apart) 177
10. லாக் ஆப்ஜெக்ட் (Lock Object) 177
11. அன்லாக் ஆப்ஜெக்ட் (Unlock Object) 178
12. அன்லாக் ஆல் ஆப்ஜெக்ட்ஸ் (Unlock All Objects)178
13. ஷேப்பிங் (Shaping) 178
14. கன்வர்ட் டு கர்வ்ஸ் (Convert to Curves) 181
15. கன்வர்ட் அவுட்லைன் டு ஆப்ஜெக்ட்
(Convert outline to Object) 181
16. ஜாயின் கர்வ்ஸ் (Join Curves) 181
எஃபெக்ட்ஸ் (Effects) 183
1. அட்ஜஸ்ட் (Adjust) 183
2. ட்ரான்ஸ்ஃபார்ம் (Transform) 187
3. கரெக்சன் (Correction) 187
4. ஆர்ட்டிஸ்டிக் மீடியா (Artistic Media) 187
5. ப்ளென்ட் (Blend) 188
6. கான்டூர் (Contour) 188
7. என்வலப் (Envelope) 188
8. எக்ஸ்ட்ரூட் (Extrude) 188
9. பெவல் (Bevel) 188
10. லென்ஸ் (Lens) 189
11. ஆட் பெர்ஸ்பெக்டிவ் (Add Perspective) 190
12. பவர்கிளிப் (Power Clip) 194
13. ரோல்ஓவர் (Rollover) 195
14. கிளியர் எஃபெக்ட் (Clear Effect) 195
15. காப்பி எஃபெக்ட் (Copy Effect) 196
16. க்ளோன் எஃபெக்ட் (Clone Effect) 196
பிட்மேப்ஸ் (Bitmaps) 197
1. கன்வர்ட் டு பிட்மேப் (Convert to Bitmap) 197
2. ஆட்டோ அட்ஜெஸ்ட் (Auto Adjust) 198
3. இமேஜ அட்ஜெஸ்ட் மென்ட் லேப்
(Image Adjustment Lab) 198
4. ஸ்டிரைட்டன் இமேஜ் (Straighten Image) 199
5. எடிட் பிட்மேப் (Edit Bitmap) 199
6. க்ராப் பிட்மேப் (Crop Bitmap) 199
7. பிட்மேப் கலர் மாஸ்க் (Bitmap Color Mask) ... 199
8. ரீசாம்பிள் (Resample) 200
9. மோட் (Mode) 200
10. இன்ஃப்ளாட் பிட்மேப் (Inflate Bitmap) 202
11. குவிக் டிரேஸ் (Quick Trace) 203
12. சென்டர்லைன் டிரேஸ் (Centerline Trace) 203
13. அவுட்லைன் டிரேஸ் (Outline Trace) 203
14. பிரேக் லிங்க் (Break Link) மற்றும் 205
15. அப்டேட் ஃபரம் லிங்க் (Update From Link) 205
16. 3டி எஃபெக்ட்ஸ் (3D Effects) 205
17. ஆர்ட் ஸ்ட்ரோக் (Art Strokes) 209
18. ப்ளர் (Blur) 211
19. கேமரா (Camera) 212
20. கலர் ட்ரான்ஸ்ஃபார்ம் (Color Transform) 212
21. கான்டூர் (Contour) 213
22. கிரியேடிவ் (Creative) 213
23. டிஸ்டார்ட் (Distort) 216
24. நாய்ஸ் (Noise) 219
25. ஷார்பன் (Sharpen) 220
26. ப்ளக் இன்ஸ் (Plug-Ins) 220
டெக்ஸ்ட் (Text) 221
1. கேரக்டர் ஃபார்மேட்டிங் (Character Formatting)... 221
2. பாராகிராப் ஃபார்மேட்டிங் (Paragraph Formatting)222
3. டேப் (Tab) 223
4. காலம்ன்ஸ் (Columns) 228
5. புல்லெட்ஸ் (Bullets) 229
6. ட்ராப் கேப் (Drop Cap) 230
7. எடிட் டெக்ஸ்ட் (Edit Text) 230
8. இன்சர்ட் சிம்பள் கேரக்டர் (Insert Symbol Character) 231
9. இன்சர்ட் ஃபார்மேட்டிங் கோட்
(Insert Fromatting Code) 232
10. ஃபிட் டெக்ஸ்ட் டு பாத் (Fit Text to Path) 233
11. அலைன் டு பேஸ்லைன் (Align to Baseline). 235
12. ஸ்ட்ரைட்டன் டெக்ஸ்ட் (Straighten Text) 235
13. பாராகிராப் டெக்ஸ்ட் ஃபிரேம்
(Paragraph Text Frame) 235
14. யூஸ் ஹைஃபனேஷன் (Use Hyphenation) ... 237
15. ஹைஃபனேஷன் செட்டிங்ஸ் (Hyphenation)..... 237
16. ரைட்டிங் டூல்ஸ் (Writing Tools) 237

17. என்கோட் (Encode) 241
18. சேன்ஜ் கேஸ் (Change Case) 241
19 மேக் டெக்ஸ்ட் வெப் கம்பாட்டிபிள் 241
20. கன்வெர்ட் (Convert) 241
21. டெக்ஸ்ட் ஸ்டாடிஸ்டிக்ஸ் (Text Statistics) ... 242
22. ஷோ நான் பிரிண்டிங் கேரக்டர்ஸ் (Show Non-Printing Characters) 242
23. வாட் தி ஃபான்ட் (What The Font) 242
24. ஃபான்ட் லிஸ்ட் ஆப்சன்ஸ் (Font List Options) .. 242

டேபிள் (Table) 243
1. கிரியேட் நியூ டேபிள் (Create New Table) 243
2. கன்வர்ட் டெக்ஸ்ட் டு டேபிள் (Convert Text to Table) 243
3. இன்சர்ட் (Insert) 243
4. செலக்ட் (Select) 244
5. டெலிட் (Delete) 244
6. டிஸ்ட்ரிப்யூட் (Distribute) 244
7. மெர்ஜ் செல்ஸ் (Merge Cells) 244
8. ஸ்ப்ளிட் இன்டு ரோஸ் (Split into Rows) 244
9. ஸ்ப்ளிட் இன்டு காலம்ன்ஸ் (Split into Columns) .. 244
10. அன்மெர்ஜ் செல்ஸ் (Unmerge Cells) 244
11. கன்வர்ட் டேபிள் டு டெக்ஸ்ட் (Convert Table to Text) 244

டூல்ஸ் (Tools) 245
1. ஆப்ஸன்ஸ் (Options) 245
2. கஸ்டமைசேஸன் (Customization) 253
3. சேவ் செட்டிங்ஸ் அஸ் டீஃபால்ட் (Save settings as Default) 253
4. கலர் மேனேஜ்மென்ட் (Color Management) ... 253
5. புரூப் கலர்ஸ் (Proof Colors) 254
6. கலர் புரூப் செட்டிங்ஸ் (Color Proof Settings) 254
7. ஆப்ஜெக்ட் மேனேஜர் (Object Manager) 254
8. ஆப்ஜெக்ட் டாடா மேனேஜர் (Object Data Manager) . 255
9. வ்யூ மேனேஜர் (View Manager) 256
10. அன்டு (Undo) 256
11. கலர் ஸ்டைல்ஸ் (Color Styles) 257
12. பேலட் எடிட்டர் (Palette Editor) 259
13. கிராபிக் அண்ட் டெக்ஸ்ட் ஸ்டைல்ஸ் (Graphic and Text Styles) 261
14. கிரியேட் (Create) 261
15. ரன் ஸ்கிரிப்ட் (Run Script) 263
16. மேக்ரோஸ் (Macros) 263

விண்டோ (Window) 264
1. நியூ விண்டோ (New Window) 264
2. கேஸ்கேட் (Cascade) 264
3. டைல் ஹரிஸான்டலி (Tile Horizontally) 264
4. டைல் வெர்ட்டிகல்லி (Tile Vertically) 264
5. அரேன்ஜ் ஐகான்ஸ் (Arrange Icons) 265
6. கலர் பேலட்ஸ் (Color Palettes) 265
7. டாக்கர்ஸ் (Dockers) 266
8. டூல் பார்ஸ் (Tool Bars) 269
9. க்ளோஸ் (Close) 270
10. க்ளோஸ் ஆல் (Close All) 270
11. ரெஃப்ரஸ் விண்டோ (Refresh Window) 270

ஹெல்ப் (Help) 271
1. ஹெல்ப் டாபிக்ஸ் (Help Topics) 271
2. வீடியோ டுடோரியல்ஸ்... (Video Tutorials...) 272
3. கைடுபுக்... (Guidebook) 272
4. வெல்கம் ஸ்கிரீன் (Welcome Screen) 273
5. கோரல் டியூட்டர் (CorelTUTOR) 273
6. இன்சைட்ஸ் ஃபிரம் த எக்ஸ்பர்ட்ஸ் (Insights from the Experts) 273
7. ஹின்ட்ஸ் (Hints) 273
8. வாட்ஸ் நியூ? (What's New?) 273
9. ஹைலைட் வாட்ஸ் நியூ? (Highlight What's New?) 273
10. ஓர்க்கிங் வித் ஆஃபீஸ் (Working with Office) .. 274
11. எபவ்ட் கோரல்டிரா (About CorelDRAW) 274
12. கோரல் சப்போர்ட் (Corel Support) 274
13. அப்டேட்ஸ் (Updates) 274
14. மெஸேஜஸ் (Messages) 274

செயல்முறை பயிற்சிகள் (Practical Exercises) ... 275
பந்தின் மீது எழுத்துக்கள் உருவாக்குதல் 275
நாட்காட்டி (காலண்டர்) உருவாக்குதல் 277
கோரல்டிராவில் வேரியபிள் டேட்டா 284
கோரல்டிராவில் கோலம் போடலாமா! 288
முப்பரிமாண நட்சத்திரம் வரையலாமா...! 290

சில முக்கியமான செயல்பாடுகள் / விளக்கங்கள்

எக்ஸ்போர்ட் - இம்போர்ட் சில செய்திகள் 293
மவுஸின் வலது பட்டனின் பயன்கள் 295
பிரேக் - அபார்ட் கட்டளையின் பயன்பாடுகள் 298
கலர் காம்பினேஷன் அறிவது எப்படி? 299
ஃபான்ட் நேவிகேட்டர் (கோரல்டிராவுடன் கிடைப்பது) 301
கலர் - வண்ணம் - நிறம் (Color) 092
ட்ராப்பிங் என்றால் என்ன? (Trapping) 068
விரைவாக கலர் ஃபில் கொடுக்க 096
வெக்டார் இமேஜ்களை நெகட்டிவாக மாற்ற 220
டிஃபால்ட் (Default) 292
போர்டபிள் டாக்குமென்ட் ஃபார்மேட் (பீடிஎஃப் (PDF)) .. 293
விரைவாக வேலை செய்ய ஷார்ட்கட் வழிகள் 305
தொழிற்நுட்பச் சொற்கள் (Index) 313
வண்ணப்பக்கங்கள் (Color Pages) .... 304க்குப் பிறகு

துவக்கவுரை

கணினி வரைகலைப் பகுதியில் பயன்படுத்தப்படும் மென்பொருட்களான **பேஜ்மேக்கர், போட்டோஷாப், கோரல்டிரா, இல்லஸ்ட்ரேட்டர், இன்டிசைன்** போன்றவற்றை பயிலுவதற்கான புத்தகங்களை தனித்தனியாக எழுதி வெளியிட்டுள்ளோம். இந்தப் புத்தகங்கள் வாயிலாக விருப்பம் உள்ள தமிழறிந்த எவரும் எளிதில் கணினி வரைகலையைப் பயில முடிகிறது. இந்தப் புத்தகங்கள் வாசகர்களிடம் பெரும் வரவேற்பைப் பெற்றுள்ளன.

நமது பயிலகத்திலிருந்து நாம் முதன்முதலாக வெளியிட்டது கோரல்டிராவிற்கான **சித்திரமும் மவுஸ் பழக்கம்** என்ற புத்தகமே ஆகும். 2005ம் ஆண்டு வெளியிடப்பட்ட இதற்கு, **தமிழ்நாடு அரசு, தமிழ் வளர்ச்சித்துறையின் சிறந்த நூல் பரிசு** கிடைத்தது, நம்மை பெரிய அளவில் ஊக்கப்படுத்திய நிகழ்வாகும். அதனைத் தொடர்ந்து, துவக்கத்தில் சொன்னபடி கணினி வரைகலைக்காக பல்வேறு புத்தகங்களை எழுதும் வாய்ப்பு நமக்குக் கிடைத்தது.

என்றாலும் நமது எழுத்தை ஏற்றுக் கொண்டு, அதற்கு முழுமையான ஆதரவு அளித்துவருகின்ற மதிப்பிற்குரிய நமது வாசகர்களுக்கு நாம் என்றென்றும் கடமைப்பட்டுள்ளோம். அதனாலேயே அவர்கள் கேட்கும் பகுதிக்கு, கேட்கும் தலைப்புகளிலேயே புத்தகங்களை எழுதிவருகிறோம்.

அந்த வகையில் ஒவ்வொரு புத்தகக் கண்காட்சியிலும் வாசகர்கள் கேட்ட தலைப்புகளில் ஒன்று செல்பேசி பழுது நீக்கம் பற்றிய புத்தகம் தமிழில் வேண்டும் என்பது. அதற்காக முறையான பயிற்சி எடுத்து, **செல்பேசி பழுது நீக்குதல்** என்ற பெயரில் தனி புத்தகம் ஒன்றினை எழுதி வெளியிட்டோம். அடுத்து உலகத்தைச் சுருக்கி நமது மேஜைக்கேக் கொண்டுவந்துவிட்ட இணையம் பற்றி அனைவரும் அறிய, **இணையத்தை அறிவோம்** என்ற புதிய புத்தகத்தையும் எழுதி வெளியிட்டோம். இவை பெரிய வரவேற்புடன் விற்பனையாகி வருகின்றன.

இதோ, கோரல்டிராவின் சமீபத்திய வெளியீடான **கோரல்டிரா எக்ஸ்5** என்று குறிப்பிடப்பட்டுள்ள 15வது பதிப்பிற்காக புத்தகத்தை எழுதி வெளியிட்டுள்ளோம்.

புத்தகங்கள் எழுதுவதில் நம்மை பல்வேறு வகைகளில் ஊக்குவித்து வருகின்ற, கோயம்புத்தூர் மாஸ்டர் பிரிண்டர்ஸ் அசோசியேஷன் மற்றும் தமிழ்நாடு மாஸ்டர் பிரிண்டர்ஸ் ஃபெடரேஷன் தலைவர் திரு. சி.டி. குமாரவேல் அவர்களுக்கும், நமது வளர்ச்சிக்கு நேரடியாகவும், மறைமுகமாகவும் உதவிவருகின்ற ஒவ்வொருவருக்கும் இந்த நேரத்தில் எங்களது நெஞ்சார்ந்த நன்றிகளைத் தெரிவித்துக் கொள்ளுகின்றோம்.

நன்றி, என்றும் உங்கள் நல்லாதரவினை எதிர்நோக்குகின்றோம்.

உங்கள் கருத்துக்களை எங்களுக்குத் தெரிவிக்க வேண்டுகிறோம். வாழ்த்துக்கள்.

ஜெ. வீரநாதன்
veeranathan@yahoo.com

சித்திரமும் மவுஸ் பழக்கம் - ஒரு சிறிய விளக்கம் ...

சித்திரமும் கைப்பழக்கம் என்று கூறுவார்கள். வரைந்து பழகினால் எதனையும் வரைய முடியும் என்பது பெரியோர் வாக்கு. உண்மையும் கூட. இன்று கம்ப்யூட்டர்கள் எல்லா செயல்களிலும் மனிதருக்கு உதவுகின்றன. குறிப்பாக வரைகலை வடிவமைப்பில் கம்ப்யூட்டர்களின் ஆதிக்கம் மிக அதிகமாகிவிட்டது. சிறிய கட்டம் வரைவதிலிருந்து கட்டிட வரைபடம் வரைவது வரையிலும், குட்டியாக ஒரு படம் வரைந்து அதனை குதித்தோடச் செய்வது வரையிலும் கம்ப்யூட்டர்களின் பயன்பாடு முதன்மையாகியுள்ளது.

இந்த கம்ப்யூட்டர்களில் பல்வேறு செயல்களையும் எளிதாக செய்து முடிக்க வசதிகள் அனைத்தும் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. ஆனால் அனைத்தையும் செய்து முடிக்க உதவுவது மவுஸ் என்றழைக்கப்படும் சின்னஞ்சிறு கருவியே. இதனை கட்டுப்படுத்தி பயன்படுத்துவதன் மூலம் மட்டுமே கம்ப்யூட்டர்களில் வரைகலை வேலைகளை எளிதாக செய்து முடிக்க முடிகிறது.

குறிப்பாக கோரல்டிரா போன்ற கிராபிக்ஸ் அப்ளிகேஷன்களில் இந்த மவுஸ்களின் செயல்பாடு மிகவும் அதிகமாகவே உள்ளது. கம்ப்யூட்டர்களில் அடிப்படை பழக்கமாக இரண்டை சொல்லலாம். ஒன்று தட்டச்சு செய்வது. எழுத்துக்களை கம்ப்யூட்டருக்குள் கொண்டு செல்வதற்கும், சில நேரங்களில் கட்டளைகளைக் கொடுப்பதற்கும், ஃபைல்களைத் துவக்குவதற்கும் டைப் செய்ய வேண்டியது அவசியமாகிறது. இரண்டாவது இந்த மவுஸ். இதனை கட்டுப்படுத்தி கையாளுவது. ஏனென்றால் கிராபிக்ஸ் அப்ளிகேஷன்களில் இந்த மவுஸ் தான் - பென்சில், பேனா, கத்தி, எரேஸர், பிரஸ், ஸ்ப்ரேயர், செட்ஸ்கொயர், காம்பஸ், கலர், ஸ்கேல், பெயிண்ட் பக்கெட் என்று அனைத்து கருவிகளாகவும் செயல்படுகிறது. இதை நன்கு பழக்கப்படுத்திக் கொண்டால் மட்டுமே வேலைகளை துல்லியமாகவும் சிறப்பாகவும் செய்து முடிக்கலாம்.

எனவே தான் இந்த நூலின் தலைப்பையே சித்திரமும் மவுஸ் பழக்கம் என்று கொடுத்துள்ளோம். கட்டளைகளையும் கருவிகளையும் பற்றி படித்து முழுமையாக அறிந்திருந்தாலும் அவற்றை கையாளுவதற்கு இந்த மவுஸ் அவசியம் தேவை.

கிராபிக்ஸ் அப்ளிகேஷன்களில் வேலை துவங்குவதற்கு முன் இந்த மவுஸில் நன்கு பயிற்சி எடுத்துக் கொண்டு ஆரம்பியுங்கள். வெற்றி நிச்சயம். வாழ்த்துக்கள்.

இந்த நூல் சிறப்பாக அமைய நாம் பயன்படுத்தியுள்ளவை ...

1. ஸ்ரீலிபி - தமிழ் மென் பொருள்

- தமிழ் வரிவடிவத்திற்காக மாடுலார் நிறுவனத்தின் ஸ்ரீலிபி தமிழ் எழுத்துருக்கள். குறிப்பாக ஸ்ரீ802 எழுத்துருவை பயன்படுத்தியுள்ளோம்.

2. ஏஸ் மல்டிமீடியா

- சென்னையைச் சேர்ந்த இவர்கள் உயர்தரமான புகைப்படங்களை குறுந்தகடுகளில் *(CD)* வெளியிட்டு வருகின்றனர். இவர்கள் வெளியிட்டுள்ள ஏஸ் போட்டோஸ் தொகுப்பில் போர்ட்ஃபோலியோ-2,4,5 சில்ட்ரென் ஆகிய சிடிகளிலிருந்து படங்களை பயன்படுத்தியுள்ளோம்.

Web : http://www.acephotos.com

3. செல்வி ஜெ. பாகேஸ்வரி அவர்கள் கோரல்டிராவில் வரைந்துத் தந்த படங்கள்.

4. அடோபி இன்டிசைன் சிஎஸ்4

- பதிப்பு வேலைகளுக்காக, குறிப்பாக அச்சுத்துறை தொடர்பான வேலைகளுக்காக உருவாக்கப்பட்ட இன்டிசைன் மென்பொருளில் புத்தக வேலைகளுக்கான சிறப்பு செயல்பாடுகள் முழுமையாகத் தரப்பட்டுள்ளன. கோரல்டிரா என்பது வரைகலையில் படங்கள் உருவாக்குவதற்கான மென்பொருள் மட்டுமே. அதனை புத்தக வேலைகளுக்கு பயன்படுத்துவது தவறு என்பது எங்களின் முடிவு. எனவே கோரல்டிரா பற்றிய இந்தப் புத்தகத்தையும் அடோபி நிறுவனத்தின் இன்டிசைன் மென்பொருளின் 6வது பதிப்பை (சிஎஸ்4) பயன்படுத்தியே உருவாக்கியுள்ளோம்.

நூலை பயன்படுத்தத் துவங்குமுன் ...

ஒரே நேரத்தில் முழுமையாக இந்த நூலை படிக்க வேண்டாம்.

இதில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள தலைப்புகளை மட்டும் படித்து வைத்துக் கொள்ளுங்கள். இதனை ஒரு குறிப்புப் *(Reference Book)* புத்தகமாக பயன்படுத்துவது நல்லது.

புதியவர்களுக்கு - கோரல்டிராவில் வேலை செய்து பழக விரும்புபவர்கள், பக்கம் திடிடிடி-ல் புதியவர்களுக்கு என்ற தலைப்பில் உள்ள பகுதியை முதலில் படியுங்கள். அதில் தினசரி, அல்லது படிப்படியாக பழக வேண்டிய பகுதிகளை வரிசையாகக் (அருகிலேயே பக்க எண்ணுடன்) கொடுத்துள்ளோம். ஒரு அத்தியாயத்தைப் படித்து நன்கு பழகிக் கொண்டு அடுத்த அத்தியாயத்தைத் துவக்குங்கள். ஒரே இரவில் அனைத்தையும் கற்றுக் கொள்ள முடியாது என்பதை மனதில் வைத்துக் கொள்ளுங்கள். எங்கள் அனுபவத்தில் குறைந்தது 48 முதல் 60 மணி நேரம் வரையிலும் இதற்காக நீங்கள் செலவழிக்க வேண்டும். அதனை தினசரி 2 மணிநேரமாக ஒரு மாதத்தில் முடிப்பது சிறந்த வழிமுறையாகும். எங்கள் பயிற்சி பள்ளியில் மாணவர்களிடம் செயல்படுத்திவரும் முறைகளையே உங்களுக்காக இங்கு கொடுத்திருக்கின்றோம். உங்களுக்கு அருகில் ஏதேனும் கணினி பயிற்சி மையம் இருந்தால் அவர்களை தொடர்பு கொண்டு அவர்கள் உதவியை பெற்று முயற்சியுங்கள். ஆசிரியர் துணையுடன் பயிலுவது சரியான வழியாகும்.

ஓரளவு பழகியுள்ளவர்களுக்கு - நீங்களும் புதியவர்களுக்குக் கொடுக்கும் வழிமுறைகளை பின்பற்றினால் நல்லது. ஆனால் விரைவாக சென்றுவிடுங்கள். பாடங்களில் உங்களுக்கு ஏற்கனவே தெரிந்தவை இருந்தால் அவற்றையும் ஒரு முறை பழகிவிட்டு அடுத்த அத்தியாயத்திற்கு சென்றுவிடுங்கள். படித்து செயல்படுவது முக்கியம். அப்பொழுதுதான் அதில் பயன்படுத்தியுள்ள தொழில்நுட்ப வார்த்தைகளை அறிந்து கொள்ளவும், அதில் உங்களுக்குத் தெரியாத வழிமுறைகள் ஏதேனும் இருந்தால் அவைபற்றி அறிந்து கொள்ளவும் முடியும்.

கோரல்டிராவில் வேலை செய்து கொண்டிருப்பவர்களுக்கு - நல்ல முறையில் செயல்பட்டுக் கொண்டிருக்கும் உங்களுக்கு ஏற்படும் சந்தேகங்களை தீர்த்துக் கொள்ள இந்த நூல் பயன்படலாம். இதில் பின்னிணைப்பில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள இன்டெக்ஸ் *(Index)* பகுதியில் உங்களது சந்தேகத்தை - தொழில்நுட்ப வார்த்தைகளை கண்டுபிடித்து அவை பயன்படுத்தப்பட்டுள்ள பக்கத்தில் படித்து அறிந்து கொள்ளலாம். அத்துடன் ஹெல்ப் மெனுவில் வாட்ஸ் நியூ? (பக்கம் 273ல்) என்ற கட்டளையை பயன்படுத்தி, தற்போது நீங்கள் பயன்படுத்திக் கொண்டிருக்கும் பதிப்பிலிருந்து 15வது பதிப்பு வரையிலும் கொடுக்கப்பட்டுள்ள மாற்றங்களை அறிந்து நேரடியாக அவற்றைப் பயிலலாம்.

கோரல்டிராவில் மாஸ்டர்-ஆக உள்ளவர்களுக்கு - இந்த நூலை ஆய்ந்தறிந்து, இதில் உள்ள தவறுகளையும் குறைகளையும சுட்டிக் காட்டினால் அடுத்த பதிப்புகளில் திருத்திக் கொள்ளலாம். மேலும் மிக முக்கியமாக, இதில் தெரிவிக்கப்படாத, நீங்கள் அறிந்த வழிமுறைகளை, குறிப்புகளை, செயல்பாடுகளை, மற்றவர்களுக்கு பயன்படும் என்று நீங்கள் கருதும் கோரல்டிரா பற்றிய செய்திகளை எங்களுக்கு எழுதி (உங்கள் புகைப்படத்துடன்) அனுப்பினால் அடுத்த பதிப்பில் உங்கள் பெயருடன் வெளியிடுகிறோம். நீங்கள் பெற்ற இன்பம் வையகமும் பெற உதவலாமே. நன்றி!

நூலில் உள்ளவையும், அவற்றை பயன்படுத்தும் முறையும் ...

இந்த புத்தகத்தில் கோரல்டிராவின் அனைத்து டூல்களும், மெனுக்களும், அவற்றின் கீழ் கொடுக்கப்பட்டுள்ள கட்டளைகளும் விளக்கிக் கூறப்பட்டுள்ளன. இதில் அச்சு, விளம்பரம் மற்றும் புகைப்படத்துறைகளுக்குத் தேவையான அடிப்படை செய்திகளுடன் விளக்கங்கள் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. இத்துறைகளுக்கு பயன்படும் கட்டளைகள் விவரிக்கப்பட்டுள்ளன.

கோரல்டிராவை இணையதள பக்க வடிவமைப்பிற்கும் பயன்படுத்தலாம். தற்போது அது ஒரு பெரிய துறையாக மாறியுள்ளது. அதுபற்றி இந்த நூலில் நாம் எங்கும் விளக்க முடியவில்லை. எனவே வலைதள வடிவமைப்பாளர்கள் மன்னிக்கவும். காரணம் பக்க வடிவமைப்பு மட்டுமல்லாது, அப்லோடிங், அப்டேட்டிங் என்ற இன்டெர்நெட்டில் தொடர் செயல்கள் பலவும் உள்ளன. நமக்கு இணையதள வடிவமைப்பிற்கு பயன்படுத்தப்படும் ஃப்ளாஸ் *(Flash)*, ட்ரீம் வேவர் *(Dreamweaver)* மற்றும் போட்டோஷாப் *(Photoshop)* அப்ளிகேஷன்களில் உள்ள அடிப்படை அனுபவத்தால் இங்கு அதுபற்றி விளக்குவதை தவிர்க்கின்றோம்.

⌘ இந்த நூலின் **முதல் பகுதி**யில் தொழில்நுட்ப வார்த்தைகள் சிலவற்றை கொடுத்துள்ளோம். கோரல்டிராவில் பலபகுதிகளில் பயன்படும் அவை நமது புத்தகத்தில் விளக்கங்களுக்கு இடையே அப்படியே கொடுக்கப்படுகின்றன. ஆங்கில மொழியில் கிடைக்கும் நூல்களை நீங்கள் படிக்கும் வாய்ப்பு கிடைக்கும் பொழுது அவற்றை எளிதாக புரிந்து கொள்ள இது உதவும். இந்தப் பகுதியை முடிந்தவரை முழுமையாக படித்து புரிந்து கொண்டு நூலின் பிறபகுதிகளை படிக்கவும்.

⌘ **இரண்டாவது பகுதி**யில் டூல்களை விளக்கியுள்ளோம். ஒவ்வொரு முதன்மை டூல் அவற்றின் உப டூல்கள் என்று அனைத்தையும் அவற்றின் செயல்பாடுகள் மற்றும் எடுத்துக்காட்டுகளுடன் விவரித்துள்ளோம். சில எடுத்துக்காட்டுகளுக்கு செயல்முறையையும் கொடுத்துள்ளோம். அவை எளிய முறையில் எழுதப்பட்டிருந்தாலும், உங்களுக்குப் புரியவில்லையென்றால் மேலும் சில முறை படித்துப் பாருங்கள். இல்லையென்றால் எங்களுக்கு எழுதுங்கள். பதில் தருகின்றோம். தொலைபேசியிலும் தொடர்பு கொள்ளலாம். (எனினும் நீங்கள் அழைக்கும்போது நாம் வேறு பணியில் இருந்தால் பதில் கூறுவது தடைபடலாம்.) அல்லது மின்னஞ்சல் செய்யுங்கள்.

(E-mail : balajiicg@yahoo.com)

⌘ இதனைத் தொடர்ந்து மெனுக்கள் மற்றும் அவற்றின் கீழ் கொடுக்கப்பட்டுள்ள கட்டளைகளையும் விளக்கியுள்ளோம். ஆங்காங்கு எடுத்துக்காட்டுகளும் கொடுத்துள்ளோம். இங்கு சில செயல்கள் பற்றிக் கூறும் பொழுது அவை ஏற்கனவே விளக்கப்பட்டிருந்தால் அந்த பக்கத்தைப் பார்த்து படித்துக் கொள்ளுங்கள் என்று கூறியிருக்கின்றோம். மீண்டும் மீண்டும் பல இடங்களில் ஒரே விளக்கத்தைக் கொடுப்பது பக்க எண்ணிக்கையை அதிகப்படுத்துவதுடன் குழப்பத்தையும் ஏற்படுத்தலாம். எனவே இதனை தவிர்த்துள்ளோம்.

⌘ இந்த புத்தகத்தில் பக்கங்களை பெரும்பாலும், இரண்டு பத்திகள் இருப்பதாக வடிவமைத்துள்ளோம். மேலே கூறியுள்ளவற்றை விளக்கும் பகுதிகளில், புராப்பர்ட்டி பார் *(Property Bar)* போன்ற பாகங்களின் படங்களை கொடுத்துள்ளோம். ஆனால் இந்த படங்கள் அளவில் நீளமாக இருக்கின்றன. உயரம் மிகவும் குறைவு. இவற்றை ஒரு பத்தியில் அடக்கினால் விவரங்கள் தெளிவாகத் தெரிவதில்லை. எனவே, இந்த புராப்பர்ட்டிபார்களை சில இடங்களில், குறிப்பாக அந்தந்த பக்கங்களின் மேல் அல்லது கீழ் பகுதிகளில் இரண்டு பத்திகளுக்கும் வருவதாக நிறுத்தியுள்ளோம். அந்தந்த இடங்களில் கொடுக்கப்படும் விளக்கத்திலும் இது பற்றி கூறியுள்ளோம். அதே போல சில இடங்களில் படங்கள் இரு பத்திகளுக்கு வருவதை தவிர்க்க முடியவில்லை. எனவே படங்கள் உள்ள பகுதிகளில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள விளக்கங்களை படிக்கும் பொழுது படங்களை சற்று கவனமாக பார்த்து தொடர்ந்து படிக்கவும்.

⌘ **மூன்றாவது பகுதி**யில் சில எடுத்துக்காட்டுகளை உருவாக்கும் முறைகளை படிப்படியாக விளக்கியுள்ளோம். இங்கு டூல்களின் பெயர்களையும், கட்டளைகளையும் பற்றி மட்டுமே கூறுகின்றோம். அவற்றை முழுமையாக விளக்குவதில்லை. இந்த பகுதி செயல்பாட்டை மட்டும் சொல்லுவதாகும். இதில் மற்ற விளக்கங்களை எதிர்பார்க்க வேண்டாம். எனவே இந்தப் பகுதியை படிக்கும் பொழுது கோரல்டிரா, அதில் உள்ள கருவிகள், கட்டளைகள், அவற்றின் செயல்பாடுகள் பற்றிய உங்களது அறிவை சோதித்துக் கொள்ளுங்கள். புரியவில்லையென்றாலும் பரவாயில்லை, இங்கு கொடுத்துள்ள தொழில்நுட்ப வார்த்தைகளை பின்னிணைப்பில் உள்ள இன்டெக்ஸ் பகுதி உதவியுடன், இந்த புத்தகத்தில் பயன்படுத்தியுள்ள பக்கங்களில் படித்து புரிந்து கொள்ளலாம்.

⌘ இவற்றில் எடுத்துக்காட்டாகச் சொல்லப்பட்டுள்ள சில செயல்களுக்கான வண்ணப்படங்கள் பின்னிணைப்பில் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. எனினும் விளக்கம் உள்ள இடத்திலும் கிரேஸ்கேலில் *(Greyscale)* அதே படம் நிறுத்தப்பட்டுள்ளது.

⌘ நான்காவது பகுதியாக கோரல்டிரா போட்டோ-பெயின்ட் அப்ளிகேஷன் பற்றிய விளக்கம் கொடுத்துள்ளோம். ராஸ்டர் இமேஜ் உருவாக்கத்திற்காக, கோரல்டிரா அப்ளிகேஷனுடன் கிடைக்கும் இந்த அப்ளிகேஷன் பற்றி இதுவரையிலும் எந்த நூலிலும் சொல்லப்படவில்லை என்றே தோன்றுகிறது. முதல் முறையாக அதையும் இங்கு கொடுத்துள்ளோம். எனினும் விரிவாகக் கொடுக்க முடியவில்லை. இரண்டு காரணங்கள். ஒன்று, ஏற்கனவே புழக்கத்தில் உள்ள ராஸ்டர் இமேஜ் அப்ளிகேஷனில் உள்ள பல வசதிகள் இதிலும், சற்றே பெயர்கள் மட்டும் மாற்றித் தரப்பட்டுள்ளன. ஆனால் நாம் எங்கும் அதுபற்றி ஒப்புவமையாகக் கூறவில்லை. இரண்டாவது காரணம், பக்கங்கள் கூடுதலாகிவிடும். அறிமுகம் என்ற நிலையில் தருவதற்காக 28 பக்கங்களில் மட்டும் விளக்கியுள்ளோம். வாசகர்களின் விருப்பம் மற்றும் கருத்துக்களின் அடிப்படையில் எதிர்வரும் பதிப்புகளில், தேவைப்பட்டால் இன்னும் விரிவாகத் தருகின்றோம்.

உச்சரிப்பும் பொருளும் ...

தமிழ் மொழியில் ஒரு சொல்லுக்கு பல பொருட்கள் கிடைக்கின்றன. அதே போல ஒரு சொல்லின் உச்சரிப்பு இடத்தை பொறுத்து மாறுபாடும் அடைகிறது. எடுத்துக்காட்டாக பக்கம் என்றால் ஒரு புத்தகத்தின் பக்கமாகவும் இருக்கலாம்; அக்கம்பக்கமாகவும் இருக்கலாம். அதேபோல பாவம் என்பது முகபாவம் என்பதிலும் பாவச்செயல் என்பதிலும் பொருள் மாறுபாடு அடைகிறது.

தொழில்நுட்ப நூலாக இருந்தாலும் இந்த புத்தகத்திலும் இந்த இடமறிந்து படிப்பது அவசியமாகிறது. பல இடங்களில் நாங்களே அருகில் ஆங்கில வார்த்தையையும் கொடுத்துள்ளோம். எனினும் சற்று சிந்தித்து படிக்குமாறு கேட்டுக் கொள்கிறோம்.

இங்கு இந்த விளக்கம் கொடுப்பதற்குக் காரணம், இந்த நூலை பிழைதிருத்த சிலரிடம் கொடுத்த போது, வேலை தெரிந்த / தெரியாத அந்த நண்பர்கள் இந்தக் கேள்வியை எழுப்பினார்கள். விளக்கம் கொடுத்தவுடன் பொருள் புரிந்து கொண்டனர். எனவே கீழே கொடுத்துள்ள சிலசொற்களை பயன்படுத்தியுள்ள இடத்தில் உங்களுக்கு சந்தேகம் ஏற்படலாம். நமக்கு உள்ள மொழிப்புலமையின் குறைபாட்டினாலேயே இது ஏற்பட்டதாகக் கருதுகிறோம். முடிந்தவரையிலும் தெளிவாகச் சொல்லுவதற்கு முயன்றுள்ளோம். சிக்கலாக தோன்றும் பகுதிகளை நமக்குத் தெரிவித்தால் கடிதம் / மின்னஞ்சல் மூலம் உடனடியாக தனிப்பட்ட முறையில் சரியான விளக்கம் தருகின்றோம். எனினும் அடுத்த பதிப்புகளில் அவற்றை சரிசெய்து விடலாம்.

பக்கம்	-	*Page* புத்தகத்தின் ஒரு பக்கம்
பக்கம்	-	*Side* உருவத்தின் / பொருளின் இடத்தின் ஒரு பக்கம்
ஓரம்	-	*Edge*
மேல் பக்கம்	-	*Top Side / Top Edge*
இந்தமுறை	-	*This Time*
இந்த முறை	-	*This type or Method*
பின்புலம்	-	*Background*
விளைவு	-	*Result*
பிரஸ்	-	*Brush* (படம் வரைய உதவும் தூரிகை)
பிரஸ்	-	*Press* (அழுத்துதல்)

இந்த நூலில் நாம் விளக்கியுள்ளவை - கொடுத்துள்ள ஷார்ட்கட் முறைகள் உட்பட அனைத்தும் பெர்சனல் கம்ப்யூட்டர் (பிஸி) எனப்படும் - ஐபிஎம் (IBM) வகைக் கம்ப்யூட்டரில் கோரல்டிராவின் செயல்பாடுகளுக்கானதாகும்.

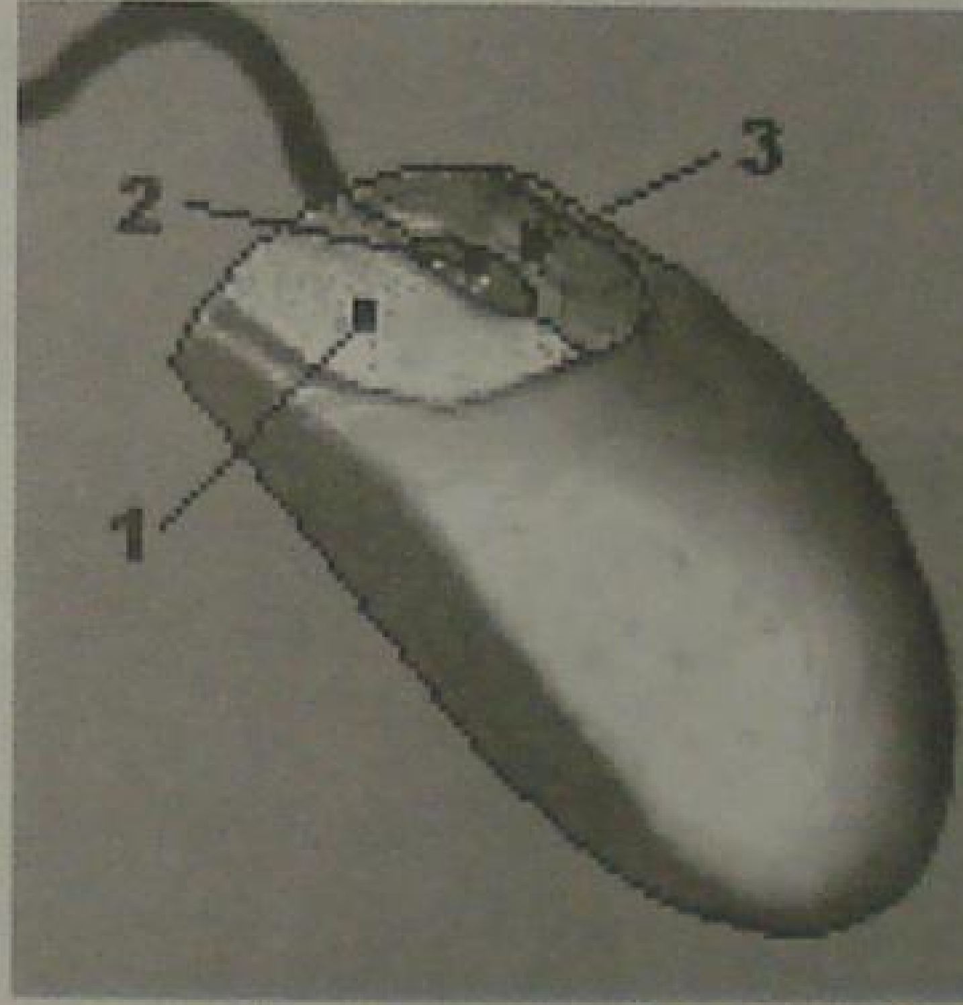
மவுஸ் - அடிப்படை செய்திகள் மற்றும் பயன்படுத்தும் வழிமுறை

மவுஸ் *(Mouse)* என்பது கம்ப்யூட்டருடன் இணைக்கப் பட்டுள்ள ஒரு சிறிய கருவி ஆகும். உள்ளங்கைக்குள் அடங்கிவிடும் இந்த மவுஸ் நீளமான ஒரு காப்பிடப்பட்ட கம்பி (கேபிள்) மூலம் கணினியுடன் இணைக்கப்பட்டுள்ளது. பல்வேறு நிறுவனங்கள் இந்த மவுஸை வடிவமைத்து விற்பனை செய்கின்றன. என்றாலும் இதற்கு என்று சில பொதுவான தன்மைகள் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. முன்பு இரண்டு வகையாக மவுஸ்கள் கிடைத்தன.

1. ஆப்டிகல் மவுஸ் *(Optical Mouse)*
2. நான்-ஆப்டிகல் மவுஸ் *(Non-optical Mouse).*

தற்போது பெருமளவில் பயன்படுத்தப்படுவது ஆப்டிகல் மவுஸ் மட்டுமேயாகும். நான் ஆப்டிகல் மவுஸ் தயார்ப்பதே நிறுத்தப்பட்டுவிட்டது; என்றாலும் சில இடங்களில் அவை இன்றும் பயன்படுத்தப்பட்டு வருகின்றன.

துவக்கத்தில் ஒன்று மற்றும் மூன்று பட்டன்களுடன் தயாரிக்கப்பட்ட மவுஸ் தற்போது இரண்டு பட்டன்கள் மற்றும் அவற்றின் நடுவில் ஒரு சுழலும் சக்கரத்துடன் (ஸ்க்ரால் வீல்) கிடைக்கிறது.



1. **இடது பட்டன்** *(Left Button)* : இதுவே மவுஸில் முக்கியமான பாகம். நாம் தொடர்ந்து பயன்படுவது. இந்த நூலில் இதனை பொதுவாக மவுஸ் பட்டன் என்றே குறிப்படுகிறோம்.

2. **ஸ்க்ரால் வீல்** *(Scroll Wheel)* அல்லது **வெப் வீல்** *(Web Wheel)* : இணையதளங்களில் முதன்மையாகவும், மேலும் சில அப்ளிகேஷன்களிலும் பயன்படுகிறது.

கோரல்டிராவில் ஜூம் செய்வதற்கு அல்லது பக்கத்தை மேலும் கீழும் அல்லது பக்கவாட்டுகளில் நகர்த்திப் பார்க்க பயன்படுகிறது.

3. **ரைட் பட்டன்** *(Right Button)* : மவுஸின் வலது பக்கம் உள்ளதால் இதனை வலது பட்டன் என்று குறிப்பிடுகிறோம். இது பல்வேறு செயல்பாடுகளுக்கு உதவுகிறது. (இதற்காகத் தனியாக ஒரு அத்தியாயமே கொடுத்துள்ளோம். பக்கம் 000 பார்க்க)

இந்த மவுஸின் பட்டன்களில் சில செயல்பாடுகளை நாம் மேற்கொள்கிறோம். அவை பற்றிய சிறிய விளக்கத்தை காண்போம்:

க்ளிக் *(Click)* : மவுஸின் இடது பட்டனை ஒரு முறை விரலால் அழுத்திவிட்டு உடனே விரலை எடுத்து விடுவது க்ளிக் எனப்படுகிறது (படம் *1*). இதனால் உருவங்களை செலக்ட் செய்வது உள்ளிட்ட பல செயல்கள் நடக்கின்றன.

படம் : 1

டபுள் க்ளிக் *(Double Click)* : மவுஸின் இடது பட்டனை இருமுறை தொடர்ந்து வேகமாக அழுத்திவிட்டு விரலை எடுத்துவிடுவது. இதனால் ஒரு ஃபைலை துவக்குவது உள்ளிட்ட பல வேலைகளை செய்ய முடிகிறது.

பிரஸ் *(Press)*: மவுஸின் இடது பட்டனை விரலால் அழுத்தி பிடித்திருப்பது பிரஸ் எனப்படுகிறது. மவுஸை நகர்த்தக் கூடாது. (நகர்த்தினால் அதற்கு ட்ராக் *(Drag)* என்று பெயர்)

ரிலீஸ் *(Release)* : மவுஸின் பட்டனை அழுத்தி தேவைகளை பூர்த்தி செய்தபின் பட்டனிலிருந்து விரலை எடுத்துவிடுவதற்கு ரிலீஸ் என்று பெயர்.

ட்ராக் *(Drag)* : மவுஸின் இடது பட்டனை விரலால் அழுத்திய நிலையில், மவுஸை தேவையானபடி நகர்த்துவதற்கு ட்ராக் என்று பெயர். பொதுவாக எல்லா அப்ளிகேஷன்களிலும் இந்த செயல் முக்கியமாக உள்ளது. கோடுகள், கட்டங்கள் வரைவது உள்பட பல வேலைகள் செய்து முடிக்கப்படுகின்றன.

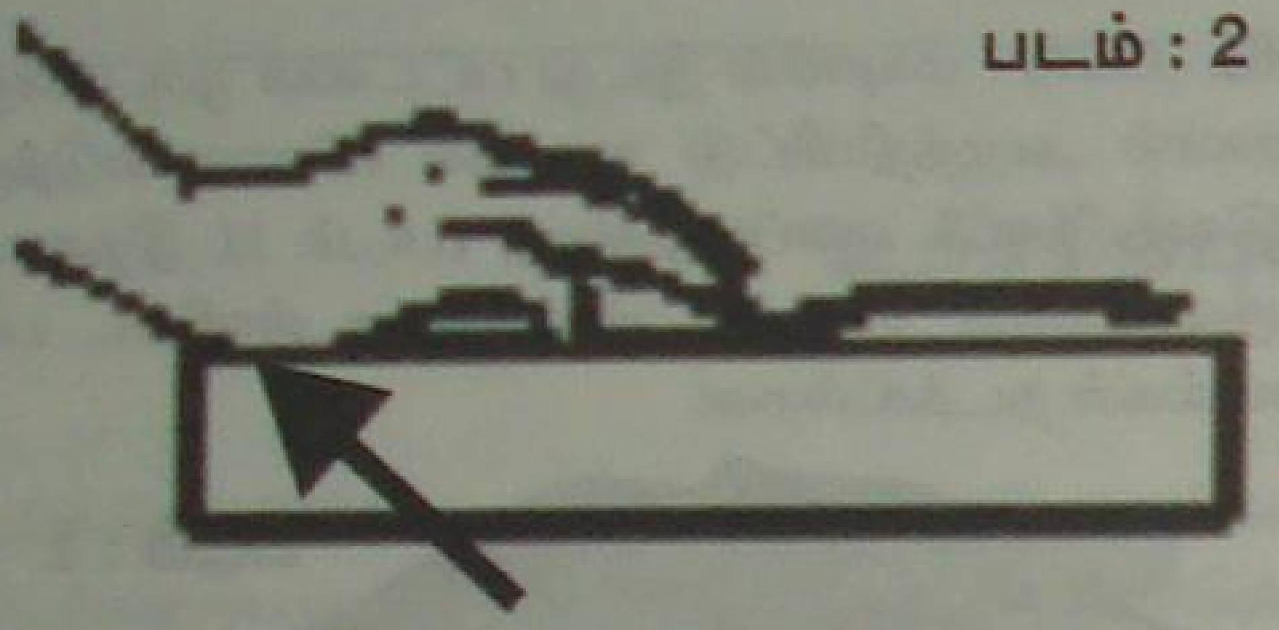
மூவ் *(Move)* : எந்த பட்டனையும் அழுத்தாமல் மவுஸை நகர்த்துவது மூவ் எனப்படுகிறது. இதனால் மவுஸின் ஐகானை தேவையான பகுதிக்கு நகர்த்த முடிகிறது.

மவுஸை முழுமையாகவும் முறையாகவும் பயன்படுத்தக் கற்றுக் கொண்டு பிறகு கோரல்டிரா போன்ற அப்ளிகேஷன்களில் செயல்பட்டால் சிறந்த பலனை பெறமுடியும்.

பேஜ்மேக்கர், இன்டிசைன் போன்ற அப்ளிகேஷனில் கொடுக்கப் பட்டுள்ள கோடுகள் கட்டங்கள் வரைவதற்கான டூல்களை பயன்படுத்திப் பழகிவிட்டு

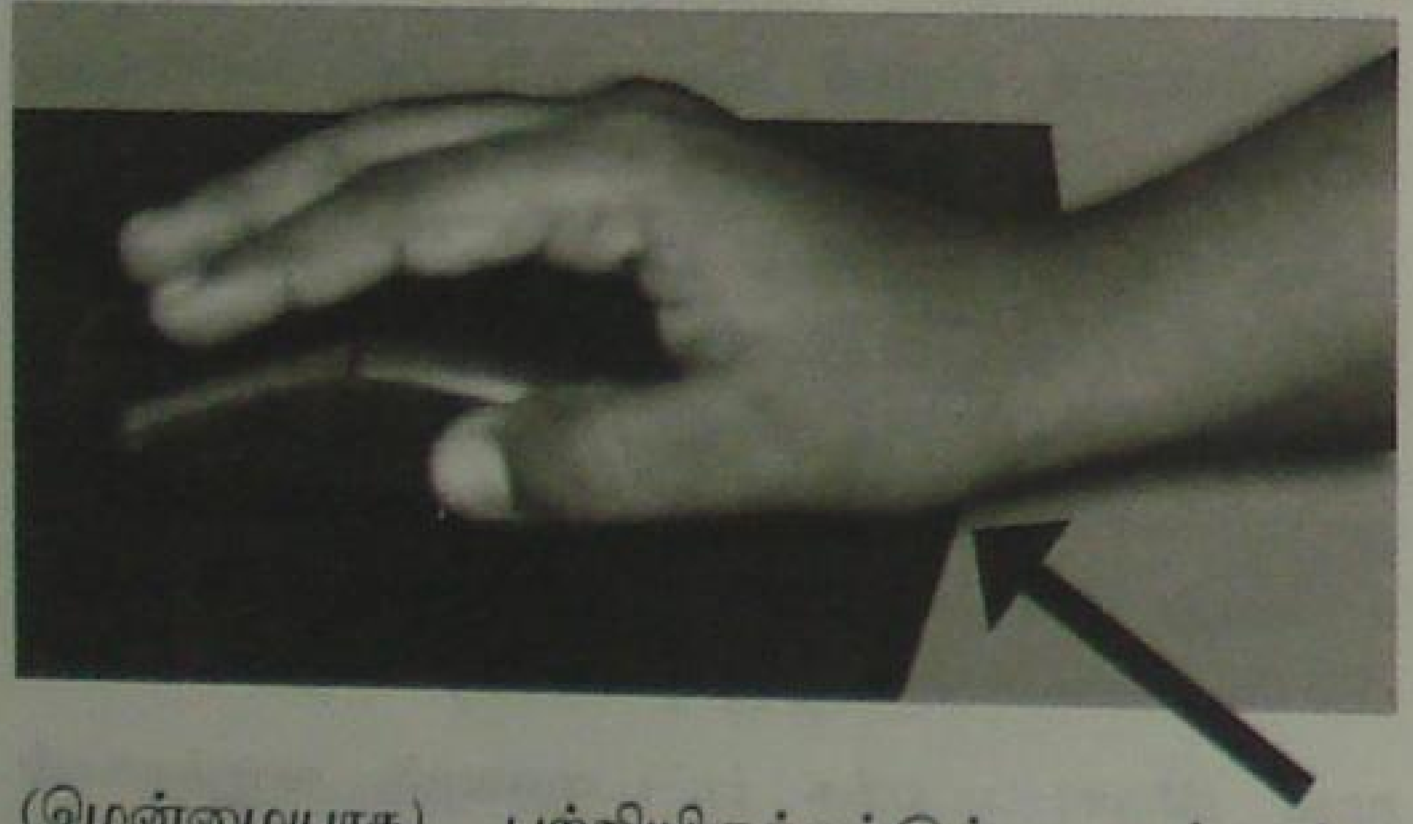
கோரல்டிராவில் பயிற்சியைத் துவங்குங்கள். அல்லது மவுஸ் பழகுவதற்கு என்றே தனியாக பயிற்சி மென்பொருள்கள் கிடைக்கின்றன. அவற்றை உங்கள் கணினியில் நிறுவியும் பயன்பெறலாம். எனினும் மவுஸை நல்ல முறையில் பயன்படுத்தக் கற்றுக் கொள்ள வேண்டியது மிகவும் அவசியம்.

மவுஸை பயன்படுத்தும் பொழுது உங்கள் கை பின்வரும் நிலையில் இருத்தல் அவசியம்.


படம் : 2

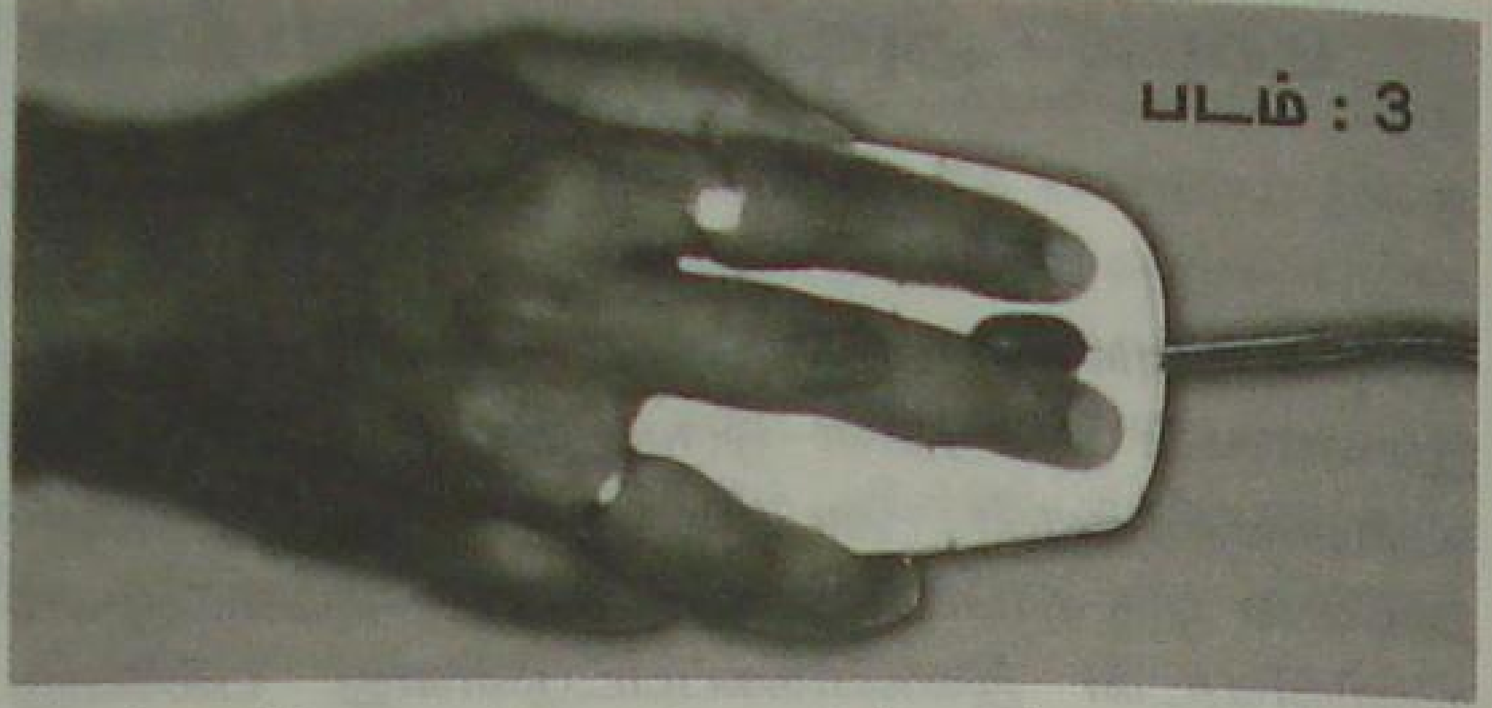
அதாவது உள்ளங்கையின் அடிப்பகுதி மவுஸை பிடிக்கும் பொழுது (அம்புக்குறியிட்டுக் காட்டப்பட்டுள்ள பகுதி) முழுமையாக தளத்தில் இருக்கும்படி செய்து கொள்ளவும். இதனால் உங்கள் கையின் மொத்த எடையும் தளத்தில் இறக்கப்பட்டிருக்கும்.

மணிக்கட்டும் உள்ளங்கையும் இணையும் பகுதி, தளத்தின் விளிம்பில் இருக்கக்கூடாது. கையை தளத்தின் உட்புறம் நகர்த்தி வைத்துக் கொள்ளுங்கள்.



உள்ளங்கை முழுவதும் மவுஸின் மேல் படர்ந்திருக்கட்டும். வலது கையின் கட்டை விரல் மவுஸின் இடதுபக்கத்தையும், சுண்டுவிரல் மற்றும் மோதிரவிரல் ஆகியன மவுஸின் வலது பக்கத்தையும் (மென்மையாக) பற்றியிருக்கட்டும். ஆள்காட்டி விரல் மவுஸின் இடது பட்டன் மீதும், நடுவிரல் மவுஸின் வலது பட்டன் மீதும் கிடத்தப்பட்ட நிலையில் இருக்கட்டும் (படம் 3). வேலையின் தேவைக்கு ஏற்ப இந்த விரல்கள் குறிப்பிட்ட பட்டன்கள் மீது செயல்படட்டும்.

மவுஸை நகர்த்தும் பொழுது கையை நகர்த்தாமல், மணிக்கட்டு பகுதியை மட்டும் அசைத்தால் போதும். மவுஸின் ஐகான் ஸ்கிரீன் முழுவதும் நகருவதைக் காணலாம்.


படம் : 3

படம் 3ல் காட்டியுள்ளதைப் போல, உங்கள் கைக்கு நேராக மவுஸ் இருப்பதைப் போல பிடித்துக் கொள்ளவும். கீழே படங்கள் 4,5 ஆகியவற்றில் காட்டியுள்ளதைப் போல, கையை சாய்வாக நிறுத்தி மவுஸை பிடித்துப் பழக வேண்டாம். நாளடைவில் கையில் வலி தோன்றலாம்.

எந்தவித சிரமமும் இல்லாமல், மென்மையாக மவுஸை பிடித்த நிலையில் விரல்களையும், கையின் மணிக்கட்டுப் பகுதியையும் தேவையானபடி அசைப்பதன் மூலம் மட்டும் மவுஸை செயல்படுத்தப் பழகவும்.

படம் : 4

படம் : 5

துவக்கத்தில் சற்று சிரமமான செயலாக இது அமைந்தாலும் இரண்டொரு நாட்களில் மிக எளிமையான ஒன்றாக மாறிவிடும்.

மவுஸைக்கட்டுப்படுத்தப்பழகிவிட்டால், கோரல்டிரா போன்ற வடிவமைப்பு அப்ளிகேஷன்களில் மிகவும் எளிதாக செயல்படலாம்; தேவையான வடிவமைப்புகளை விரைவாக செய்து முடிக்கலாம்.

பாயின்ட் - ஒரு அறிமுகம்

Point - an introduction

எது ஒன்றையும் அளந்து பார்ப்பதற்கு நாம் சில அளவுகளை பயன்படுத்துகிறோம். எடுத்துக்காட்டாக நீள, அகலத்தை அளப்பதற்கு சென்டி மீட்டர், மீட்டர் போன்றவற்றையும், எடை பார்ப்பதற்கு கிராம் மற்றும் கிலோ போன்றவற்றையும் பயன்படுத்துகின்றோம்.

அதுபோல அச்சுத்துறையில், அளந்து பார்ப்பதற்கு, குறிப்பாக எழுத்துக்களை அளப்பதற்கு பாயின்ட் *(Point)* என்ற அலகு *(Unit)* பயன்படுத்தப்படுகிறது. இந்த பாயின்ட் என்பது, நாம் ஏற்கனவே பயன்படுத்தி வரும் இன்ச் *(Inch)* என்ற அலகிலிருந்து பெற்றுள்ளனர். ஒரு அங்குலத்தை 72 பாயின்டுகளாக பிரித்துள்ளனர். அதாவது 25.4 மிமீ என்பது 72 பாயின்டுகளாக பிரிக்கப்படுகின்றது. இதிலிருந்து ஒரு பாயின்ட் என்பது ஒரு மிமீ-ஐ காட்டிலும் சிறியது என்பதை அறியலாம். 12 பாயின்டுகள் சேர்ந்தை ஒரு பைக்கா *(Pica)* என்று அழைக்கின்றனர். 11 பாயின்டுகளை ஸ்மால் பைக்கா *(Small Pica)* என்றும் சொல்லுவார்கள்.

1 இன்ச் = 72 பாயின்டுகள்

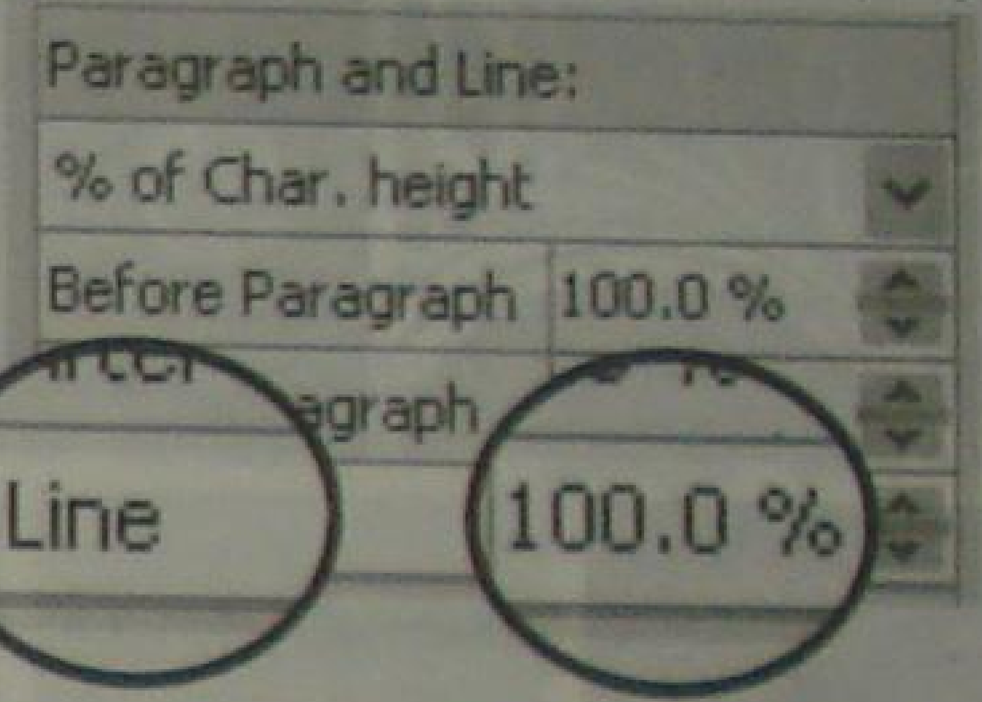
12 பாயின்டுகள் = 1 பைக்கா

6 பைக்கா = 1 இன்ச் = 72 பாயின்டுகள்

பொதுவாக நாம் எழுதும் பொழுதும் தட்டச்சு செய்யும் பொழுதும் வரிகளுக்கிடையே ஒரு குறிப்பிட்ட அளவு இடைவெளியை விட்டு எழுதுவோம். இந்த இடைவெளிக்கு லெட்டிங் *(Leading)* என்று பெயர். (ஆங்கிலத்தில் இதனை எழுதும்போது *LEADING* என்று எழுதுவதால் இதனை லீடிங் என்று உச்சரிப்பார்கள். அது தவறு. இந்த இடத்தில் இந்த ஸ்பெல்லிங் உள்ள சொல்லை லெட்டிங் என்று தான் கூறவேண்டும்.) பொதுவாக எழுதும் பொழுது வரிகளுக்கிடையே கொடுக்கப்படும் இடைவெளியை நார்மல் *(Normal)* என்று வைத்துக் கொண்டால் அதனைவிட அதிகமாகவும், குறைவாகவும் இடைவெளியை கொடுத்து எழுத இயலும்.

மற்ற அச்சு முறைகளில் இந்த லெட்டிங்கை மாற்றியமைப்பது ஒரு குறிப்பிட்ட அளவே செய்ய இயலும் என்ற நிலை உள்ளது. ஆனால் கம்ப்யூட்டர் மூலம் செய்யப்படும் வடிவமைப்பில் இந்த லெட்டிங் என்பது நமது விருப்பம், தேவை என்பனவற்றின் அடிப்படையில் நிர்ணயிக்கப்படுகிறது.

குறைந்தபட்சம் கொடுக்கப்படும் லெட்டிங்கிற்கு ஆட்டோ லெட்டிங் *(Auto leading)* என்று பெயர். கோரல்டிராவில் இதனை *100%* என்று குறிப்பிடுகின்றனர். எனவே லெட்டிங்கை குறைப்பதும் கூட்டுவதும் இந்த சதவீதத்தின் அடிப்படையில் கொடுக்கப்பட வேண்டும்.


Paragraph and Line:
% of Char. height
Before Paragraph 100.0 %
...agraph
Line 100.0 %

பாராகிராப் ஃபார்மேடிக் டாக்கர் விண்டோவில் ஸ்பேசிங் பகுதியில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள லைன் என்பது வரிகளுக்கு இடையே கொடுக்கப்பட வேண்டிய இடைவெளியை நிர்ணயிக்க உதவுகிறது. இதில் டீஃபால்டாக *100%* என்று கொடுக்கப்பட்டிருக்கும். இதுவே ஆட்டோ லெட்டிங் *(Auto Leading)* ஆகும். இதனை தேவையான அளவு மாற்றியமைப்பதன் மூலம் வரிகளுக்கு இடையே உள்ள இடைவெளியை குறைக்கவும் கூட்டவும் முடிகிறது.

கோரல்டிராவில் எழுத்திற்கான கட்டளைகள் மற்றும் டயலாக் பாக்ஸ்கள் எதிலும் லெட்டிங் என்ற வார்த்தை (நமக்குத் தெரிந்த வரையிலும்) கொடுக்கப்படவில்லை என்பது குறிப்பிடத்தக்கது. ஹெல்ப் மெனுவில் லெட்டிங் என்பதற்கு *"The spacing between lines of text. Leading is important for both readability and appearance"* என்று விளக்கம் மட்டும் கொடுத்துள்ளனர்.

கணினி வரைகலையில் ஏதேனும் உதவிகள் தேவைப்படுவோர், இந்த நூலின் தலைப்புப் பக்கத்தில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள மின்னஞ்சல் அல்லது அஞ்சல் முகவரிக்குக் கடிதம் மூலம் மட்டும் தொடர்பு கொள்ள வேண்டுகிறோம்.

உங்களது ஐயப்பாடுகளைத் தீர்த்துக் கொள்ள தயவு செய்து தொலைபேசி வழியாகத் தொடர்பு கொள்ளவேண்டாம்.

பயிற்சி வகுப்புகள் மற்றும் நமது வெளியீடுகள் பற்றிய விவரங்களை அறிந்து கொள்ள தொலைபேசி வழியாகவும் தொடர்பு கொள்ளலாம். நன்றி!

கம்ப்யூட்டர் கிராபிக் டிசைனிங் பயிலுவதற்காக
நமது பயிலகம் தமிழில் வெளியிட்டுள்ள புத்தகங்கள்!

இண்டிசைன்
கோரல்டிரா
எக்ஸ்5
Corel Draw X5
ஜெ. வீரநாதன்
போட்டோஷாப்
சிஎஸ்3 வரை
ஜெ. வீரநாதன்
Ps
With Free CD
Keyboard Shortcuts
for Computer Graphic Designing
Pagemaker 7.0
InDesign CS4
Illustrator CS4
Photoshop CS4
Coreldraw X4
Quark Express 5.0
Serif PagePlus X3
Computer Keyboard Shortcuts
Windows
MS Office
Explorer & PC
Tally
பேஜ்மேக்கர்
அடோபி
இல்லஸ்ட்ரேட்டர்
போட்டோஷாப்
செயல்முறை
பயிற்சிகள்
டிடிபி
டிசைனர் கையேடு
A Book for DTP Designers
Computer Graphic Designers' ColorGuide
கணினியின்
அடிப்படை அறிவோம்!
கணினியில் தமிழ்
தட்டச்சுப் பயிற்சி
Tamil Typewriting
எம்.எஸ்
பவர்பாயிண்ட்
MS PowerPoint
இணையத்தை
அறிவோம்
All about Internet
அச்சக மேலாண்மை
மற்றும்
விலை நிர்ணயித்தல்
Press Management and
Costing & Estimation
செல்பேசி
பழுது நீக்குதல்
Cell Phone Service
ஜெ. வீரநாதன்
நேர மேலாண்மை
வலைதள
முகவரிகள்
Directory of Websites

விரைவில் புதிய வெளியீடுகள் :

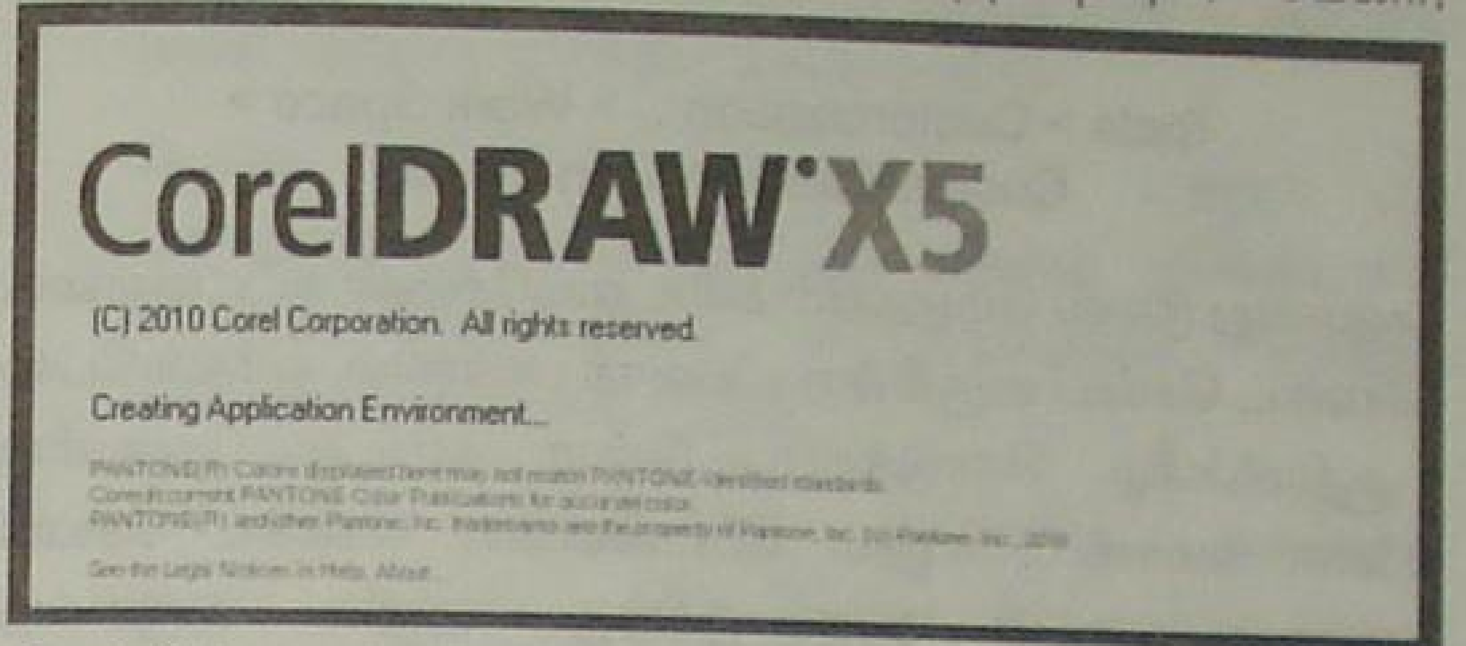
- எம்.எஸ்.வேர்டு
- மல்டிகலர் டிசைனிங்
- இல்லஸ்ட்ரேட்டர் சிஎஸ்5
- கோரல்டிரா செயல்முறை பயிற்சிகள்
- இ-பப்ளிகேஷன்

புத்தகங்கள் பற்றிய
விவரங்கள் அறிய வருகைதர
வேண்டுகிறோம்
www.veeranathan.com

---

1. சித்திரமும் கை பழக்கம் ...

இந்தப் பழமொழி கோரல்டிரா (CorelDraw) அப்ளிகேஷனை பொறுத்தவரையிலும் முற்றிலும் உண்மையே. ஒரு வெள்ளை காகிதத்தையும், பேனா, பென்சில், கலர்கள், இரப்பர், ஸ்கேல் உள்ளிட்ட படங்கள் வரைவதற்கான பொருட்களையும் நம்மிடம் கொடுத்தால் என்ன செய்வோம்? நமக்குத் தெரிந்த அளவிற்கு படம் வரைந்து விடுவோம். லைன் டிராயிங், வாஷ் டிராயிங், ஆயில் பெயின்டிங் மற்றும் எழுத்துக்களை வரைவது உள்பட நமக்குத் தெரிந்த அளவிற்கு வரைந்து முடிப்போம் அல்லவா?


CorelDRAW X5

(C) 2010 Corel Corporation. All rights reserved.

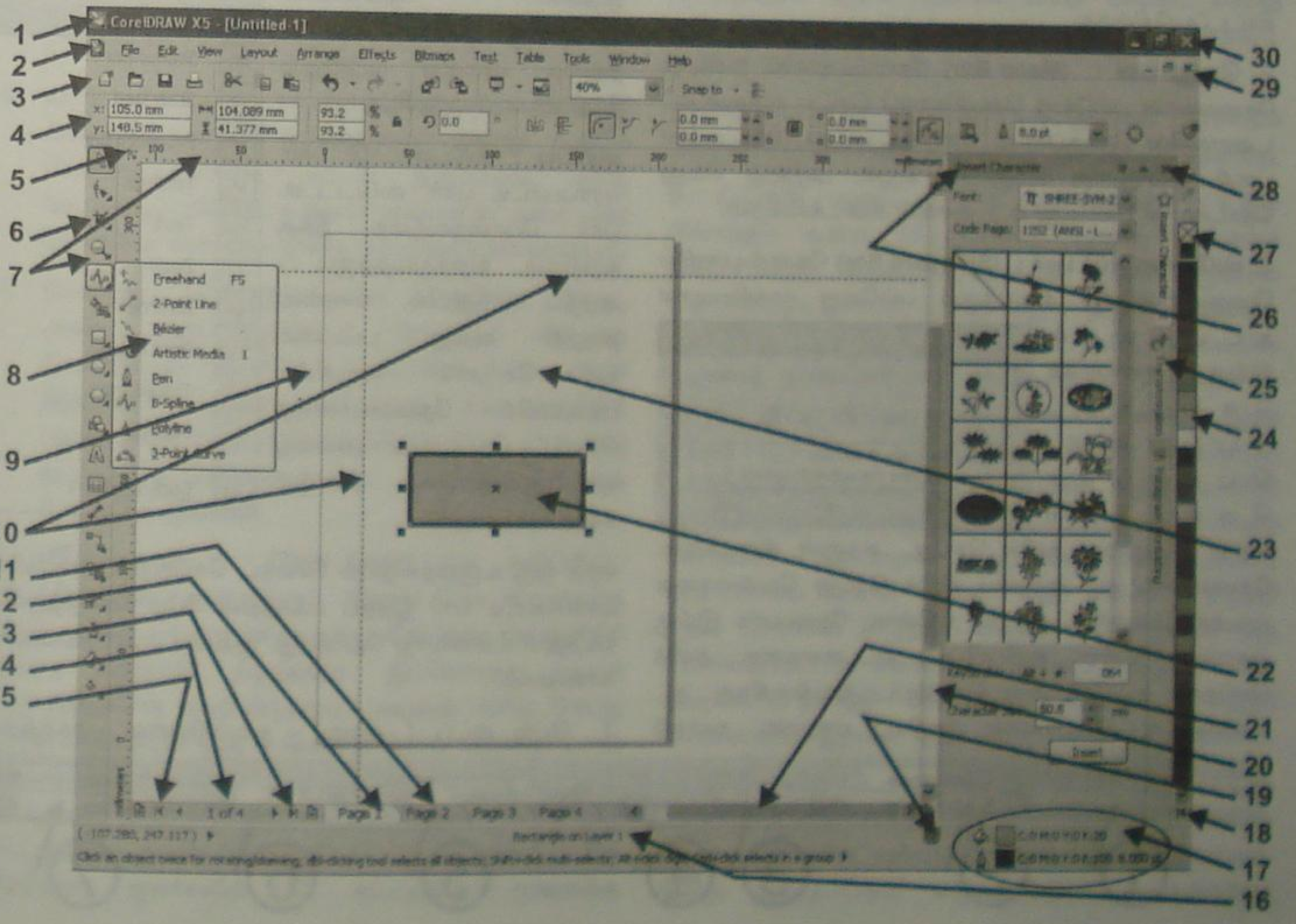
Creating Application Environment...

இடையில் பென்சில் கூர் மழுங்கினால் சீவிக் கொள்வோம். வாட்டர் கலர் தீர்ந்தால், தண்ணீர் விட்டு தயாரித்துக் கொள்வோம். பிரஷை மாற்றுவோம். பேலட்டில் வண்ணங்களை சேர்த்துக் கொள்வோம். சிறப்பான முறையில் வரைந்து முடிப்போம்.

கோரல்டிராவைப் பொறுத்தவரையிலும், மேலே சொன்ன வேலைகளை செய்யாமலே நமக்குத் தெரிந்த அளவிற்கு படத்தை வரைய முடிகிறது. எழுத்துக்களை பயன்படுத்தி புதிய வடிவங்களை உருவாக்க முடிகிறது.

கோரல்டிராவில், நமது தேவைகளும், ஈடுபாடும், நமக்கு உள்ள படம் வரையத் தெரிந்த பட்டறிவின் அடிப்படையிலும் தான் செயல்பாடுகளாக அமைகின்றன. இது ஒரு கடல் போன்ற தன்மைகளையும் அளவையும் கொண்ட அப்ளிகேஷனாகும். கடலின் அடியில் செல்லுகின்ற அளவிற்கு முத்து பவளம் உள்ளிட்ட கடல் கொண்டுள்ள பொக்கிஷங்கள் நமக்குக் கிடைக்கின்றன அல்லவா?

நமது ஆர்வமும் தேவையும் தான் இந்த கோரல்டிரா அப்ளிகேஷனின் வெளிப்பாடாக அமைகிறது. கடலில் நீந்துவதற்கு சில கருவிகள் கிடைத்தால் சிறப்பான செயல்களைச் செய்ய முடிகிறதல்லவா? ஒரு சிறிய படகு, நீச்சல் உடை, ஆக்ஸிஜன் சிலிண்டர் உள்ளிட்ட பொருட்கள் வேண்டும் அல்லவா?


CorelDRAW X5 - [Untitled-1]
File
Edit
View
Layout
Arrange
Effects
Bitmaps
Text
Table
Tools
Window
Help
40%
Snap to
x: 105.0 mm
y: 148.5 mm
104.089 mm
41.377 mm
93.2
93.2
0.0
Freehand F5
2-Point Line
Bézier
Artistic Media I
Pen
B-Spline
Polyline
3-Point Curve
Insert Character
Font:
Code Page:
Insert
1 of 4
Page 1
Page 2
Page 3
Page 4
Rectangle on Layer 1
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30

Click an object twice for rotating/skewing; dbl-clicking tool selects all objects; Shift+click multi-selects; Alt+click digs; Ctrl+click selects in a group

கோரல்டிராவின் தொழில்நுட்ப அறிவும், இதில் உள்ள கருவிகள் மற்றும் கட்டளைகளின் செயல்பாடுகள் பற்றிய நமது அறிவும் தான் நமக்குத் தேவையான கருவிகளாகும். இவற்றை சரியான முறையில் அறிந்து கொண்டு மவுஸை சரியானபடி பயன்படுத்தினால் போதும், நமது தேவைகள் வெளிப்பாடாகக் கிடைக்கின்றன.

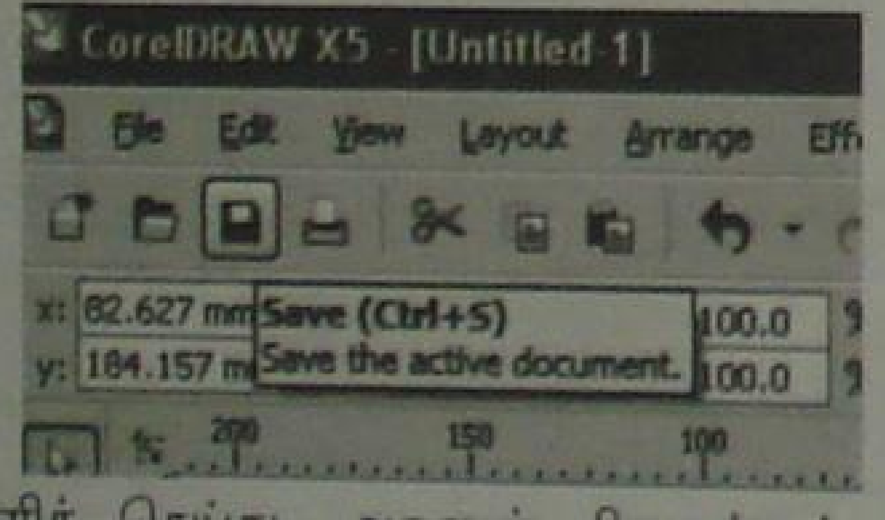
இந்த புத்தகத்தின் நோக்கம் உங்களுக்குள் உள்ள ஆர்வத்தை வளர்ப்பதும், உங்களது பட்டறிவை மேலும் சீர்படுத்திக் கொள்வதும் தான். இங்கு நாம் பார்க்கவிருப்பது கோரல்டிரா 15வது பதிப்பில் உள்ள சிறப்புத் தன்மைகள் மற்றும் செயல்பாடுகள் பற்றியே. உங்களிடம் உள்ளது 5 முதல் 14 வரையிலான எந்த பதிப்பாக இருந்தாலும் இங்கு நாம் பார்க்கவுள்ளவை அதிலும் இருக்கும். ஆனால் கோரல்டிரா 15.0வது பதிப்பில் அறிமுகம் செய்துள்ள சில வசதிகள் அதனைவிட குறைவான பதிப்பில் இல்லாதிருக்கும்.

கோரல்டிரா (15வது பதிப்பில்) விண்டோவின் முதன்மையான பாகங்கள் (படம் முந்தைய பக்கம் காண்க) :

1. டைட்டில் பார் : (Title Bar) விண்டோஸ் மூலம் செயல்படும் எல்லா அப்ளிகேஷன்களிலும் பொதுவாக காணப்படும் பாகம். இதில் அப்ளிகேஷனின் பெயர், துவக்கியுள்ள வேலைக்கான ஃபைலின் பெயர் ஆகியன தெரிகின்றன. கோரல்டிராவில் தற்போது துவங்கியுள்ள டிராயிங்கின் (வேலையின்) - ஃபைலின் பெயர் இங்கு காட்டப்படுகின்றது.

2. மெனு பார் : (Menu Bar) கோரல்டிராவில் நமக்குத் தேவையான பல்வேறு செயல்களைச் செய்ய உதவும் கட்டளைகளின் தொகுப்பைக் கொண்ட பட்டியல்கள் உள்ள பகுதி. ஒவ்வொரு மெனுவின் கீழும், அந்தந்த மெனு தொடர்பான பல்வேறு கட்டளைகள் கிடைக்கின்றன.

3. ஸ்டேண்டர்டு பார் : (Standard Bar) கோரல்டிராவில் மெனுபாரின் கீழ் கிடைக்கும் பல்வேறு முக்கியமான கட்டளைகள் இங்கு ஐகானாகக் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. பொதுவாக மெனுபாரில் உள்ள மெனுவை க்ளிக் செய்து, அதனுள் கிடைக்கும், தேவையான கட்டளையை க்ளிக் செய்து வேலைகளை முடிக்க வேண்டும். இதற்கு பதிலாக, நேரடியாக இங்கு ஐகானாக உள்ள குறிப்பிட்ட ,கட்டளைகளை க்ளிக் செய்தால் உடனே அது செயல்பட துவங்குகிறது. கட்டளைகளின் பெயர்களை அறிய, மவுஸை நகர்த்தி இங்குள்ள ஐகானின் மீது நிறுத்துங்கள். ஐகானின் பெயர் அங்கு தெரிகிறது (க்ளிக் செய்ய வேண்டாம்). எடுத்துக்காட்டாக, ஸ்டேண்டர்டு பாரில் மூன்றாவதாக உள்ள, ஃப்ளாப்பி படத்தின் மீது மவுஸை நிறுத்த Save... (Ctrl+S) என்று தெரிவதை காண்க. ஸ்டேண்டர்டு பாரில் உள்ள ஐகான்களை நீக்கவும், புதிய கட்டளைகளை சேர்க்கவும் முடியும். இதற்கு பின்வரும் தொடரில் செயல்பட வேண்டும்:

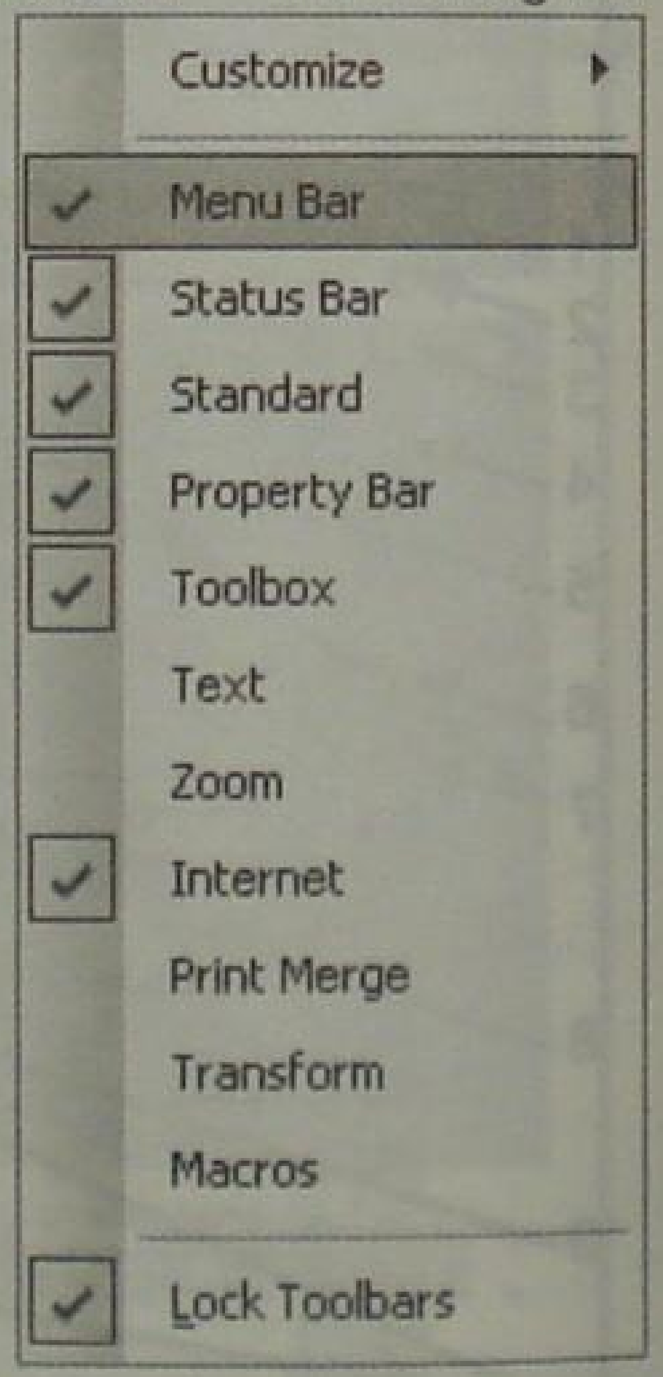

CorelDRAW X5 - [Untitled-1]
File Edit View Layout Arrange Eff
x: 82.627 mm
y: 184.157 mm
Save (Ctrl+S)
Save the active document.
100.0
100.0
200
150
100

Tools > Customization... > Work Space >
Customization > Commands

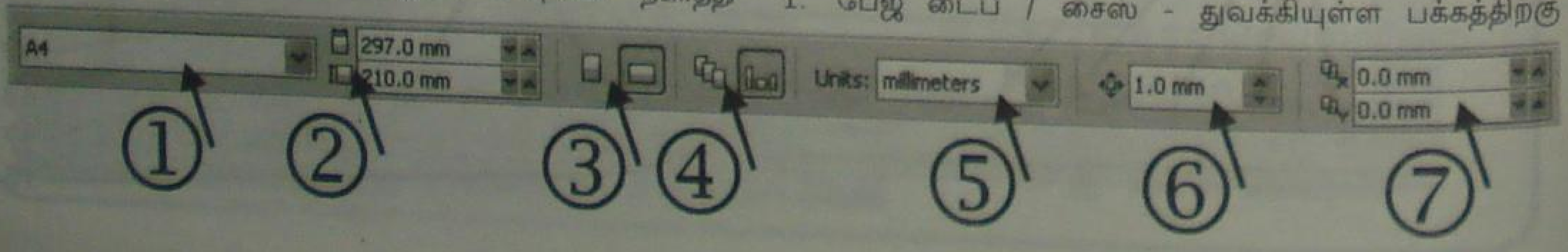
அதாவது டூல்ஸ் மெனுவில் கஸ்டமைசேஷன் கட்டளையை செலக்ட் செய்ய வருகின்ற டயலாக் பாக்ஸில், ஒர்க்ஸ்பேஸ் பகுதியின்கீழ் கொடுக்கப்பட்டுள்ள கஸ்டமைசேஷனில் உள்ள கமாண்ட் எனும் கட்டளையை செலக்ட் செய்ய டயலாக் பாக்ஸ் உருமாறுகிறது. அதில் வருகின்ற பட்டியலில், தேவையான ஐகானை செலக்ட் செய்து, ட்ராக் செய்து ஸ்டேண்டர்டு பாரில் தேவையான இடத்தில் வைத்தால், அந்த இடத்தில் ஐகான் நிறுத்தப்பட்டுவிடுகிறது. (பார்க்க பக்கம் 253)

4. ப்ராப்பர்ட்டி பார் : (Property Bar) பேஜ்மேக்கர், இன்டிசைன், போட்டோஷாப் போன்ற மென்பொருட்களில் கன்ட்ரோல் பேலட்டாக பார்த்தது இங்கு ப்ராப்பர்டி பாராகக் கொடுக்கப்படுகிறது. செலக்ட் செய்துள்ள டூலிற்குத் தேவையான துணை கட்டளைகள், செயல்பாடுகள் இங்கு கொடுக்கப்படுகின்றன. இதனை தேவையான இடத்திற்கு நகர்த்தி வைப்பதற்கும், அல்லது முற்றிலும் நீக்கி விடவும் முடிகிறது.

குறிப்பு : ஸ்டேண்டர்டு பார், ப்ராப்பர்ட்டி பார், ஸ்டேட்டஸ் பார் போன்றவற்றை நீக்குவதற்கும், நிறுத்துவதற்கும் - அந்தப் பகுதியில், மவுஸை நிறுத்தி வலது பட்டனை க்ளிக் செய்தால் வருகின்ற பட்டியலில் தேவையானதை செலக்ட் செய்யவும், அல்லது டிக் ஆகியுள்ளதை மீண்டும் க்ளிக் செய்யவும்.



எந்த ஒரு உருவத்தையும் செலக்ட் செய்திராத நிலையில், ப்ராப்பர்ட்டி பார் இந்தப் பக்கத்தின் கீழே கொடுத்துள்ள படத்தில் உள்ளவாறு தெரிகிறது. இதில் உள்ள பாகங்களை காணலாம்.



1. பேஜ் டைப் / சைஸ் - துவக்கியுள்ள பக்கத்திற்கு தேவையான தயார் நிலையில் உள்ள அளவை செலக்ட் செய்து கொள்ளலாம்.

2. பக்கத்தின் உயரம் மற்றும் அகலம் இங்கு கொடுக்கப்படுகிறது. நமக்குத் தேவையான அளவுகளைக் கொடுத்தும் பக்கத்தை உருவாக்கிக் கொள்ளலாம்.

3. **ஓரியன்டேஷன்** - பக்கத்தை, உயர வசம் அல்லது அகல வசமாக மாற்றிக் கொள்ளலாம்.

   மேலே பார்த்த பாகங்கள் 1, 2 மற்றும் 3ல் மாற்றங்களைக் கொடுப்பதன் மூலம் பிரிண்டபிள் பேஜின் அளவையும் உருவத்தையும் மாற்றிக் கொள்ளலாம் (பக்கம் 163).

4. தற்போது துவங்கியுள்ள பக்கத்தின் அளவுகள் (நிளம், அகலம்) அந்த வேலையில் உள்ள எல்லா பக்கங்களுக்கும் கொடுக்கப்பட(இடப்புறம் உள்ள குறியையும்)வும், தற்போதைய பக்கத்திற்கு மட்டும் (வலப்புறம் உள்ள குறியையும்) கொடுக்கவும், தேவையான குறியின் மீது சொடுக்கவும். வலப்புறம் உள்ள கரென்ட் பேஜ் என்பதை சொடுக்குவதன் மூலம், தற்போதைய வேலையில் ஒவ்வொரு பக்கமும் ஒவ்வொரு அளவில் வருமாறு அமைத்துக் கொள்ளலாம். பொதுவாக எல்லா பக்கங்களுக்கும் ஒரே அளவு கொடுத்துக் கொள்ளுவதே நல்லது.

5. ரூலர்களில் மற்றும் பிற இடங்களில் பயன்படுகின்ற அளவுகளுக்கான அலகை இங்கு செலக்ட் செய்யவும். மில்லி மீட்டர், இன்ச் உள்ளிட்ட அலகுகள் இங்கு உள்ளன.

6. நட்ஜ் டிஸ்டன்ஸ் (Nudge Distance) எனப்படும் கீபோர்டு மூலமாக உருவங்களை நகர்த்த உதவும் செயல்பாட்டிற்கான பட்டன் இதுவாகும். நட்ஜ் கொடுக்கும் போது உருவம் எவ்வளவு தூரம் நகர வேண்டும் என்பதை இங்கு கொடுத்துக் கொள்ளவும்.

7. டூப்ளிகேட்டாக உருவங்களை பெறுகின்ற போது, அவை எங்கு நிறுத்தப்பட வேண்டும் என்பதை நிர்ணயிக்கும் டூப்ளிகேட் டிஸ்டன்ஸ் என்ற பகுதி இதுவேயாகும். அகலவசம் மற்றும் உயர வசதியில் (ஹரிஸாண்டல் மற்றும் வெர்டிகல்லில்) எவ்வளவு தூரத்தில் உருவம் நிறுத்தப்பட வேண்டும் என்பதை இங்கு கொடுக்கவும்.

5. ஸீரோ லாக் : (Zero Lock) ஒரு குறிப்பிட்ட இடத்திலிருந்து அளவுகோல் (Scale) தொடங்குவதற்கு இந்தப் பகுதி பயன்படுகிறது. மவுஸின் ஐகானை நகர்த்தி இந்தப் பகுதியில் நிறுத்தவும். இப்பொழுது ஐகான் அம்புக்குறியாக மாறியிருக்கும். மவுஸை க்ளிக் செய்து ட்ராக் செய்யவும். ஒரு + போன்ற கோடு மவுஸை ட்ராக் செய்யும் பகுதிக்கெல்லாம் நகரும். தேவையான இடத்தில் பட்டனை ரிலீஸ் செய்யவும். (எடுத்துக்காட்டாக ஒரு கட்டத்தின் மூலையில்). இப்பொழுது மானிட்டரில் தெரியும் ரூலர்களில் 0 கட்டத்தின் மூலைக்கு பொருந்தியிருக்கும். தேவையான இடத்தில் ஸீரோ லாக்கை பொருத்திக் கொள்ளலாம்.

6. டூல் பார் : (Tool Bar) புதிய உருவங்களை வரைவதற்கும், வரைந்தவற்றை மாற்றியமைப்பதற்கும், கலர் கொடுப்பதற்கும் தேவையான கருவிகளின் தொகுப்பாகும். இதனை அடுத்துவரும் அத்தியாயங்களில் விரிவாகப் பார்க்கப் போகிறோம். இந்த பாரை ஸ்கிரீனில் தேவையான இடத்திற்கு நகர்த்தியும் வைத்துக் கொள்ளலாம். பொதுவாக தற்போது உள்ள, ஸ்கிரீனின் இடது பக்க விளிம்பு தான் சரியான இடமாகும். தேவையில்லையென்றால் ஸ்கிரீனிலிருந்து முற்றிலும் நீக்கிவிடவும் முடியும். விண்டோமெனுவில் கட்டளையாகவும் உள்ளது.

7. வெர்டிகல் மற்றும் ஹரிஸாண்டல் ரூலர் : (Vertical and Horizontal Ruler) கீழ் மேலாகவும், இடம் வலமாகவும் அளந்து பார்ப்பதற்கு பயன்படுகின்றன. இதன் அலகை (Unit) இன்ச், சென்டிமீட்டர், பைகா போன்ற அளவுகளில் மாற்றி அமைக்கலாம். ரூலரின் மீது மவுஸை நிறுத்தி, வலது பட்டனை க்ளிக் செய்யவும். வருகின்ற பட்டியலில் ரூலர் செட்டப் என்பதை செலக்ட் செய்யவும். டூல்ஸ் மெனுவில் உள்ள ஆப்ஸன்ஸ் கட்டளையின் டயலாக் பாக்ஸ் துவங்கியிருக்கும். இதில் ரூலரின் தன்மையை மாற்றியமைக்க தேவையானவற்றை செலக்ட் செய்யவும். யூனிட் என்ற பகுதியில் சென்டி மீட்டர், இன்ச் போன்றவை பட்டியலாகக் கொடுக்கப்பட்டிருக்கும். இதில் தேவையானதை செலக்ட் செய்து ஒகே கொடுக்க, ஸ்கிரீனில் ரூலரில் அது மாறியிருக்கும். (பார்க்க பக்கம் 156)

ஹரிஸாண்டல் மற்றும் வெர்டிகல் ரூலர்கள் இரண்டும் சேருகின்ற மூலையில் **ஸீரோ லாக்** கொடுக்கப்பட்டுள்ளது.

8. ஃப்ளை அவுட் : (Fly out) டூல்பாரில் உள்ள (மொத்தம் உள்ள 19 டூல்களில் மூன்று டூல்களைத் தவிர மற்ற) கருவி(டூல்)களுக்குத் துணைக்கருவிகள் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. அதாவது ஒரு குறிப்பிட்ட வேலையை செய்வதற்கு ஒரு டூலும், அதே வேலையின் மாறுபட்ட செயல்களை செய்வதற்குத் தேவையான மேலும் பல டூல்களும் கொடுக்கப்படுகின்றன. இந்த துணைக்கருவிகள், குறிப்பிட்ட டூல்களின் உள்ளேயே மறைத்து வைக்கப்பட்டுள்ளன. இதனை அந்த டூல்களின் வலது கீழ் மூலையில் ஒரு சிறிய முக்கோண அடையாளம் கொடுக்கப்பட்டிருப்பதன் மூலம் அறியலாம். அப்படி அடையாளம் உள்ள டூலின் மீது மவுஸை நிறுத்தி முதல் பட்டனை அழுத்திப் பிடித்தால் பிற டூல்கள் ஒரு ஃப்ளைஅவுட்டாக வெளியே வருகின்றன. இந்த ஃப்ளை அவுட்டை நகர்த்தி ஸ்கிரீனில் நிறுத்தியும் வைத்துக் கொள்ளலாம். இதனை பற்றி பிறகு விரிவாகக் காணலாம்.

9. ட்ராயிங் விண்டோ : (Drawing Window) பேஜ்மேக்கரில் பேஸ்ட் போர்டு என்று பார்த்த பகுதியை நினைவில் கொள்க. ட்ராயிங் பக்கம் அல்லாத பிற பகுதியாகும். இங்கு நிறுத்தப்படும் எழுத்துக்களும் உருவங்களும்

அச்சில் வெளிவராதவையாகும். எனவே தேவையற்றவற்றை இந்தப் பகுதியில் நிறுத்திக் கொள்ளலாம். ரூலர் கைடுகள், இந்த ட்ராயிங் விண்டோ பகுதியிலும் செயல்படுகின்றன.

10. ரூலர் கைடுகள் : (Ruler Guides) அச்சில் வராத இவை பக்கங்கள் வடிவமைப்பதிலும் படங்கள் வரைவதிலும் பெரிய உதவியாக உள்ளன. ஹரிஸாண்டல் மற்றும் வெர்டிகல் ரூலர்களிலிருந்து இந்த கைடுகள் கிடைப்பதால் இவற்றிற்கு ரூலர் கைடுகள் என்று பெயர். மவுஸை நகர்த்தி ரூலரினுள் நிறுத்துங்கள். எந்த நிலையிலிருந்திருந்தாலும் தற்போது மவுஸின் ஐகான் வெள்ளை நிற அம்புக்குறியாக மாறியிருக்கும். மவுஸை க்ளிக் செய்து அப்படியே ட்ராக் செய்யுங்கள். மவுஸுடன் புள்ளிகளாலான ஒரு கோடும் வருகின்றது. தேவையான இடத்தில் நிறுத்துங்கள். அந்தக் கோடு சிவப்பு நிற புள்ளிகளாகத் தெரிகிறது. மவுஸை வெளியே க்ளிக் செய்தால் அது நீல நிறபுள்ளிகளாலான கோடாக மாறிவிடுகிறது. இதுவே ரூலர் கைடாகும். இதனை பக்கம் 157, 158-ல் விரிவாக காண்க.

11. பேஜ் ஐகான் : (Page Icon) கோரல்டிராவில் நாம் துவக்கியுள்ள ட்ராயிங்கில் எத்தனை பக்கங்கள் உள்ளன என்பதை காட்டும் பகுதி. (பாகம் 14ன் ஒரு பகுதி). புதிய பக்கங்களை சேர்ப்பதும், தேவையற்றதை நீக்குவதும், பக்கங்களுக்கு பெயரை மாற்றுவதும் எளிதாக செய்ய முடிகிறது. குறிப்பிட்ட பக்க ஐகானின் மீது மவுஸை நிறுத்தி வலது பட்டனை க்ளிக் செய்யவும். வருகின்ற பட்டியலில் தேவையானதை செலக்ட் செய்யவும். கட்டளை உடனே செயல்படுகிறது.

12. செலக்டட் பேஜ் : (Selected Page) தற்போது செலக்ட் செய்து வேலை செய்து கொண்டிருக்கும், ஸ்கிரீனில் தெரிகின்ற பக்கம்.

13, 15. கோ டூ ஃபர்ஸ்ட் பேஜ், லாஸ்ட் பேஜ் : (Go to First Page, Last Page) இந்த ட்ராயிங்கில் உள்ள முதல் பக்கம் மற்றும் கடைசி பக்கத்திற்கு நேரடியாக செல்வதற்கான குறி. இதனை க்ளிக் செய்தால் நேரடியாக முதல் அல்லது கடைசி பக்கம் ஸ்கிரீனில் தெரிகிறது.

14. டாக்குமெண்ட் நாவிகேட்டர் : (Document Navigator) அப்ளிகேஷன் விண்டோவின் இடது கீழ் பகுதியில் உள்ளது. தற்போது வேலை செய்து கொண்டுள்ள விண்டோவில் உள்ள பக்கங்களைத் துவக்குவதற்கும், புதிய பக்கத்தை சேர்ப்பதற்கும், தேவையற்றதை நீக்குவதற்கும், பக்கத்திற்கு பெயரை மாற்றித் தரவும் உதவுகின்றது.

16. ஸ்டேட்டஸ் பார் : (Status Bar) அப்ளிகேஷன் விண்டோவின் கீழ்பக்கம் கொடுக்கப்பட்டுள்ளது. செலக்ட் செய்துள்ள உருவத்தைப் பற்றிய தகவல்கள் இங்கு தெரிகின்றன. எடுத்துக்காட்டாக எழுத்தின் அளவு, ஃபான்டின் பெயர், உள்ளே கொடுக்கப்பட்டுள்ள கலர், அவுட்லைனின் தன்மை போன்றவை தெரிகின்றது. கோரல்டிராவின் முக்கியமான பாகம். வேலைகளை விரைவாகவும் துல்லியமாகவும் செய்து முடிக்க இந்தப் பகுதியை பார்த்து செயல்பட்டால் போதும்.

17. ஸ்டேட்டஸ் பாரின் வலது ஓரத்தில் உள்ள பகுதி. தற்போது செலக்ட் செய்துள்ள (எழுத்துக்கள் உள்ளிட்ட) உருவத்தின் உள்ளே கொடுக்கப்பட்டுள்ள கலர் மற்றும் வெளிப்புற கோட்டின் தன்மை மற்றும் கலர் பற்றிய தகவல் இங்கு கொடுக்கப்படுகிறது.

18. மோர் கலர்ஸ் இண்டிகேட்டர் : (More color indicator) கலர் பேலட்டில் (பாகம் 24) உள்ள, தற்போது தெரிகின்ற ஒரு வரிசையைத் தவிர, பிற கலர்களை பார்ப்பதற்கு இந்த அம்புக்குறியை க்ளிக் செய்யவும்.

19. நாவிகேட்டர் (Navigator) : வலது கீழ் மூலையில் சிறியதாக ஒரு கட்டம் கொடுக்கப்பட்டுள்ளது. தற்போது ஸ்கிரீனில் ஏதேனும் உருவத்தை பெரிதுபடுத்தியிருந்தால், மீண்டும் ஜூம் அவுட் செய்யாமல், ஸ்கிரீனை நகர்த்தி பார்ப்பதற்கு (பேனிங்) இந்த ஐகான் உதவுகிறது. மவுஸ் ஐகானை இதனுள் நிறுத்தி (ஒரு கட்டமும் +குறியும் வருகின்றன) ட்ராக் செய்யுங்கள். ஸ்கிரீனின் முழு பகுதியும் இதனுள் தெரிவதுடன் நீங்கள் நகர்த்தும் பகுதியும் தெரிகின்றது. மேலும் ஸ்கிரீனும் நகருகின்றது.

20. ஸ்க்ரால் பார் - வெர்ட்டிகல்

21. ஸ்க்ரால் பார் - ஹரிஸான்டல் : (Scroll bars) தற்போது ஸ்க்ரீனில் தெரிகின்றவற்றை மேலும் கீழுமாக நகர்த்தி பார்ப்பதற்கு உதவுகிறது. இதில் ஸ்க்ரால் பட்டன் மற்றும் ஸ்க்ரால் ஆரோ உள்ளன. (பொதுவாக விண்டோவில் வேலை செய்யும் எல்லா அப்ளிகேஷன்களிலும் இருக்கக்கூடியது.)

22. செலக்டட் ஆப்ஜெக்ட் : (Selected Object) தற்போது துவங்கியுள்ள வேலையில், செலக்ட் செய்துள்ள உருவம். இதனை சுற்றி 8 புள்ளிகளும், நடுவில் ஒரு பெருக்கல் குறியும் காணப்படும். இந்த உருவத்தைப் பற்றிய தகவல்கள், கீழே ஸ்டேட்டஸ் பாரில் கிடைக்கின்றன.

23. பிரிண்டபிள் பேஜ் : (Printable Page) இந்த பக்கத்திற்குள் நாம் உருவாக்குகின்ற வேலைகளை அச்சில் பெறலாம். நமக்குத் தேவையான அளவில் இந்த பக்கத்தை மாற்றிக் கொள்ளலாம். ப்ராப்பர்ட்டி பாரில் உள்ள பேஜ் டைப் / சைஸ் பகுதியில் தேவையான அளவை செலக்ட் செய்வதன் மூலமோ அல்லது தேவையான அளவுகளைக் கொடுப்பதன் மூலமோ பெறலாம்.

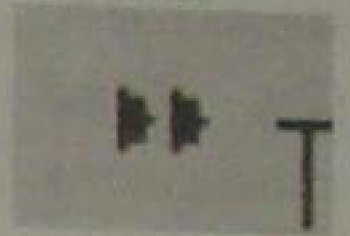
24. கலர் பேலட் : (Color Palette) தயார் நிலையில் உள்ள நிறங்களின் தொகுப்பு. நமக்குத் தேவையான நிறங்களை உருவாக்கி இதில் சேர்த்துக் கொள்ளலாம். இதில் உள்ள பிற கலர்களை பார்ப்பதற்கு பாகம் 18ஆக குறிப்பிட்ட அம்புக்குறியை க்ளிக் செய்யவும். இந்த கலர் பேலட் பற்றியும் பிறகு விரிவாக காணவிருக்கின்றோம். (பக்கம் 259 பார்க்க)

25. டாக்கர் விண்டோ / பேலட் : (Docker Window / Palette) குறிப்பிட்ட டூலிற்குத் தேவையான கட்டளைகள் மற்றும் செட்டிங்குகளைக் கொண்ட சிறிய விண்டோவாகும். பேஜ்மேக்கரில் பேலட்களாக நாம் பார்த்ததை நினைவில் கொள்க.

26. டாக்கர் விண்டோ திறந்து வைக்கப்பட்டுள்ளது. (பக்கம் 266 பார்க்க)

27. நன் - ஃபில் : (None - Fill (No Fill)) வரையப்படும் உருவம் (க்ளோஸ்டு பாத்தாக இருக்கின்ற நிலையில்) மற்றும் எழுத்துக்களுக்கு உட்புறம் கலர் எதுவும் தேவையில்லையென்றால் இந்த குறியை க்ளிக் செய்யவும். அந்த உருவம், எழுத்தின் உட்புறம் ஒன்றும் இல்லாமல், வெற்றிடமாக ஊடுருவும் தன்மையுடன் (Transparent) மாறிவிடும். இதனால் அதன் பின்புறம் நிறுத்தப்படும் உருவம்/எழுத்தை பார்க்க முடியும்.

28. க்ளோஸ் டாக்கர் விண்டோ : (Close Docker Window) இந்த பெருக்கல் குறியை க்ளிக் செய்தால், திறந்து வைக்கப்பட்டுள்ள டாக்கர் விண்டோ முற்றிலுமாக க்ளோஸ் செய்யப்படுகிறது. அல்லது இந்தப் பகுதியில் இடது ஓரத்தில் உள்ள அம்புக்குறியை க்ளிக் செய்தால், திறந்து வைத்துள்ள டாக்கர் விண்டோ மடித்து வைக்கப்படுகிறது. அதுவே பாகம் 25ஆகக் காட்டப்பட்டுள்ளது.



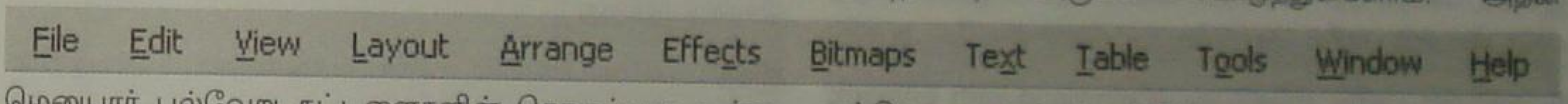
29. க்ளோஸ் - ட்ராயிங் (பப்ளிகேஷன்) விண்டோ : (Close - Drawing (Publication) Window) தற்போது செய்து கொண்டிருந்த ட்ராயிங் முடிவடைந்து விட்டால் அல்லது அதுவரையிலும் நிறுத்திக் கொண்டால், அந்த வேலையை க்ளோஸ் செய்வதற்கு இந்த குறியை க்ளிக் செய்யவும். உடன், இறுதியாக சேவ் செய்யாதிருந்தால், சேவ் செய்ய வேண்டுமா என கேட்கும். ஓகே கொடுத்துவிட்டால் அந்த பப்ளிகேஷன் க்ளோஸ் ஆகிவிடுகிறது. ஆனால் கோரல்டிரா அப்ளிகேஷன் தொடர்ந்து ஸ்கிரீனில் இருக்கும்.

30. க்ளோஸ் - அப்ளிகேஷன் விண்டோ : (Close - Application Window) எல்லா வேலைகளையும் முடித்த, க்ளோஸ் செய்த நிலையில், கோரல்டிரா அப்ளிகேஷனையும் க்ளோஸ் செய்வதற்கு இந்த குறியை க்ளிக் செய்யவும். பாகங்கள் 29 மற்றும் 30 எல்லா அப்ளிகேஷன்களிலும் உள்ளவையே.

2. மெனுபார், கமான்ட்ஸ், டயலாக் பாக்ஸ்

(Menu Bar, Commands, Dialogue Box)

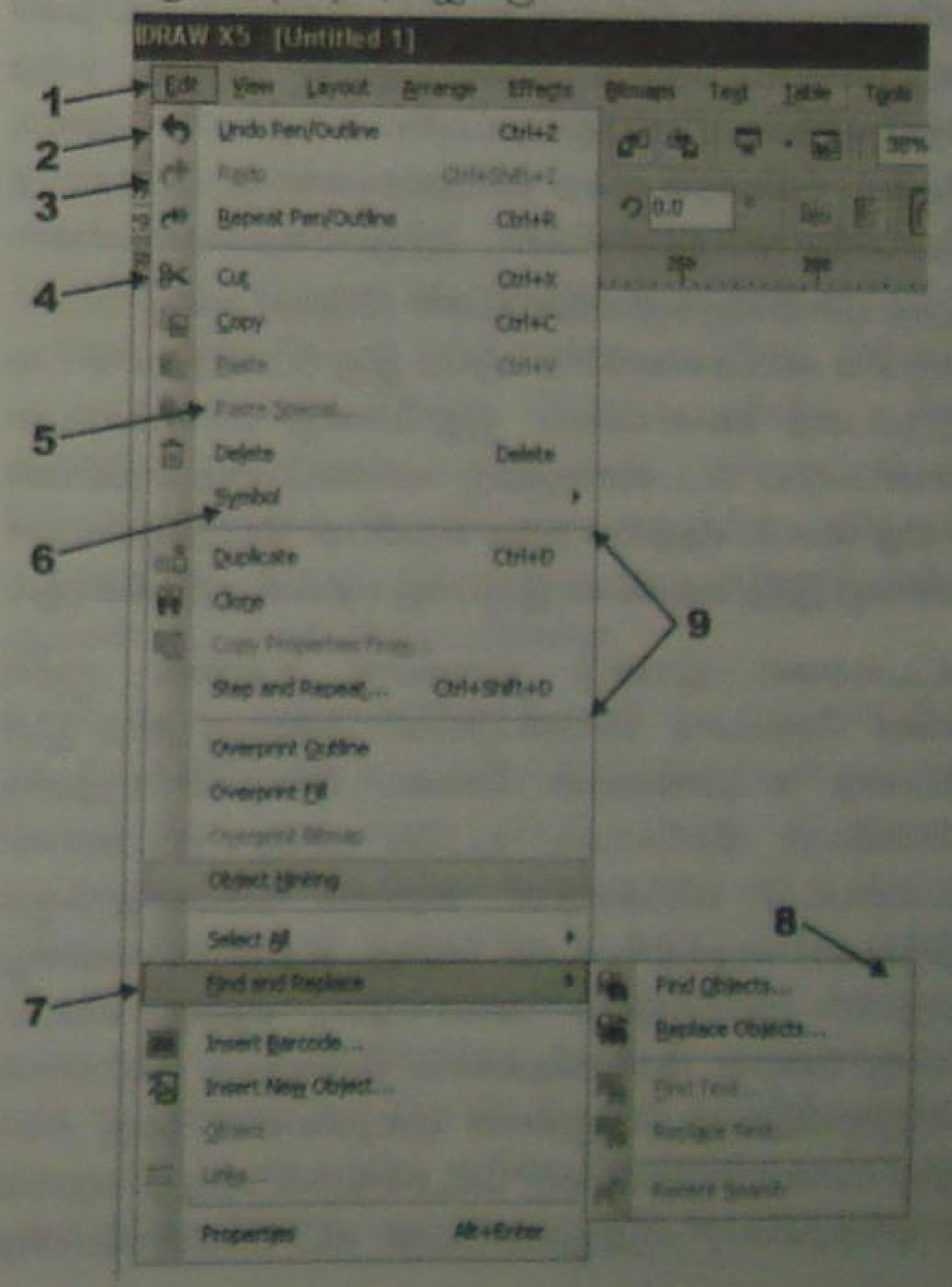
கோரல்டிரா விண்டோவில் பாகம் 2ஆகப் பார்த்த மெனுபார் பற்றி மேலும் சில விவரங்களை இங்கு காணலாம்.


File
Edit
View
Layout
Arrange
Effects
Bitmaps
Text
Table
Tools
Window
Help

மெனுபார் பல்வேறு கட்டளைகளின் தொகுப்பாக உள்ள மெனுக்களை மேலேயுள்ளபடி கொண்டுள்ளது.

மெனுபாரில் ஃபைல் முதல் ஹெல்ப் வரையிலும் 12 மெனுக்கள் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. இங்கு ஒவ்வொரு மெனுவின் பெயரிலும் ஒரு எழுத்து அடிக்கோடு போடப்பட்டிருப்பதை காணுங்கள். எடுத்துக்காட்டாக ஃபைல் என்பதில் எஃப் (F) எழுத்தும், ஹெல்ப் என்பதில் எச் (H) எழுத்தும் அடிக்கோடுடன் உள்ளன. (சில நேரங்களில் இது தெரியாமல் இருக்கலாம். அந்த நேரங்களில் உங்கள் கீபோர்டில் ஆல்டர் கீயை ஒரு முறை அழுத்திவிடவும். உடன் கோடுகள் தெரியும்.) இது மவுஸை பயன்படுத்தாமல் இந்த மெனுவை துவக்குவதற்கு உதவும் கீ-போர்டு ஷார்ட்-கட் முறைக்கு உதவுகிறது. கீபோர்டில் ஆல்டர் (Alt) கீயை ஒரு முறை அழுத்திவிட்டு, செலக்ட் செய்ய வேண்டிய மெனுவில் அடிக்கோடுள்ள எழுத்தை (கீ போர்டில்) அழுத்தவும். எடுத்துக்காட்டாக ஃபைல் மெனுவை துவக்க ஆல்டர் + எஃப் (Alt+F) பட்டன்களை கீபோர்டில் அழுத்தவும். உடன் ஃபைல் மெனு துவங்குகிறது.

இங்கு வருகின்ற பட்டியலில் பல்வேறு கட்டளைகள் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. இந்த கட்டளைகளின் அமைப்பு பலவிதங்களில் காணப்படுகின்றன. எடிட் மெனுவை க்ளிக் செய்ததும் வருகின்ற பட்டியலை (ஒரு எடுத்துக் காட்டிற்காக) அருகில் கொடுத்துள்ளோம். அதன் ஒவ்வொரு பாகத்தையும் இங்கு காணலாம்.


DRAW X5 [Untitled 1]
Edit
View
Layout
Arrange
Effects
Bitmaps
Text
Table
Tools
Undo Pen/Outline Ctrl+Z
Redo Ctrl+Shift+Z
Repeat Pen/Outline Ctrl+R
Cut Ctrl+X
Copy Ctrl+C
Paste Ctrl+V
Paste Special...
Delete Delete
Symbol
Duplicate Ctrl+D
Clone
Copy Properties From...
Step and Repeat... Ctrl+Shift+D
Overprint Outline
Overprint Fill
Overprint Bitmap
Object Hinting
Select All
Find and Replace
Insert Barcode...
Insert New Object...
Object
Links...
Properties Alt+Enter
Find Objects...
Replace Objects...
Find Text...
Replace Text...
Refine Search
1
2
3
4
5
6
7
8
9

1. செலக்டட் மெனு (Selected Menu) : தற்போது க்ளிக் செய்துள்ள மெனுவும் அதன் கீழ் பட்டியலும் தெரிகின்றன.

2. கமாண்ட் (Command) : இங்கு ஒரு கட்டளை கொடுக்கப்பட்டுள்ளது. தற்போது செய்து கொண்டிருக்கும் வேலையில், இந்த இடத்தில் இந்த கட்டளை நேரடியாக செயல்படும் தன்மை கொண்டுள்ளது. இந்த கட்டளையை செலக்ட் செய்தால் அந்த வேலை உடனடியாக செய்து முடிக்கப்படும். எடுத்துக்காட்டாக இங்கு கொடுக்கப்பட்டுள்ள அன்டு (Undo) கட்டளை தற்போது (இந்த கட்டளையை செலக்ட் செய்துள்ள நிலையில்) உடனடியாக செயல்படுகிறது.

3. டிம்டு கமாண்ட் (Dimmed Command) : இதுபோன்ற மங்கிய நிலையில் காணப்படும் கட்டளைகள், தற்போது செயல்படமாட்டா. அதாவது இந்த கட்டளை செயல்படுகின்ற சூழ்நிலை அல்லது வேலை தற்போது செலக்ட் செய்யப்படவில்லை. எனவே இது போன்ற மங்கிய கட்டளைகள் காணப்பட்டால் வீண் முயற்சியாக அவற்றை க்ளிக் செய்து கொண்டிருக்க வேண்டாம். மாறாக அவற்றை செயல்படச் செய்வதற்கான வழிமுறையை காண முயலவும்.

4. கமாண்ட் ஐகான் (Command Icon) : குறிப்பிட்ட சில கட்டளைகளின் அருகில் சிறிய உருவக்குறியீடுகள் காணப்படுகின்றன. இவை ஐகான் எனப்படுகின்றன. அந்தந்த கட்டளையை குறிப்பிடும் உருவங்களான இவை, கோரல்டிரா விண்டோவில் பாகம் 3ஆகப் பார்த்த ஸ்டேண்டர்டு பாரில் கொடுக்கப்பட்டுள்ளவையே ஆகும்.

5. கமாண்ட் வித் எல்லிப்ஸ் (Command with Ellipse): ஏதேனும் ஒரு மெனுவின் கீழ் கொடுக்கப்பட்டுள்ள கட்டளையை படித்துப் பார்ப்பதுடன் சற்றே உற்று நோக்குங்கள். எடுத்துக்காட்டாக எடிட் மெனுவில் பேஸ்ட் ஸ்பெஷல் என்ற வார்த்தைகளை(கட்டளையை)த் தொடர்ந்து மூன்று புள்ளிகள் (...) இருப்பதை கவனியுங்கள். இந்த புள்ளிகளுக்கு **எல்லிப்ஸ்** (Ellipse) என்று பெயர். ஒரு சில கட்டளைகளில் மட்டுமே இது போன்ற எல்லிப்ஸ் இருப்பதை கவனிக்கவும். இதுபோன்று எல்லிப்ஸுடன் காணப்படும் கட்டளைகளுக்கு கமாண்ட் வித் எல்லிப்ஸ் என்று பெயர். எதற்காக இந்த எல்லிப்ஸ் கொடுத்துள்ளனர் அல்லது இந்த எல்லிப்ஸ் இருப்பது எதனை குறிக்கின்றது?

கட்டளைகள் இரண்டு வகையாக உள்ளன. முதல் வகை நேரடியாக செயல்படுவன. அதாவது நாம் இது போன்ற கட்டளைகளை செலக்ட் செய்தால் எந்தவித கேள்வியும் கேட்காமல் உடனே அந்த கட்டளைகள் செயல்பட்டு விடுகின்றன. உறங்கிக் கொண்டிருக்கும் ஒருவரை எழுந்திரியுங்கள் என்று கூறினால், அல்லது எழுப்ப முயற்சித்தால் அவர் ஏன், எதற்கு எப்படி, எங்கு என்பன போன்றெல்லாம் கேள்விகள் கேட்காமல் எழுந்துவிடுவது பொதுவான ஒன்றல்லவா? (ஒரு சிலர் இதுபோன்ற கேள்விகளை கேட்கக்கூடும், சற்று தாமதமாக எழுவதற்காக!) எடுத்துக்காட்டாக கட், காப்பி போன்ற கட்டளைகளை கூறலாம். இவை எல்லிப்ஸ் இல்லாமல் காணப்படுகின்றன.

சில கட்டளைகள் நேரடியாக உடனே செயல்படுவது இல்லை. அவற்றை முழுமையாக செயல்படுத்த மேலும் சில கட்டளைகள் தேவையாக இருக்கின்றன. ஒருவரை வாங்கி வா - என்று கூறினால் அவர் உடனே அங்கிருந்து சென்றுவிட மாட்டார்; முடியவும் முடியாது. என்ன வாங்க வேண்டும், எவ்வளவு வாங்க வேண்டும் என்பன போன்று பல கேள்விகளைக் கேட்டு அவற்றிற்கு நம்மிடமிருந்து சரியான விடை கிடைத்த பிறகு தான் நகருகின்றார் அல்லவா? அதுபோல சில கட்டளைகள் செயல்படுகின்றன. இந்த கட்டளைகளே எல்லிப்ஸுடன் காணப்படுகின்றன. எடுத்துக்காட்டாக நியூ, ஓபன், இம்போர்ட், எக்ஸ்போர்ட், பிரிண்ட் போன்ற கட்டளைகளை கூறலாம். இது போன்ற கட்டளைகள் எல்லாம் கமாண்ட் வித் எல்லிப்ஸாக கொடுக்கப்பட்டுள்ளன.

எல்லிப்ஸுடன் காணப்படும் கட்டளைகளை செலக்ட் செய்தால், அவை உடனடியாக செயல்படுவது இல்லை. மாறாக அந்த கட்டளையை செலக்ட் செய்தவுடன் ஒரு புதிய பெட்டி தோன்றுகிறது. இதற்கு டயலாக் (Dialogue Box) பாக்ஸ் என்று பெயர். அதாவது கமாண்ட் வித் எல்லிப்ஸை செலக்ட் செய்தால் உடன் ஒரு டயலாக் பாக்ஸ் வந்து நிற்கின்றது. இதில் மேலும் பல செயல்பாடுகள் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. தேவையானவற்றை செலக்ட் செய்து ஓகே கொடுத்த பின்னரே அந்தக் கட்டளை செயல்படுகிறது.

இந்த டயலாக் பாக்ஸில் உள்ள பாகங்களையும் அவற்றின் செயல்பாடுகளையும் அடுத்து தொடர்ச்சியில் காணலாம்.

6. அன்டர்லைன்ட் கேரக்டர் ஃபார் ஷார்ட்கட் (Underlined character for Shortcut) : இங்கு குறியிட்டுக் காட்டப்பட்டுள்ள கட்டளையில் மட்டுமல்லாது ஒவ்வொரு கட்டளையிலும் ஒரு எழுத்து மட்டும் அடியில் கோடு போட்டு காட்டப்பட்டுள்ளதை கவனிக்கவும். மவுஸ் உதவியில்லாமல், விசைப்பலகை மூலமாக கட்டளைகளை தெரிவு செய்து செயல்படுத்த இந்த அடிக்கோடு போட்ட எழுத்துக்கள் உதவுகின்றன. டயலாக் பாக்ஸ் பற்றி கூறியுள்ள பகுதியில் (பக்கம் 008) இது பற்றி முழுமையாக விவரித்துள்ளதை காண்க.

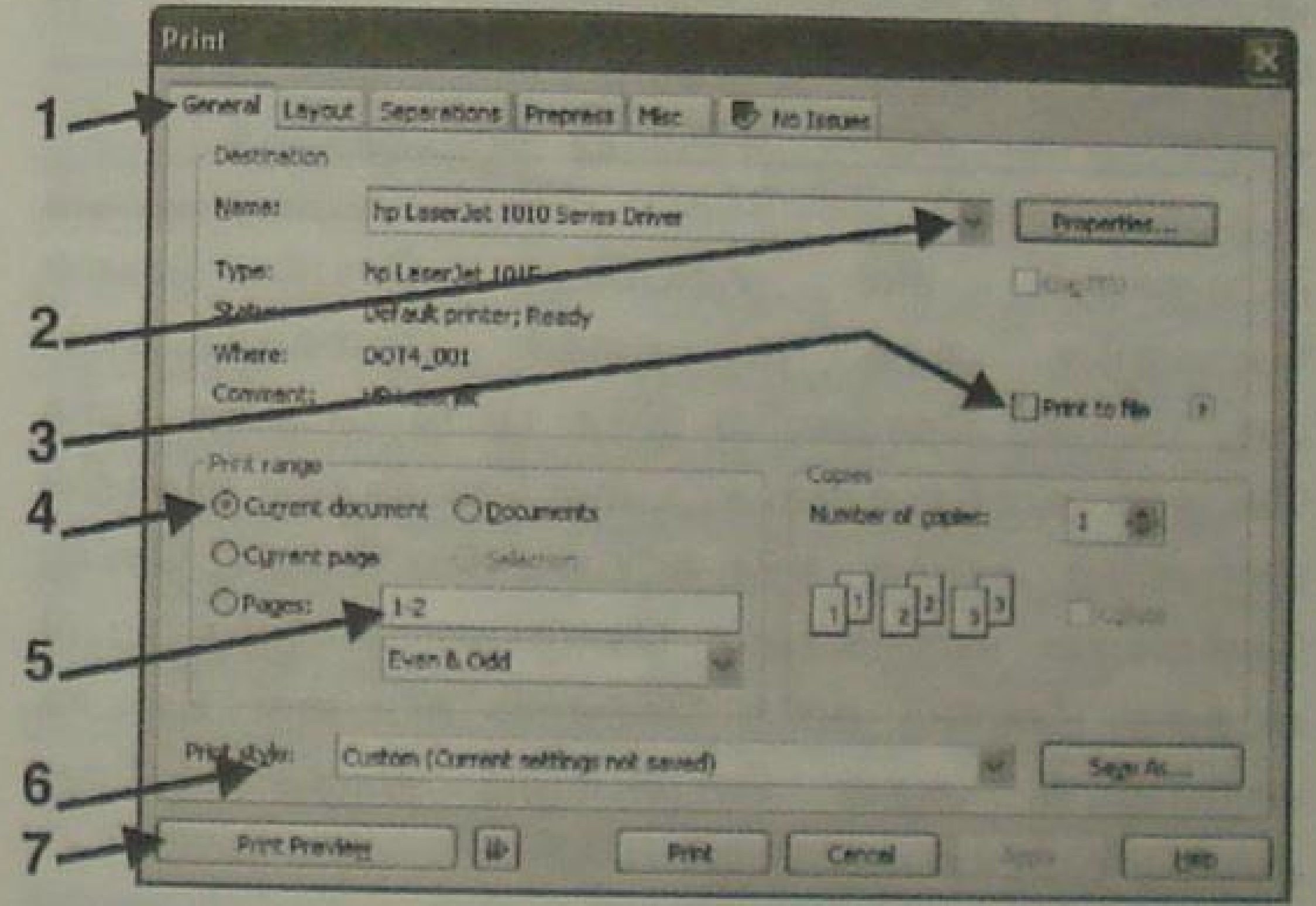
7. காஸ்கேடிங் மெனு (Cascading Menu) : காஸ்கேட் என்றால் அடுக்கடுக்காக அல்லது பாறைகளில் அடுத்தடுத்து விழுந்து வரும் அருவி என்று பொருள். இங்கு குறிப்பிட்டுக் காட்டப்பட்டுள்ள கட்டளையின் முடிவில் ஒரு அம்புக்குறி (▶) கொடுக்கப்பட்டிருப்பதை கவனிக்கவும். இதுபோல பல கட்டளைகள் உள்ளன. இந்த அம்புக்குறியை க்ளிக் செய்தால் கட்டளை நேரடியாக செயல்படுவதில்லை. உடன் ஒரு பட்டியல் (8) வருகிறது. இதில் நமக்குத் தேவையான கட்டளையை செலக்ட் செய்தால் அது செயல்படுகிறது. சில கட்டளைகளில் ஒரு காஸ்கேடிங்கிற்குள் மற்றொரு காஸ்கேடிங் மெனு இருக்கலாம். எடுத்துக்காட்டாக விண்டோஸ்>டாக்கர்ஸ்> ட்ரான்ஸ்ஃபர்மேஷன்ஸ் கட்டளையை கூறலாம்.

9. குரூப் ஆஃப் கமாண்ட்ஸ் (Group of Commands): மெனுவை செலக்ட் செய்ததும் வருகின்ற பட்டியலில் கட்டளைகள் தொடர்ச்சியாக இருப்பதில்லை. ஒன்று அல்லது சில கட்டளைகள் முடிந்ததும் ஒரு கோடு போட்டு பிரித்திருப்பார்கள். அடுத்து சில கட்டளைகள் முடிந்ததும் மீண்டும் கோடு போட்டிருப்பார்கள். இப்படி இரண்டு கோடுகளுக்கு இடையே கொடுக்கப்பட்டுள்ள கட்டளை/ கட்டளைகளின் தொகுப்பிற்கு ஒரு குரூப் என்று பெயர் கொடுத்துள்ளனர். இந்த தொகுப்பில் உள்ள கட்டளைகள் ஒன்று போல செயல்களை செய்யக்கூடியவையாக உள்ளன.

மெனுபாரை செலக்ட் செய்தவுடன் வருகின்ற பட்டியலில் காணப்படும் பாகங்களை பார்த்தோம். அடுத்து **டயலாக் பாக்ஸ்** பற்றிய சில விளக்கங்களை காணலாம்.

டயலாக் பாக்ஸ் (Dialogue Box)

அநேகமாக எல்லாவிதமான செயல்பாடுகளையும் / பாகங்களையும் கொண்டுள்ள ஒரு கட்டளையான ஃபைல் மெனுவில் உள்ள பிரிண்ட் (Print) என்பதை க்ளிக் செய்தவுடன் வருகின்ற டயலாக் பாக்ஸை எடுத்துக்காட்டாக இங்கு காணலாம்.



1. ஃபோல்டர் (Folder) : செலக்ட் செய்த கட்டளைக்குத் தொடர்பான பல்வேறு செயல்பாடுகள் தனித்தனி செயல்பாடுகளாக தொகுக்கப்பட்டு ஒவ்வொரு போல்டர்களில் வைக்கப்பட்டுள்ளன. அலுவலகங்களில் ஃபைல்களை ஒழுங்குபடுத்தி வைக்கும் பொழுது அவற்றின் பெயர் வெளியே தெரிவதற்காக ஒரு ஸ்லிப்பை ஒட்டி வைத்திருப்பார்கள் அல்லவா? அது போல இங்கு ஒவ்வொரு ஃபோல்டரின் பெயரும் வெளியே தெரிகின்றபடி வைத்துள்ளனர்.

2. ட்ராப் டௌன் லிஸ்ட் (Dropdown list) : குறிப்பிட்ட கட்டளை ஒரு வகையாக மட்டும் இல்லாமல் வேறு பல வகைகளாகவும் இருக்கலாம். எடுத்துக்காட்டாக இங்கு பிரிண்டர்களின் பெயர் என்பதைச் (Names) சொல்லலாம். வெவ்வேறு வகையான பிரிண்டர்களை தனித்தனியே நிறுவி அவற்றிற்கான தனித்தனி பெயரையும் கொடுத்துள்ளனர். இவை அனைத்தையும் ஸ்கிரீனில் ஒரே நேரத்தில் தெரியச் செய்வது தேவையில்லாதது மட்டுமல்ல முடியாததும் கூட. அதற்காக இவற்றை மறைத்து வைத்து, அது நமக்குத் தெரியவேண்டும் என்பதற்காக அருகில் ஒரு கீழ் நோக்கிய அம்புக் குறியும் (▾) காட்டப்பட்டிருக்கும். இதற்கு Drop Down List-என்று பெயர். இந்த அம்புக்குறியை க்ளிக் செய்தால் ஒரு பட்டியல் வெளிவருகிறது. அதில் ஓரத்தில் கிடைக்கும் ஸ்க்ரால் பாரில் க்ளிக் செய்து பட்டியலை மேலும் கீழுமாக நகர்த்தி தேவையான பிரிண்டரின் பெயரை செலக்ட் செய்து கொள்ளலாம். இதே போல ஒன்றிற்கு மேற்பட்ட வகைகளையும், ஆனால் ஏதேனும் ஒன்றை மட்டுமே செலக்ட் செய்யும் விதத்திலும் உள்ள ட்ராப்டவுன் லிஸ்ட் பல டயலாக் பாக்ஸ்களில் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன.

3. செக் பாக்ஸ் (Check box) : சில இடங்களில் ஒரே கட்டளைக்கு பல வகைகளை தரலாம். எடுத்துக்காட்டாக எழுத்திற்கு, போல்டு, இட்டாலிக், ரிவர்ஸ் என்ற மூன்று ஸ்டைல்களைத் தரலாம். இதுபோன்ற வேலைகளுக்கு, டயலாக் பாக்ஸில் கட்டளைக்கு அருகில் வகைகளைக் கொடுத்து அவற்றின் முன்னே கட்டம் ஒன்றும் கொடுக்கப் பட்டிருக்கும். இந்த கட்டத்திற்கு செக் பாக்ஸ் என்று பெயர். இவற்றை க்ளிக் செய்தால் நடுவில் ஒரு ✓ குறி வந்துவிடும். இந்த ✓ குறியிருந்தால் அந்த கட்டளை செயல்படும். ஆனால் செலக்ட் செய்தே ஆகவேண்டும் என்ற கட்டாயம் இல்லை.

4. ஆப்ஸன் பட்டன் (Option Button) : ஒரு கட்டளைக்கு இரண்டு அல்லது அதற்கு மேல் வகைகள் இருந்து அவற்றில் ஏதேனும் ஒன்றை மட்டுமே தெரிவு செய்ய முடியும் என்ற நிலை அல்லது கண்டிப்பாக ஏதேனும் ஒன்றை செலக்ட் செய்தே ஆகவேண்டும் என்ற நிலை இருக்கும். இவற்றை குறிக்க கட்டளையை அடுத்து வகைகள் கொடுக்கப்பட்டு அந்த வகைகளின் முன் ஒரு சிறிய வட்டம் போடப்பட்டிருக்கும். இவற்றிற்கு ஆப்ஸன் பட்டன் என்று பெயர். எடுத்துக்காட்டாக இந்த பிரிண்ட் டயலாக் பாக்ஸில் பிரிண்ட் ரேன்ஜ் பகுதியில் உள்ள கரெண்ட் டாக்குமெண்ட், டாக்குமெண்ட், கரெண்ட் பேஜ், செலக்சன் மற்றும் பேஜஸ் என்பனவற்றில் ஏதேனும் ஒன்றைதான் செலக்ட் செய்ய முடியும். அந்த இடத்தில் ஆப்சன் பட்டன்கள் தரப்பட்டுள்ளன.

5. டெக்ஸ்ட் பாக்ஸஸ் (Text Boxes) : டயலாக் பாக்ஸில் சில இடங்களில் ஒரு கட்டம் இருக்கும். இவற்றுள் நமக்குத் தேவையான அளவுகளை டைப் செய்து பெறலாம். எழுத்துக்களை, நமது தேவைக்கேற்ப நாம் டைப் செய்ய வேண்டியிருப்பதால் இவற்றிற்கு டெக்ஸ்ட் பாக்ஸ் என்று பெயர். பொதுவாக இந்த பாக்ஸில் அளவுகள் அதாவது எண்களை மட்டுமே கொடுக்க இயலும். எழுத்துக்களை ஏற்காது (ஆனால் ஒரு சில இடங்களில் அப்ளிகேஷனின் அடிப்படை அளவுகளைக் குறிக்க சில வார்த்தைகளையும் பயன்படுத்துகிறோம். அவற்றை மட்டும் டெக்ஸ்ட் பாக்ஸ்

ஏற்றுக்கொள்ளும். அதுவும் அந்த குறிப்பிட்ட இடங்களில் மட்டும். எடுத்துக்காட்டு : எழுத்துகளுக்கான டயலாக் பாக்ஸில் வரும் Auto, Normal ஆகியவை.)

6. அண்டர்லைன்டு லெட்டர் ஃபார் கீபோர்டு ஷார்ட்கட் (Underlined letter for Keyboard Shortcut) : ஒவ்வொரு மெனுவிலும், கட்டளைகளிலும், ஒவ்வொரு டயலாக் பாக்ஸுக்குள்ளும் உள்ள அனைத்துக் கட்டளைகளிலும் ஏதேனும் ஒரு எழுத்துக்குக் கீழே கோடு கொடுக்கப் பட்டிருக்கும். இது ஒரு கட்டளையை விரைவாக கீ போர்டின் உதவியுடன் செலக்ட் செய்வதற்கு விரைவான வழியாக பயன்படுகிறது.

கீபோர்டு ஷார்ட்கட் முறையில் கட்டளைகளை பின்வரும் வழியில் செலக்ட் செய்யலாம்.

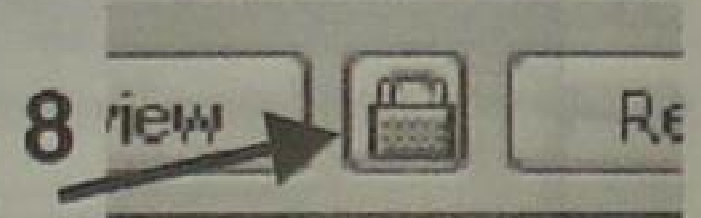
மெனுபார் : மெனுபாரில் உள்ள மெனுக்களின் ஒவ்வொரு குறிப்பிட்ட எழுத்துக்கள் அடிக்கோடுபோட்டிருப்பதைக் காணலாம். இதனை செலக்ட் செய்ய, முதலில் கீபோர்டில் உள்ள Alt (ஆல்டர்) கீயை அழுத்திக் கொண்டு அடிக்கோடிட்ட எழுத்தை அழுத்தவும். எடுத்துக் காட்டாக ஃபைல் மெனுவில் எஃப் (F) எழுத்து அடிக்கோடு இட்டிருக்கும். ஆல்டர் பட்டனை அழுத்திக் கொண்டு எஃப் எழுத்தையும் அழுத்தவும். இப்பொழுது ஃபைல் மெனுவின் பட்டியல் வெளிவரும்.

இந்தப் பட்டியலில் உள்ள ஒரு கட்டளையை செலக்ட் செய்ய, அந்த கட்டளையின் அடிக்கோடிட்ட எழுத்தை மட்டும் கீ போர்டில் அழுத்தவும். **கவனிக்கவும் :** இங்கு ஆல்டர் பட்டனை அழுத்த வேண்டியதில்லை; எழுத்தை மட்டும் அழுத்தினால் போதும். இப்பொழுது அந்த கட்டளை செயல்படும். எல்லிப்ஸ் கொண்ட கட்டளையாக இருந்தால் உடன் ஒரு டயலாக் பாக்ஸ் வந்திருக்கும்.

இந்த டயலாக் பாக்ஸில் உள்ள கட்டளைகளில் ஒரு எழுத்து அடிக்கோடு இடப்பட்டிருக்கும். இதற்கு ஆல்டர் பட்டனை அழுத்திக் கொண்டு அந்த அடிக்கோடிட்ட எழுத்தை அழுத்த அந்த கட்டளை செலக்ட் ஆகும்.

மௌஸ் உதவியில்லாமல் கீ போர்டின் உதவியுடன் வேலை செய்ய இந்த அடிக்கோடிட்ட எழுத்துக்களை மனதில் நிறுத்திக் கொள்ள வேண்டும்.

7. கமாண்ட் பட்டன்ஸ் (Command Buttons) : ஒவ்வொரு டயலாக் பாக்ஸிலும் OK, Cancel என்ற கட்டளைகள் காணப்படும். இவற்றிற்கு Command Buttons என்று பெயர். நமக்குத் தேவையான கட்டளைகளை டயலாக் பாக்ஸில் செலக்ட் செய்த பின் ஓகே பட்டனை செலக்ட் செய்தால், நாம் கொடுத்த கட்டளைகள் அந்த குறிப்பிட்ட வேலையில் செயல்படும். மாறாக கேன்சல் பட்டனை செலக்ட் செய்தால், டயலாக் பாக்ஸ் மறைந்து விடும். மேலும் அந்த டயலாக் பாக்ஸில் ஏதேனும் கட்டளைகளை செலக்ட் செய்திருந்தாலும், அவை செயல்படாமல் போய்விடும். எனவே இந்த இரு கமாண்ட் பட்டன்களை பயன்படுத்தும்போது அனைத்தும் சரிதானா என்பதை யோசித்துவிட்டு செலக்ட் செய்யவும். இந்த இரண்டு கட்டளைகள் தவிர ஹெல்ப் உள்ளிட்ட மேலும் சில செயல்களை கமாண்ட் பட்டனாக கோரல்டிராவில் கொடுத்துள்ளனர். சில கமாண்ட் பட்டன்கள் எல்லிப்ஸுடன் காணப்படுகின்றன. எனவே இவற்றை செலக்ட் செய்தால் மீண்டும் வேறு ஒரு டயலாக் பாக்ஸ் கிடைக்கிறது. எடுத்துக்காட்டாக இந்த பிரிண்ட் டயலாக் பாக்ஸில் உள்ள சேவ் அஸ்... (Save as...) என்ற பட்டனை செலக்ட் செய்து பாருங்கள்.



8. லாக் (Lock) : கோரல்டிராவில் பல இடங்களில் இதுபோன்ற பூட்டு படத்தை காணலாம். பொதுவாக இதன் அருகில் உள்ள கட்டளை சாதாரணமாக மாற்றம் செய்யத் தேவையில்லாததாக உள்ளது. அதனாலேயே அவை டிம்டு கட்டளையாகவும் கொடுக்கப் பட்டிருக்கும். சில குறிப்பிட்ட செயல்பாடுகளை செய்வதற்கு அந்த கட்டளைகள் தேவைப்படலாம். அது போன்ற நேரங்களில் இந்த பூட்டு படத்தை க்ளிக் செய்தால் அருகில் உள்ள கட்டளை செயல்படும் விதத்தில் மாறிவிடும். அடுத்து அந்த கட்டளையை செலக்ட் செய்து தேவையான மாற்றங்களை கொடுக்கலாம். இந்த பூட்டு படத்தை மீண்டும் க்ளிக் செய்தால் கட்டளை டிம்டாக மாறுவதுடன் அதன் செயல்பாடும் நிறுத்தப்படுகிறது அல்லது தவிர்க்கப்படுகிறது.

சில இடங்களில் இந்த பூட்டை திறந்தால், கட்டளை நேரடியாக உருவத்தின் மீது செயல்படத் துவங்கும். எடுத்துக்காட்டாக கலர் டாக்கர் விண்டோவில் உள்ள இந்த படத்தை கூறலாம்.

அறிந்ததைப் பகிர்ந்து கொள்வோம்!
தமிழில் முதன் முறையாக கணினி வரைகலைப் பகுதிக்கான
தனிப்பட்ட மாத இதழ்...
கணினி வரைகலையின்
சங்கமம்

3. தொழில்நுட்ப சொற்கள்

(Technical Words)

கோரல்டிராவின் செயல்பாடுகளை விவரிக்கும் பொழுது நாம் சில தொழில்நுட்ப சொற்களை அடிக்கடி பயன்படுத்தவுள்ளோம். அவற்றையும் அவற்றிற்கான விளக்கத்தையும் இங்கு காண்போம்.

ஆப்ஜெக்ட் (Object)

கோரல்டிராவில் துவக்கப்பட்டுள்ள ஒரு பக்கம் அல்லது பேஸ்ட் போர்டில் நிறுத்தப்பட்டுள்ள உருவம். இது ஒரு கட்டம், வட்டம், படம், கோடு, எழுத்து, வளைகோடு அல்லது வரையப்பட்ட எந்த ஒரு வடிவமாகவும் இருக்கலாம். ஒவ்வொன்றும் ஒவ்வொரு தனித்தனி உருவம் - ஆப்ஜெக்ட் ஆகும்.

டிராயிங் (Drawing)

கோரல்டிராவில் நாம் உருவாக்கும், வரையும் அல்லது வடிவமைக்கும் வேலை. எடுத்துக்காட்டாக ஒரு வரைபடம், லோகோ, மோனோகிராம், போஸ்டர், நோட்டீஸ் மற்றும் கடிதம் என எதுவாகவும் இருக்கலாம். (பேஜ்மேக்கரில் இதனை ஒரு பப்ளிகேஷன் என்று கூறுவோம்.)

பிக்ஸெல்ஸ் (Pixels)

நாம் செலக்ட் செய்துள்ள (பிட்மேப்) இமேஜ், கம்ப்யூட்டர் ஸ்கிரீனில் தெரிகின்ற மிக மிகச் சிறிய பாகம். படத்தின் தரம் குறைவாக இருந்தால், நார்மல் வ்யூவிலேயே ஸ்கிரீனில் பிக்ஸல்கள் தெரிவதை காணலாம். இவற்றை அளவில் பெரிதுபடுத்த முடியாது. படத்தை பெரிதுபடுத்தினால் பிக்ஸல்கள் தெரிய துவங்குவதுடன், அச்சிலும் வரத்துவங்கிவிடும். இதனை பிக்ஸலேட் (Pixelate) என்று கூறுவார்கள். எனவே பயன்படுத்தப்படும் படங்கள் - பிட்மேப்புகள் - அதிக தரம் உள்ளவையாக இருக்க வேண்டியது அவசியம். தரமான படங்களை 400% பெரிதுபடுத்திப் பார்த்தாலும் பிக்ஸல்கள் தெரிவதில்லை.

படங்களை கம்ப்யூட்டருக்காக உருவாக்கும் நிலைகளிலேயே அதிகமான பிக்ஸல்கள் அடிப்படையில் உருவாக்க வேண்டியது அவசியம். அதாவது ஒரு படத்தை ஸ்கேன் செய்து உருவாக்கும் பொழுது ரெசல்யூசன் என்ற பகுதியில் 300 dpi இருக்கும்படி பார்த்துக் கொள்ள வேண்டும். (அச்சிட வேண்டிய படமாக இருந்தால் 300 dpi கொடுக்க வேண்டும். போட்டோபிரிண்ட் எடுப்பதற்கு 200 dpiயும், வெப் டிசைனிங்கிற்கு 72 dpiயும் இருந்தால் போதும்.)

டிஜிட்டல் கேமரா மூலம் படம் பிடிக்கும் பொழுது, கேமராவின் தன்மையும் முக்கியமாக அமைகிறது. 3 மெகா பிக்ஸல்க்கு அதிகமான திறன் கொண்ட கேமராக்களில் எடுக்கப்படும் படங்கள் தரம் உயர்ந்தவையாக இருக்கின்றன. மேலும் இந்த படங்களை பெரிதுபடுத்தியும் பயன்படுத்தலாம்.

வெக்டார் கிராபிக்ஸ் (Vector Graphics)

வரையப்பட்டுள்ள கோட்டின் தன்மை, நீளம் மற்றும் அகலம் ஆகிய அளவுகளின் அடிப்படையில் உருவாக்கப்படும் படம். எவ்வளவு பெரிதாக ஆக்கினாலும் சிறிதுபடுத்தினாலும் படத்தின் தரம் பாதிக்கப்படாது. கோரல்டிராவில் வரையப்படும், உருவாக்கப்படும் படங்கள் இந்தத் தன்மை வாய்ந்தவையே.

பிட்மேப் (Bitmap)

பிக்ஸெல்களின் வரிசையால் உருவாக்கப்படும் உருவம் / படம். உருவத்தைப் பெரிதுபடுத்தினால் ஓரங்களில் பிக்ஸல்கள் தெரியத் துவங்கும். கிடைக்கின்ற படங்களை பெரிதுபடுத்துவதைத் தவிர்க்க வேண்டும். ஓரளவு சிறிதாக்கினால் தரம் உயரும்.

ஃப்ளைஅவுட் (Fly-out)

செலக்ட் செய்யும் டூல் மற்றும் கட்டளையின் தொடர்புடைய மேலும் பல டூல்களையும் / கட்டளைகளையும் தன்னகத்தேக் கொண்டது.

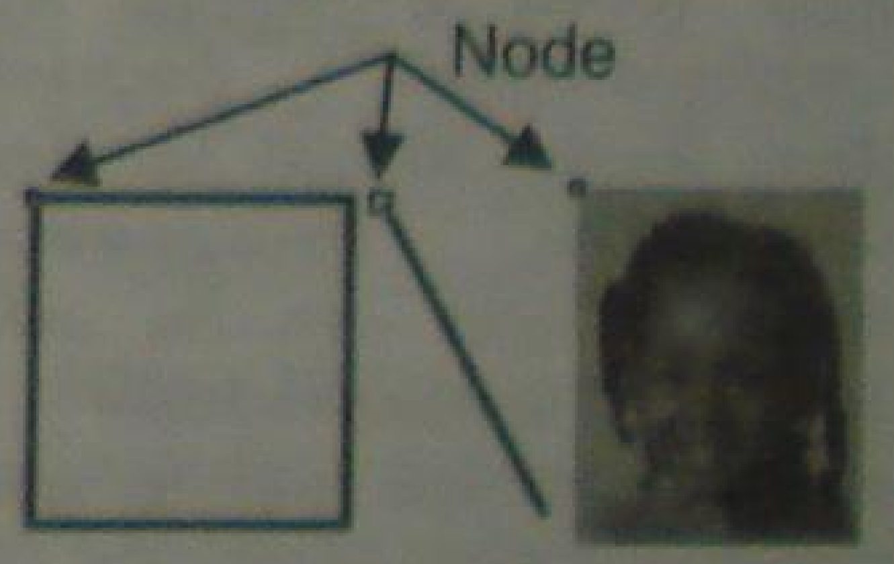
ஆர்ட்டிஸ்டிக் டெக்ஸ்ட் (Artistic Text)

ஸ்பெஷல் எஃபெக்ட்டுகளான ஷேடோ போன்றவற்றை ஏற்றுக் கொள்ளும் தன்மை கொண்ட எழுத்து உருவங்கள். டெக்ஸ்ட் டூலை க்ளிக் செய்து டைப் செய்தால் வருபவை.

பாராகிராப் டெக்ஸ்ட் (Paragrph Text)

டேப் (Tab) போன்ற கட்டளைகளை ஏற்றுக் கொள்ளும் தன்மை கொண்ட எழுத்து உருவங்கள். மேலும் மாற்றியமைக்கும் தன்மை கொண்ட பெரிய தொகுப்பாகவும் உருவாக்க முடியும். டெக்ஸ்ட் டூலை க்ளிக் செய்து ட்ராக் செய்தால் வரும் கட்டத்திற்குள் டைப் செய்ய வரும் எழுத்து தொகுதி ஆகும். இதற்கு ஸ்பெஷல் எஃபெக்ட் கொடுக்க முடியாது. (பேஜ்மேக்கரில் ஸ்டோரி போல செயல்படுகிறது.)

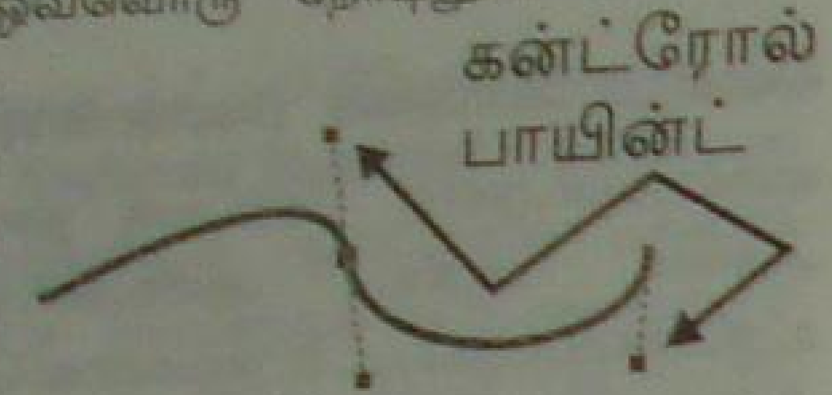
நோடு (Nodes)



வரையப்படும் கோடுகள், நிறுத்தப்படும் படங்கள், எழுத்துக்கள் ஆகியவற்றில் உள்ள பாகம். ஒரு சிறிய சதுரமாகத் தெரிகிறது. இரண்டாவது டூலான ஷேப் டூலை பயன்படுத்தும் பொழுது இது தெரியும். ஷேப் டூலை பயன்படுத்தி இவற்றை மாற்றி அமைப்பதன் மூலம் உருவத்தின் வடிவத்தை மாற்றியமைக்கலாம். எழுத்துக்களை இடம் நகர்த்தலாம், படங்களின் ஓரங்களை வெட்டிவிடலாம்.

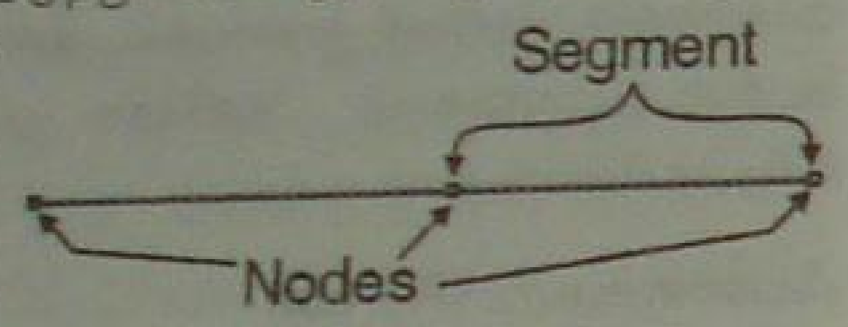
கன்ட்ரோல் பாயின்ட் (Control Point)

நோடுகளை செலக்ட் செய்து அவற்றை ஸ்ட்ரைட் கர்வாக மாற்றும் பொழுது ஒவ்வொரு நோடிலும், கோட்டை வளைப்பதற்காக புள்ளிகளாலான கோடும் இறுதியில் ஒரு சிறிய கருப்புப் புள்ளியுமாக ஒரு வசதி கிடைக்கிறது. இதற்கு கன்ட்ரோல் பாயின்ட் என்று பெயர். இதனை ஷேப் டூலை பயன்படுத்தி நகர்த்தினால் நகர்த்துகின்ற தூரம் மற்றும் கோணத்தைப் பொறுத்து அதற்கு இணையாக கோடு வளைகிறது.



செக்மென்ட் (Segment)

ஒரு கோட்டில் அடுத்தடுத்து உள்ள இரண்டு நோடுகளுக்கு இடையே உள்ள தூரமே செக்மென்ட் எனப்படுகிறது. கோடுகளை வளைக்க, கர்வ் கொடுத்த பிறகு, ஷேப்டூலை செக்மென்ட் மீது நிறுத்தி மவுஸால் பிடித்து நகர்த்தினால் கோடு அப்படியே வளைந்து வரும். மேலும் துல்லியமாக வளைக்க அந்த செக்மென்டின் இரு முனைகளிலும் உள்ள நோடுகளின் கன்ட்ரோல் பாயின்டுகளைப் பிடித்தும் நகர்த்தலாம்.



செலக்ஷன் (Selection)

கோரல்டிராவில் கட்டளைகள் முழுமையாக செயல்பட தேவையான உருவங்களை, படங்களை முதல் டூலான பிக் டூல் மூலம் செலக்ட் செய்து கொள்ள வேண்டும்.

Balaji Institute of
Computer Graphics
Coimbatore - 641 045

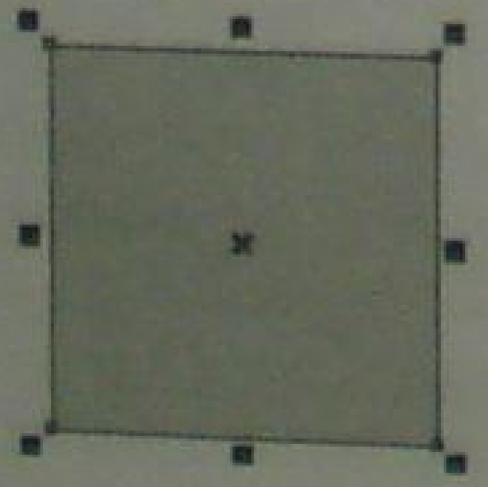
எழுத்துக்களை டெக்ஸ்ட் டூலை பயன்படுத்தி செலக்ட் செய்திருக்க வேண்டும்.

ப்ராப்பர்டி பார் (Property Bar)

கோரல்டிரா விண்டோவின் பாகங்களை பற்றிக் கூறும் (பாகம் 4) பொழுது ஏற்கனவே இதனைப் பார்த்திருக்கின்றோம். டூல்பாக்ஸின் ஒவ்வொரு டூலை செலக்ட் செய்யும் பொழுதும் அந்தந்த டூலின் செயல்பாடுகள், சிறப்புத்தன்மைகள், அளவுகள் போன்றவை இந்த ப்ராப்பர்டி பாரில் தோன்றுகின்றன. அவற்றை மாற்றியமைப்பதன் மூலம் சிறப்பான எஃபெக்ட்களை பெற முடிகிறது. முக்கியமான பகுதி.

ஹாண்டல்ஸ் (Handles)

கோரல்டிராவில் எந்த ஒரு உருவத்தையும் முதல் டூலான பிக் டூல் கொண்டு செலக்ட் செய்தால் உருவத்தைச் சுற்றிலும் நான்கு மூலைகளிலும் மற்றும் அவற்றிற்கு இடையிலும் என எட்டு கருப்பு கட்டங்கள் தோன்றுகின்றன. இவற்றிற்கு ஹாண்டல்கள் என்று பெயர். உருவத்தின் அளவை மாற்றியமைப்பது, திருப்பிப் போடுவது, சுழற்றியமைப்பது போன்ற வேலைகளுக்கு இந்த ஹாண்டல்கள் உபயோகமாகின்றன. உருவத்தை ஜூம் இன் செய்தாலும் ஜூம் அவுட் செய்தாலும், இந்த ஹாண்டல்கள் ஒரே அளவில் தான் தெரியும். சிறிது பெரிதாகாது.



கர்வ் (Curve)

கோடுகளால் உருவாக்கப்படும் உருவங்களுக்கு கர்வ் என்று பெயர். (கவனிக்க: ரெக்டாங்கல் மற்றும் எல்லிப்ஸ் டூல்களால் உருவாக்கப்படும் உருவங்கள் அந்தந்த பெயராலேயே அழைக்கப்படுகின்றன. ஃப்ரீஹேண்ட் மற்றும் பென்டூல் போன்றவற்றால் வரையப்படும் கோடுகளே கர்வ் எனப்படுகின்றன.) மேலும் வளையும் தன்மை கொண்ட கோட்டிற்கும் கர்வ் என்று பெயர். நேர்கோடுகளாக வரையப்படும் கோடுகளையும் வளையும் விதத்தில் மாற்ற முடியும்.

குரூப் (Group)

தனித்தனியாக உள்ள உருவங்களை ஒன்றாக நகர்த்துவதற்கு உதவுகின்ற ஒரு கட்டளை. இதனை கொடுப்பதால் உருவங்களின் தன்மை எந்த வகையிலும் மாறுவதில்லை. தனித்தனியாக உள்ள பொருட்களை ஒரு பெட்டியில் வைத்து நகர்த்துவது போன்றது. பொருட்களின் தன்மை மாறுவதில்லையல்லவா? அதுபோல இந்தக் கட்டளை செயல்படுகிறது. தேவையில்லை யென்றால் அன்குரூப் (Ungroup) செய்துவிடலாம்.

கம்பைன் (Combine)

இதுவும் குரூப் போன்ற ஒரு செயல்பாடு. ஆனால் தனித்தனியான உருவங்களை கம்பைன் செய்தால் முற்றிலும் ஒன்றாக மாறிவிடும். இணைக்கப்படும் உருவங்கள் அனைத்தும் ஒரு உருவத்தின் தன்மையை அடைந்து விடும். எடுத்துக்காட்டாக தனித்தனியான திரவங்களை ஒன்றாக சேர்த்தால் அவை ஒன்றுடன் ஒன்று கலந்து விடுகின்றனவல்லவா? அவற்றை மீண்டும் பிரிக்க முடியாதல்லவா? அதைப் போன்றே இந்த செயல்பாடு அமைகின்றது. பல இடங்களில் பயன்படக் கூடியது. ப்ரேக்அபார்ட் (Breakeapart) செய்தால் உருவங்கள் தனித் தனியாக பிரிந்து விடும். ஆனால் அவற்றின் ஒரிஜினல் தன்மை மீண்டும் வராது. இரண்டு உருவங்களை கம்பைன் செய்வதன் மூலம் புதிய உருவங்களை பெறலாம்.

அன்டூ (Undo)

செய்த தவறுகளை திருத்திக் கொள்வதற்கான வசதி. கோரல்டிராவில் அதிகபட்சம் 99999 முறை அன்டூ செய்யலாம். நாம் செய்கின்ற வேலைகள் அனைத்தும் படிப்படியாக, அன்டூ டாக்கரில் வரிசைபடுத்தி வைக்கப் படுகின்றன. (விண்டோ மெனுவில் அன்டூ டாக்கர் கட்டளை உள்ளது) நேரடியாக இதில் தேவையான நிலையையும் செலக்ட் செய்து கொள்ளலாம்.

ஓபன் பாத் (Open path)

எல்லாப் புறங்களிலும் மூடப்படாத, அல்லது ஏதேனும் ஓரிடத்தில் திறந்த நிலையிலிருக்கும் வரையப்பட்ட கோடு / உருவம். இதற்கு உள்புறம் கலர் (ஃபில்) கொடுக்க முடியாது. கோரல்டிராவில் வரையப்படும் எல்லாவிதமான கோடுகளையும் (ஓபன்பாத்களையும்) கர்வ் என்றே குறிப்பிடுகின்றனர்.

க்ளோஸ்டு ஆப்ஜெக்ட் (Closed Object)

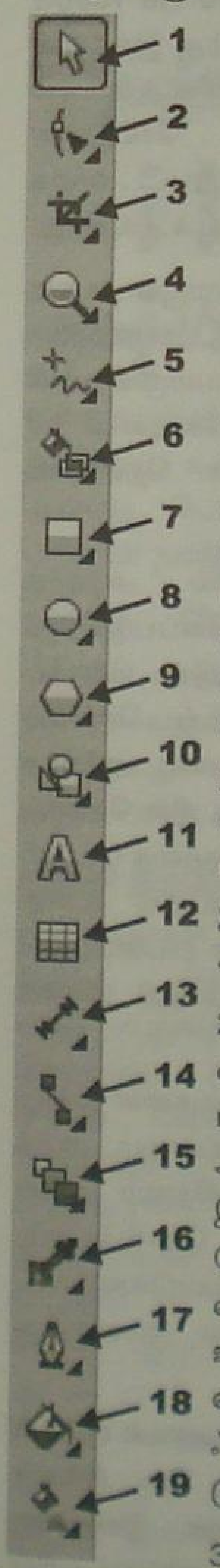
எல்லாப்புறங்களிலும் மூடப்பட்ட அல்லது எந்த ஓரிடத்திலும் திறந்திராத நிலையில் உள்ள உருவம். இதன் உள்புறம் கலர் கொடுக்க முடியும். ஃப்ரீஹேண்ட் டூல் மற்றும் அதன் துணைக் கருவிகளால் வரையப்பட்ட மற்றும் கன்வர்ட் டூ கர்வ் செய்யப்பட்ட உருவங்கள் அனைத்தும், அவை க்ளோஸ்டு பாத்தாக இருந்தாலும், கோரல்டிராவில் கர்வ் (Curve) என்றே அழைக்கப்படுகின்றன.

---

4. டூல் பாக்ஸ்

(Tools)

கோரல்டிரா 15-வது பதிப்பில் நேரடியாக மொத்தம் 19 டூல்களும், இவற்றில் 16 டூல்களில் ஃப்ளை அவுட் முறையில் மறைமுகமாக மேலும் பல டூல்களும் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. முதலில் அவற்றைப் பற்றிய ஒரு சுருக்கமான அறிமுகத்தை இங்கு காண்போம்.



1. **பிக் டூல் (Pick Tool) :** டூல்களுள் முதன்மையானது. மேலும் பல டூல்கள் செய்யும் வேலைகளை முடித்து வைப்பதற்கும், மாற்றியமைப்பதற்கும் இந்தக் கருவியே தேவைப்படுகிறது. வரையப்பட்ட உருவங்களை நகர்த்த, திருப்பிப் போடுவதற்கு, சுழற்றி வைக்க, சாய்த்து நிறுத்த, அளவில் மாற்றம் தர, டூப்ளிகேட் பெறுவதற்கு, காப்பி எடுக்க என்று பல வேலைகளுக்கு இந்தக் கருவி பயன்படுகிறது. எந்த ஒரு டூல் செலக்ட் செய்துள்ள நிலையிலும் நேரடியாக, இந்த டூலை செலக்ட் செய்ய (ஷார்ட்கட்) கன்ட்ரோல் + ஸ்பேஸ் பார் அழுத்தவும். பழைய டூலே தேவையெனில் மீண்டும் இதே போல அழுத்தவும். இதற்கு ஃப்ளைஅவுட் கிடையாது.

2. **ஷேப் டூல் (Shape Tool) :** பெயருக்கு ஏற்றாற்போல, உருவங்களின் உருவத்தை மாற்ற இந்த டூல் பயன்படுகிறது. பிக் டூலுக்கு அடுத்து பெரிய அளவில் பயன்படும் டூல் இதுவேயாகும். இதனுடன் இணைந்து செயல்படும் பகுதி **நோட்** (Node) எனப்படும். இதன் ஃப்ளைஅவுட்டில், உருவங்களை மாற்றியமைக்க உதவும், ஸ்மெட்ஜ் டூல், ரஃபன் பிரஸ் டூல் மற்றும் ஃப்ரீ ட்ரானஸ்ஃபார்ம் டூல் என்று மேலும் 3 டூல்கள் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன.

3. **க்ராப் டூல் (Crop Tool) :** கோரல்டிராவில் நிறுத்தப்பட்டுள்ள உருவங்களை வெட்டுவதற்கு பயன்படுகிறது. தேவையற்ற பாகங்களை நீக்குவது, ஓரங்களை வெட்டி அழகுபடுத்துவது போன்ற வேலைகளுக்கான நைஃப் டூல், இரேஸர் டூல், விர்ச்சுவல் செக்மென்ட் ஆகிய 3 டூல்கள் இந்த ஃப்ளைஅவுட்டில் தரப்பட்டுள்ளன.

4. **ஜூம் டூல் (Zoom Tool) :** கணினி திரையில் தெரியும் உருவங்களை பெரிதுபடுத்திப் பார்க்க உதவும் உருபெருக்கியாக இந்த டூல் செயல்படுகிறது. இதன் ஃப்ளைஅவுட்டில், ஸ்கிரீனில் தெரியும் பகுதியை நகர்த்திப் பார்ப்பதற்கு (Panning) உதவும் ஹாண்ட் டூல் கொடுக்கப் பட்டுள்ளது.

5. **கர்வ் டூல் (Curve Tool) :** கோரல்டிராவில் புதிதாக படங்கள் வரைவதற்கு உதவும் முதன்மையான டூல். இதன் (கர்வ்) ஃப்ளைஅவுட்டில் மேலும் 8 டூல்கள் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. பலவிதமான உருவங்களை வரைவதற்கான, 2 பாயின்ட் கர்வ் டூல், பேஸியர் டூல், ஆர்டிஸ்டிக் மீடியா டூல், பென் டூல் , பி-ஸ்பிலைன் டூல், பாலிலைன் டூல் மற்றும் 3 பாயின்ட் கர்வ் டூல் ஆகியன கிடைக்கின்றன.

6. **ஸ்மார்ட் ஃபில் டூல் (Smart Fill Tool) :** வழக்கமான முறையில் அல்லாமல், உருவங்களுக்கு (செலக்ட் செய்யப்பட்டிராத உருவங்களுக்கும்) அவற்றின் உட்புறம் மற்றும் கோட்டிற்கு கலர் கொடுக்க இந்த டூல் உதவுகிறது. இதன் ஃப்ளைஅவுட்டில் ஸ்மார்ட் டிராயிங் டூல் என்ற மற்றொரு டூலும் உள்ளது. இது வித்தியாசமான செயல்களைச் செய்யும் புதுமையான கருவியாகும்.

7. **ரெக்டாங்கல் டூல் (Rectangle Tool) :** கட்டங்கள் (சதுரம், செவ்வகம்) வரைவதற்கு இந்த டூல் உதவுகிறது. இதன் ஃப்ளைஅவுட்டில் 3 பாயின்ட் ரெக்டாங்கல் டூல் என்ற ஒரு டூல் மட்டும் கொடுக்கப்பட்டுள்ளது.

8. **எல்லிப்ஸ் டூல் (Ellipse Tool) :** வட்டம் மற்றும் நீள் வட்டம் வரைவதற்கான இந்த டூலுடன் 3 பாயின்ட் எல்லிப்ஸ் டூல் மட்டும் கொடுக்கப்பட்டுள்ளது.

9. **பாலிகான் டூல் (Polygon Tool) :** பல பக்கங்கள் கொண்ட உருவங்களையும் நட்சத்திர உருவங்களையும் வரைவதற்கு உதவுகிறது இந்த டூல். கிராஃப் பேப்பர் டூல் மற்றும் ஸ்பைரல் டூல் ஆகியன இதன் ஃப்ளைஅவுட்டில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள மேலும் இரண்டு டூல்களாகும்.

10. பேஸிக் ஷேப்ஸ் டூல் (Basic Shapes Tool) : பெர்பெக்ட் ஷேப் ஃப்ளைஅவுட் என்ற இந்த குழுவில் மொத்தம் 5 டூல்கள் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. பேஸிக் ஷேப்ஸ் டூல், ஆரோ ஷேப்ஸ் டூல், ஃப்ளோசார்ட் ஷேப்ஸ் டூல், பேனர் ஷேப்ஸ் டூல் மற்றும் கால்அவுட் ஷேப்ஸ் டூல் ஆகியன மிக குறைவான இடங்களில் உதவுகின்ற டூல்களாக உள்ளன.

11. டெக்ஸ்ட் டூல் (Text Tool) : கோரல்டிராவில் எழுத்துக்களை கொண்டுவர இந்த டூல் உதவுகிறது. ஃப்ளைஅவுட் இல்லாத மூன்று டூல்களுள் இதுவும் ஒன்று.

12. **டேபிள் டூல் (Table Tool) :** கோரல்டிராவில் அட்டவணை வேலைகளை உருவாக்குவதற்காகக் கொடுக்கப்பட்டுள்ள புதிய கருவியாகும். கட்டங்கள், அவற்றிற்குள் எழுத்துக்கள் - என்ற நிலையில் உருவாக்கப்படும்போது அவற்றில் மாற்றங்களைக் கொடுப்பது, புதிதாக சேர்ப்பது போன்றவை கடினமாக இருந்தன. அதனை எளிமைப்படுத்தி, விரைவாக அட்டவணை வேலைகளைச் செய்து முடிக்க இந்தக் கருவி உதவுகிறது.

13. **பேரலெல் டைமன்ஸன் டூல் (Parallel Dimension Tool) :** கோரல்டிராவில் வரையப்பட்டுள்ள உருவங்களின் நீளம், அகலம் போன்றவற்றை அளந்து பார்க்க உதவும் கருவியாகும். இதன் ஃபிளைஅவுட்டில் ஹரிஸான்டல் அண்டு வெர்டிகல் டைமன்ஸன் டூல், ஆங்குளர் டைமன்ஸன் டூல், செக்மன்ட் டைமன்ஸன் டூல், 3 பாயின்ட் காலவுட் டூல் என்ற மேலும் நான்கு டூல்கள் தரப்பட்டுள்ளன.

14. **ஸ்டிரைட்-லைன் கனெக்டர் டூல் (Straight-Line Connector Tool) :** நிர்வாகவியல், கணினியில் போன்ற பகுதிகளில் பயன்படுத்தப்படும் ஃப்ளோசாட் வகையிலான வரைபடங்களை வரைவதில் பயன்படுத்தப்படுகிறது இந்த டூல். இதன் ஃப்ளைஅவுட்டில் ரைட் ஆங்கிள் கனெக்டர் டூல், ரைட் ஆங்கிள் ரவுண்டட் கனெக்டர் டூல், எடிட் ஆங்கர் டூல் என்ற மேலும் மூன்று டூல்கள் தரப்பட்டுள்ளன.

15. **ப்ளென்ட் டூல் (Blend Tool) :** கோரல்டிராவில் நிறுத்தப்பட்டுள்ள உருவங்களுக்கு ஸ்பெஷல் எஃபெக்ட்கள் கொடுக்க இந்த குழுவில் உள்ள டூல்கள் உதவுகின்றன. ப்ளென்ட் டூல், கான்டோர் டூல், டிஸ்டார்ஸன் டூல், ட்ராப் ஷேடோ டூல், என்வலப் டூல், எக்ஸ்ட்ரூட் டூல், மற்றும் ட்ரான்ஸ்பரன்ஸி டூல் ஆகியன இதன் ஃப்ளை அவுட்டில் உள்ளன.

16. **ஐ ட்ராப்பர் டூல் (Eyedropper Tool) :** புகைப்படம் போன்றவற்றுள் உள்ள குறிப்பிட்ட கலர்களை செலக்ட் செய்வதற்கு இந்த டூல் உதவுகிறது. அவ்வாறு செலக்ட் செய்த கலர்களை, வரையப்பட்ட (க்ளோஸ்டு பாத்) உருவங்களுக்கு ஃபில்லாக கொடுக்க முடிகிறது. கலர்களை மட்டும் அல்லாது செலக்ட் செய்துள்ள உருவத்தில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள டிரான்ஸ்பர்மேசன், எஃபெக்ட்ஸ் ஆகியவற்றையும் காப்பி செய்ய பயன்படும் ஆட்டிரிபூட்ஸ் என்ற டூலும் இதன் ப்ளை அவுட்டில் உள்ளது.

17. அவுட் லைன் டூல் (Outline Tool) : கோரல்டிராவில் வரையப்படும் உருவங்களுக்கு வெளிப்புறக் கோடு போடுவதற்கு இந்த டூல் உதவுகிறது. இதன் செயல்பாடுகள் அனைத்தும் ஃப்ளைஅவுட்டில் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன.

18. ஃபில் டூல் (Fill Tool) : கோரல்டிராவில் வரையப்படும் க்ளோஸ்டு பாத்தாக உள்ள உருவங்களுக்கு உட்புறம் கலர் (ஃபில்) கொடுக்க இந்த டூல் உதவுகிறது. ஃபில் கலருக்கான டயலாக் பாக்ஸ், ஃபவுன்டன் ஃபில், பேட்டர்ன் ஃபில், டெக்ஸ்சர் ஃபில், போஸ்ட்ஸ்கிரிப்ட் ஃபில், நோ ஃபில் மற்றும் கலர் டாக்கர் விண்டோ ஆகியன இதனுடைய ஃப்ளைஅவுட்டில் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன.

19. இன்டராக்டிவ் ஃபில் டூல் (Interactive Fill Tool) : ஃபில் டூல் (18) ப்ராப்பர்ட்டிபாரில் வருவதற்கு இந்த டூல் உதவுகிறது. இதனுடன் மெஷ் ஃபில், ஃப்ளைஅவுட்டில் கொடுக்கப்பட்டுள்ளது. செலக்ட் செய்துள்ள உருவங்களுக்கு ஃபவுன்டன் ஃபில்லை வேறுபட்ட வகைகளில் கொடுப்பதற்கு இந்த மெஷ் ஃபில் டூல் உதவுகிறது.

அடுத்து மேலே பார்த்த டூல்களின் முழுமையான விளக்கத்தையும் செயல்பாடுகளையும் காணலாம். ஒவ்வொரு டூலையும் முழுமையாக செயல்முறையில் அறிந்து கொண்டால், கோரல்டிரா அப்ளிகேஷனில் 50 சதவீதத்திற்கும் அதிகமான வேலைகளை தெளிவாக செய்து முடித்துவிடலாம்.

டூல்களுக்கான விளக்கங்களின் முடிவில் அந்தந்த டூலிற்கான ஷார்ட்கட் கீ (Shortcut Key) கொடுக்கப்படுகிறது. சில டூல்களுக்கு வெறும் எழுத்தை மட்டும் செலக்ட் செய்தால் போதும். (எழுத்துக்களை டைப் செய்யும் நிலைதவிர மற்ற நேரங்களில்) நேரடியாக அந்தந்த எழுத்தை மட்டும் அழுத்தினால் குறிப்பிட்ட டூல் செலக்ட் ஆகிவிடும். எடுத்துக்காட்டாக ஹெச் (H) எழுத்தை மட்டும் அழுத்தினால் ஜூம் டூலின் ஃப்ளைஅவுட்டில் உள்ள ஹாண்ட் டூல் செலக்ட் ஆகிவிடும். இதனை பயன்படுத்தி ஸ்கிரீனின் வ்யூவை நகர்த்தி (Paning) மாற்றி பார்க்க முடியும்.

குறிப்பு : டூல்களின் தன்மை மற்றும் அளவுகளை மாற்ற அந்தந்த டூல்களின் மேல் டபுள் க்ளிக் செய்யவும். அந்த டூல் தொடர்பான டயலாக் பாக்ஸ் வந்து நிற்கும் அதில் தேவையான மாற்றங்களை செய்து ஓகே கொடுக்கவும். இதன் பிறகு வரையும் பொழுது கொடுக்கப்பட்ட மாற்றங்களுடன் படம் வரையப்படும். சில டூல்களுக்கு இந்த வசதி கிடையாது.

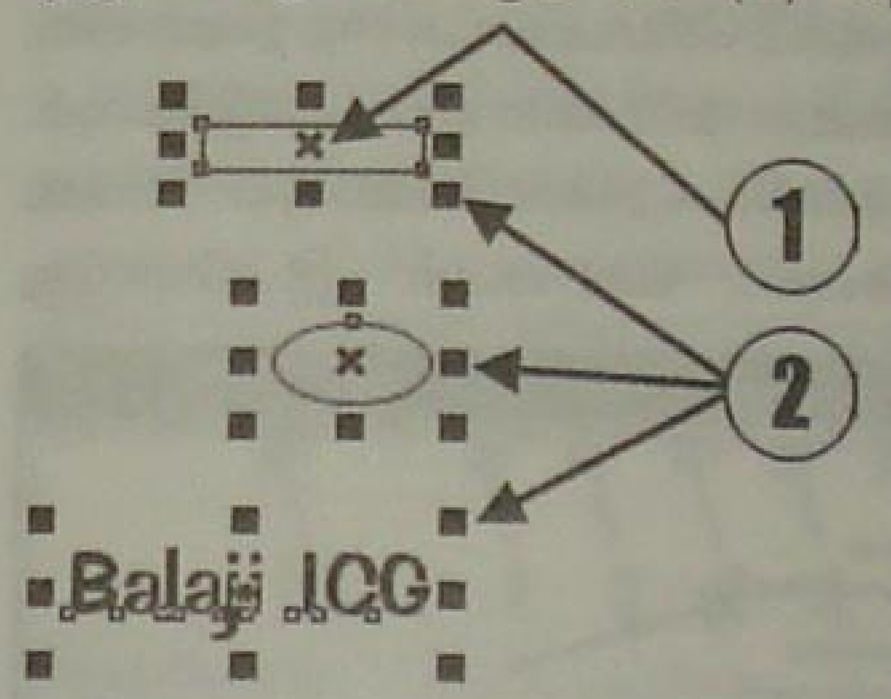
இங்கு நாம் கொடுத்துள்ள வரிசைப்படி அல்லாமல் டூல்கள் இடம் மாறியும் நிறுத்தப்பட்டிருக்கலாம். சில டூல்கள் இல்லாமலும் இருக்கலாம். அதிகபட்சமான டூல்களை, புதிதாக கோரல்டிரா அப்ளிகேஷன் நமது கம்ப்யூட்டரில் பதிவு செய்யப்பட்ட நிலையில் உள்ள வரிசைப்படி இங்கு கொடுத்துள்ளோம்.

1. பிக் டூல் (Pick Tool)

கோரல்டிராவில் உருவாக்கப்படும், நிறுத்தப்படும் அனைத்து உருவங்களையும் மாற்றியமைக்க இந்த பிக் டூலே பெரிதும் உதவுகிறது. அதாவது, அளவை சிறியதாக்க, பெரியதாக்க, சுழற்றி வைக்க, சாய்த்து வைக்க, இடம் நகர்த்தி வைக்க மேலும் குரூப் செய்வது உள்ளிட்ட சில கட்டளைகளை செயல்படுத்த இந்த டூல் பயன்படுகிறது. இதற்கு துணை (ஃப்ளை அவுட்) டூல்கள் கிடையாது. (ஷார்ட்கட் - Ctrl + Spc bar)

அளவை மாற்ற... (To Resize)

பிக் டூலை உபயோகித்து ஒரு உருவத்தை செலக்ட் செய்தால் அதனைச் சுற்றிலும் 8 புள்ளிகளும் (2) நடுவில் ஒரு பெருக்கல் குறியும் (1) தோன்றுகின்றன. நான்கு மூலைகளில் உள்ள புள்ளிகளுள் ஒன்றை பிடித்து ட்ராக் செய்தால் உருவம் மொத்தமாக பெரிதாகவோ சிறிதாகவோ மாறுகிறது.

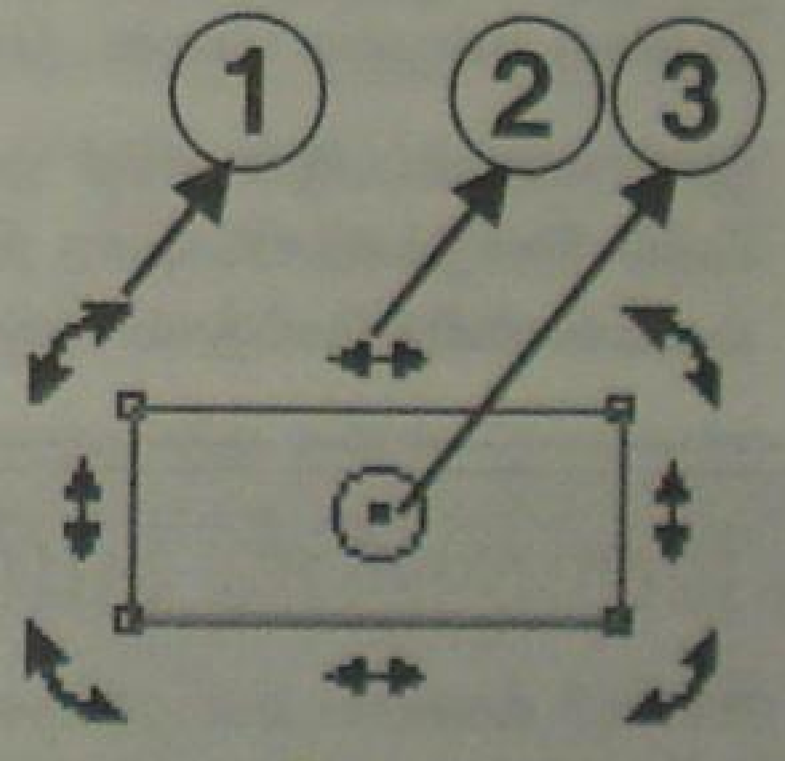


மேலே, கீழே அல்லது வலது, இடது பக்கம் உள்ள புள்ளிகளுள் ஒன்றை பிடித்து நகர்த்த உருவம் முறையே உயரவசம் அல்லது அகல வசத்தில் சிறிது அல்லது பெரிதாகிறது.(இந்த பக்கத்தின் கீழே உள்ள படத்தில் நகர்த்தும் முறையை காண்க)

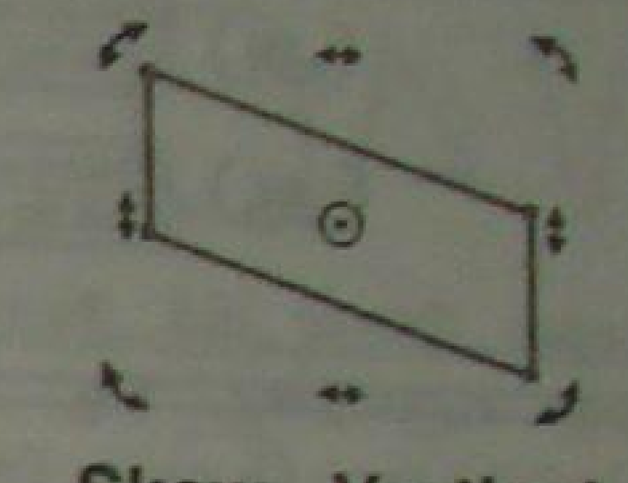
நகர்த்த ... (To Move)

பிக் டூல் பயன்படுத்தி உருவத்தின் மீது க்ளிக் செய்ததும் நடுவில் வருகின்ற பெருக்கல் குறியை மவுஸால் பிடித்து நகர்த்துவது மிகவும் எளிமையான ஒரு செயலாகும். குரூப் செய்த உருவங்களையும் இதே போல நகர்த்தலாம்.

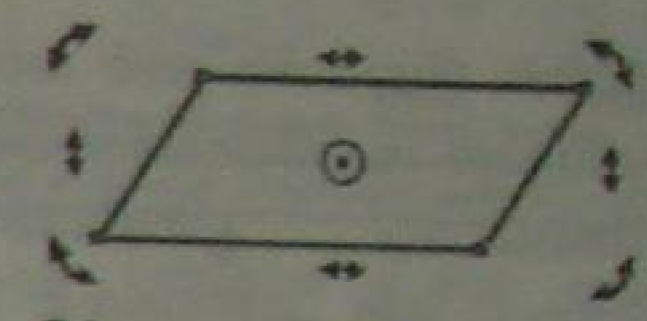
சுழற்றி நிறுத்த ... (To Rotate & Skew)



உருவங்களை சுழற்றி நிறுத்த, பிக் டூலை அந்த உருவத்தின் மீது இருமுறை (டபுள் - Double Click) க்ளிக் செய்யவும். உடன், சுற்றிலும் வந்த ஹாண்டல்கள் மறைந்து படத்தில் உள்ளது போல, இருபுறமும் அம்புக்குறி உள்ள கோடுகள் வந்திருக்கும். நான்கு மூலைகளில் உள்ள (1) சற்று வளைவான அம்புக்குறிகளுள் ஒன்றை, மவுஸால் பிடித்து நகர்த்தினால் அது சுழலத் துவங்கும். தேவையான கோணத்தில் உருவத்தை நிறுத்திக் கொள்ளலாம்.



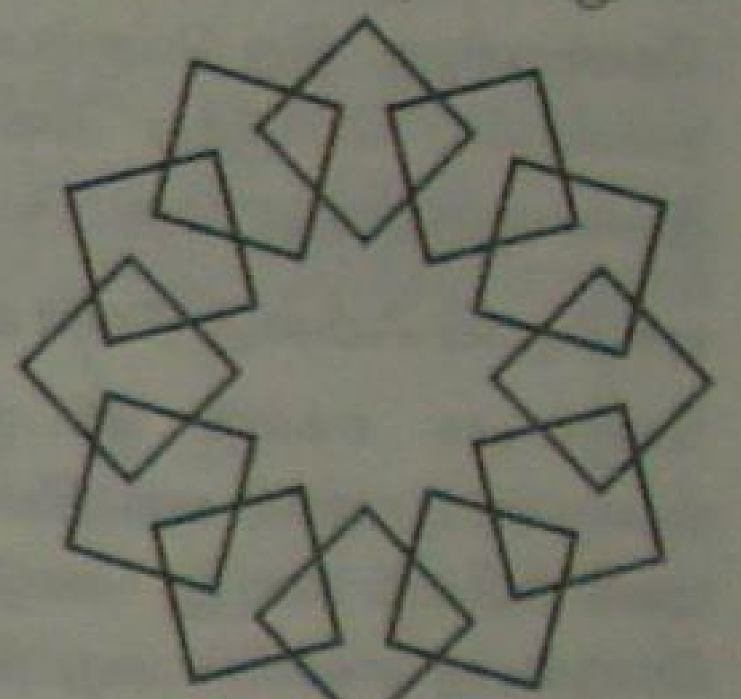
Skew - Vertical



Skew - Horizontal

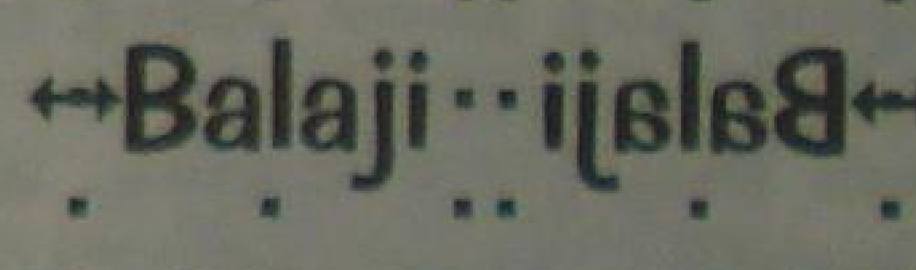
படத்தில் பாகம் 2ஆகக் காண்பிக்கப்பட்டுள்ள, உருவத்தின் நான்கு பக்கங்களுள் உள்ள ஒரு அம்புக்குறியை மவுஸால் நகர்த்த, உருவம் இடம் வலமாக அல்லது மேலும் கீழுமாக சாய்வான கோணத்திற்கு மாறுகிறது. இதனை **ஸ்க்யூ (Skew)** என்று கூறுவார்கள்.

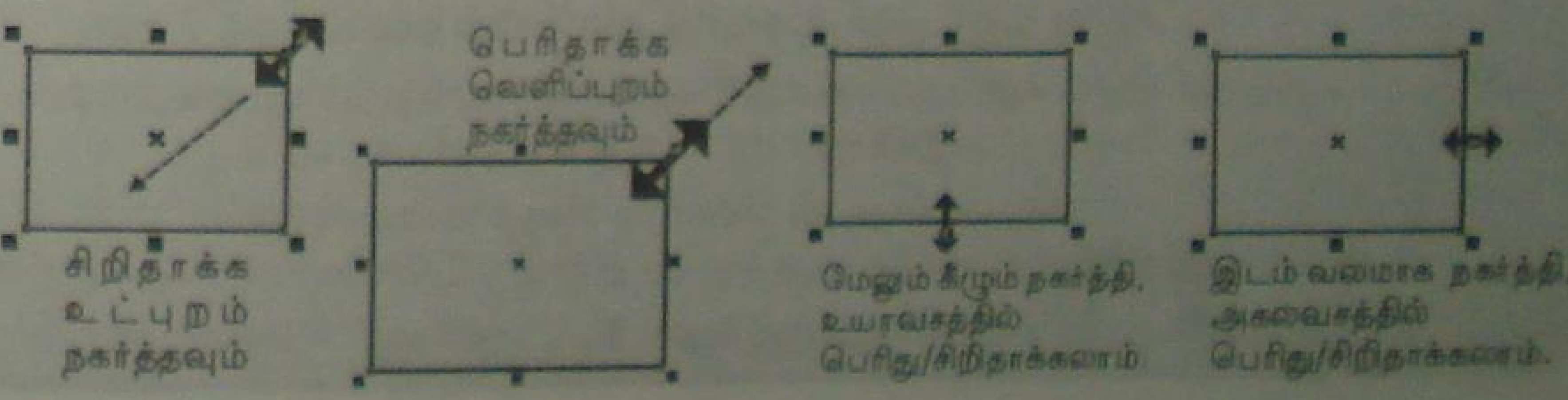
உருவத்தின் மையப்பகுதியில் ஒரு வட்டத்திற்குள் புள்ளி தெரிகிறதல்லவா? (பாகம் 3) அதுவே தற்போது உருவத்தின் மையப்புள்ளியாகும். கோரல்டிராவில் இந்த மையப்புள்ளியை நாம் இடம் நகர்த்தி அமைக்கும் வசதி உள்ளது. மவுஸால் இந்த புள்ளியை செலக்ட் செய்து நகர்த்துங்கள். தேவையான இடத்தில் நிறுத்திக் கொள்ளுங்கள். இப்பொழுது உருவத்தை சுழற்றிப் பாருங்கள். உருவம் இந்த மையப்புள்ளியின் புதிய இடத்தின் அடிப்படையில் சுழலத் துவங்கியிருக்கும். இந்த வசதியை வைத்து பல புதிய உருவங்களை உருவாக்க முடியும். அருகில் கொடுத்துள்ள உருவம் அப்படி உருவாக்கப்பட்டதே.



திருப்பி நிறுத்த ... (To Mirror effect)

உருவாக்கியுள்ள உருவங்களை இடம் வலமாக (கண்ணாடியில் தெரிவதைப் போல)வும், தலைகீழாகவும் திருப்பி நிறுத்த முடிகிறது. பிக் டூலால் செலக்ட் செய்து கொண்டு, கீபோர்டில் கன்ட்ரோல் பட்டனை அழுத்திக் கொண்டு, தேவையான பக்கத்தில் நடுப்பகுதியில் உள்ள ஹாண்டலை செலக்ட் செய்து எதிர்புறம் நகர்த்தவும். உருவம் அப்படியே திருப்பிப் போடப்படுகிறது.



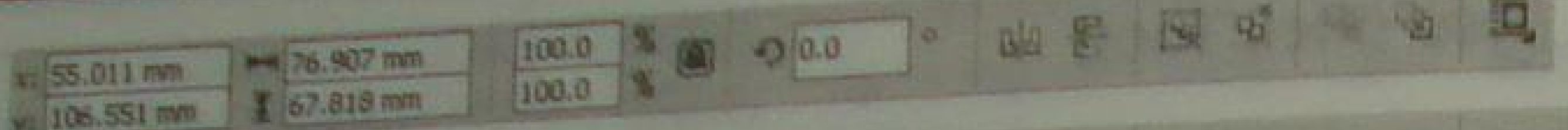


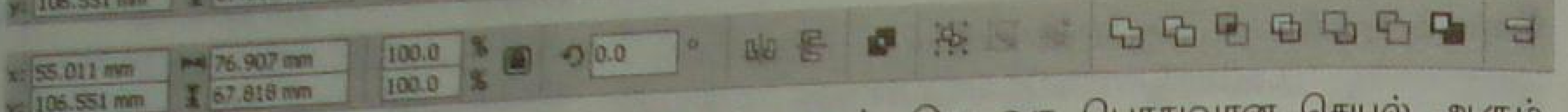
சிறிதாக்க உட்புறம் நகர்த்தவும்

பெரிதாக்க வெளிப்புறம் நகர்த்தவும்

மேலும் கீழும் நகர்த்தி, உயரவசத்தில் பெரிது/சிறிதாக்கலாம்.

இடம் வலமாக நகர்த்தி, அகலவசத்தில் பெரிது/சிறிதாக்கலாம்.


(அ)


(ஆ)

முதல் டூலான பிக் டூலால் (அ) குரூப் செய்துள்ள ஒரு உருவத்தை, (ஆ) பல உருவங்களை செலக்ட் செய்திருக்கும் பொழுது, ப்ராப்பர்ட்டி பார் இந்த பக்கத்தில் மேலே கொடுக்கப்பட்டுள்ளபடி தெரிகிறது.

இதில், இதுவரை நாம் பார்த்த வேலைகளை நேரடியாக, மவுஸை உபயோகிக்காமல் செய்ய முடியும். இதனால் செயல்பாடு துல்லியமாக அமைகிறது.நேரடியாக தேவையான அளவுகளை கொடுத்து, கீபோர்டில் என்டர் பட்டனை அழுத்த அந்த கட்டளை உருவத்தின் மீது செயல்படுகிறது.

ஒரு தனி உருவத்தை செலக்ட் செய்திருக்கும் பொழுது, அந்த உருவத்தின் தன்மையை பொருத்து ப்ராப்பர்ட்டி பார் பல்வேறு கட்டளைகளை தன்னகத்தே கொண்டதாக தோன்றுகிறது. இது பெரும்பாலும், ஒவ்வொரு டூல்களின் தன்மையை பொருத்து அமைகிறது. இவற்றை அந்தந்த டூல்களைப்பற்றி பார்க்கும்பொழுது விரிவாக காண்போம்.

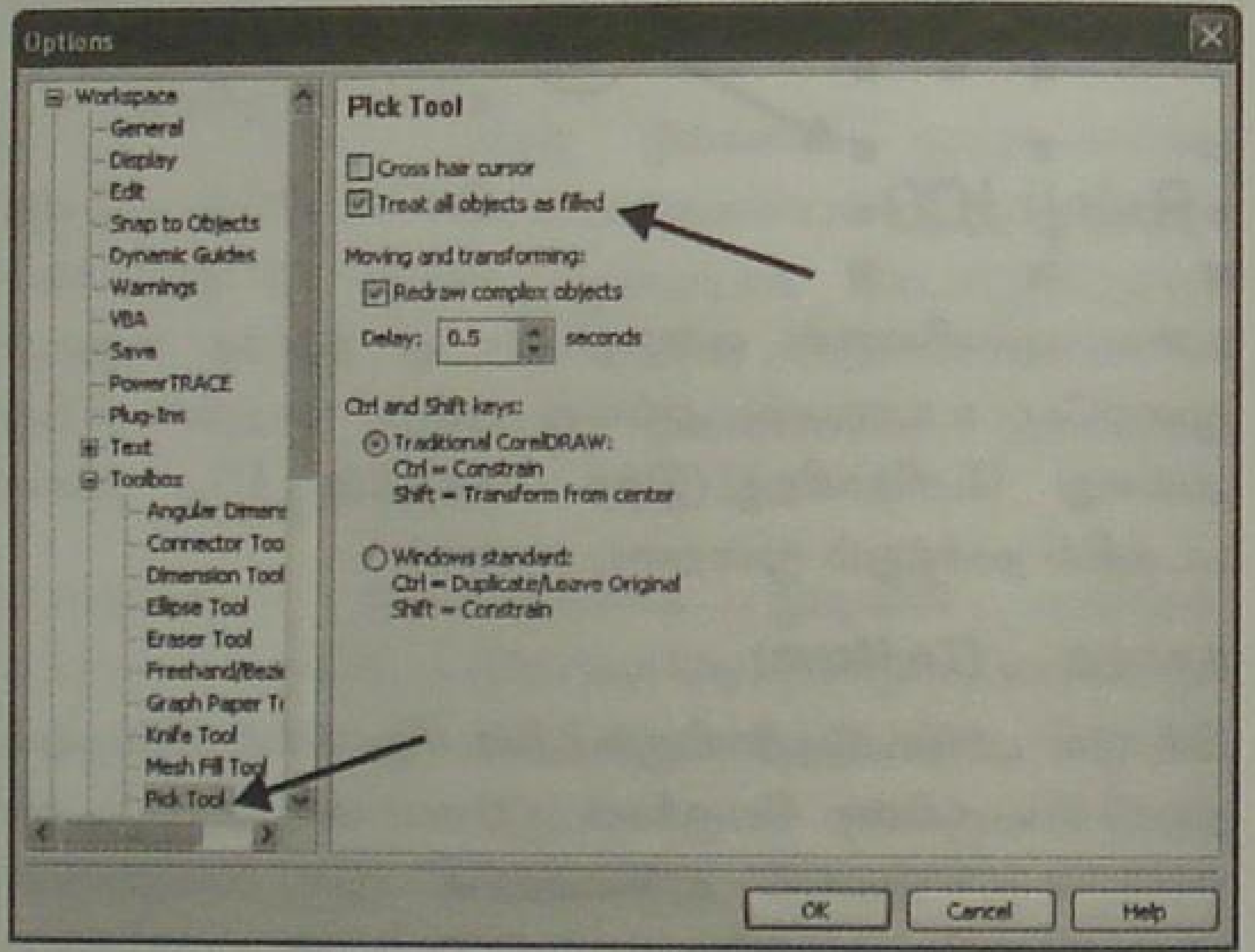
டிரீட் அஸ் ஃபில்டு (Treat as Filled) :

கோரல்டிரா எக்ஸ்3 பதிப்பு வரையிலும், அவற்றின் ப்ராப்பர்ட்டி பாரில் கடைசியாக ஒரு குறியாக இந்த ட்ரீட் அஸ் ஃபில்டு என்பது கொடுக்கப்பட்டிருந்தது. தற்போது கோரல்டிரா எக்ஸ்5ல் அது நீக்கப்பட்டுவிட்டது. காரணம் இது ஒரு அடிப்படை செயல்பாடாக மாறிவிட்டது. இதனை பயன்படுத்தியே ஆகவேண்டும் என்பதுடன் பெரும்பாலும் நேரடியாக பயன்படுத்தப்படும் செயலாகவும் இது உள்ளது. எனவே தேவையா இல்லை என்ற கேள்விக்கு இடம் இல்லாமல் அத்தியாவசியத் தேவை என்று கொண்டுவந்துவிட்டனர்.

செயல்பாடு : கோரல்டிராவில் கட்டம், வட்டம் போன்ற க்ளோஸ்டு பாத் உருவங்கள் வரையும் பொழுது இந்த செயல் அவசியம் தேவைப்படுகிறது. வரையப்பட்ட உருவத்தை நகர்த்தும் பொழுது, சில சமயங்களில் உருவம் செலக்ட் ஆவது இல்லை. அதாவது உருவத்தின் உள்ளே ஃபில் கொடுத்திருக்க மாட்டீர்கள். ஆனால் நடுவில் க்ளிக் செய்தால் உருவம் செலக்ட் ஆகாமல் இருக்கும். வெளிப்புறக் கோட்டின் மீது க்ளிக் செய்தால் உருவம் செலக்ட் ஆகும். இது ஒரு பொதுவான செயல் ஆகும். இதனால் உருவத்தை செலக்ட் செய்வதற்கு தாமதம் ஆவதுடன், சில சமயங்களில் செலக்ட் ஆகாமலும் போகும்.

இது போன்ற சமயங்களில் அந்த உருவத்திற்கு உட்புறம் ஏதேனும் ஒரு நிறத்தை ஃபில்லாகக் கொடுத்துவிட்டு செலக்ட் செய்து, நகர்த்திவிட்டு பிறகு மீண்டும் ஃபில்லை நீக்கிவிடலாம். இது ஒரு தேவையற்ற செயல். இது போன்ற சமயங்களில், அதாவது உருவத்தின் உள்ளே ஃபில் கொடுக்காத நிலையிலும், அது உடனடியாக செலக்ட் ஆக வேண்டும் என்று விரும்பினால் பின்வரும் செயலைச் செய்யவும் :

எந்த ஒரு உருவமும் செலக்ட் செய்யப்பட்டிராத நிலையில், டூல்ஸ் மெனுவில் ஆப்சன்ஸ் கட்டளையை சொடுக்கவும். வருகின்ற டயலாக் பாக்ஸில்>ஒர்க்ஸ்பேஸ்>டூல் பாக்ஸ் >பிக்டூல் என்பதை செலக்ட் செய்யவும். இப்பொழுது டயலாக் பாக்ஸின் வலது புறம் கொடுக்கப்பட்டுள்ளவற்றில் ட்ரீட் ஆல் ஆப்ஜெக்ட்ஸ் அஸ் ஃபில்டு (Treat all Objects as filled) என்பதை செலக்ட் செய்து கொள்ளவும்.



Pick Tool

☐ Cross hair cursor
☑ Treat all objects as filled

Moving and transforming:
☑ Redraw complex objects
Delay: 0.5 seconds

Ctrl and Shift keys:
● Traditional CorelDRAW:
Ctrl = Constrain
Shift = Transform from center

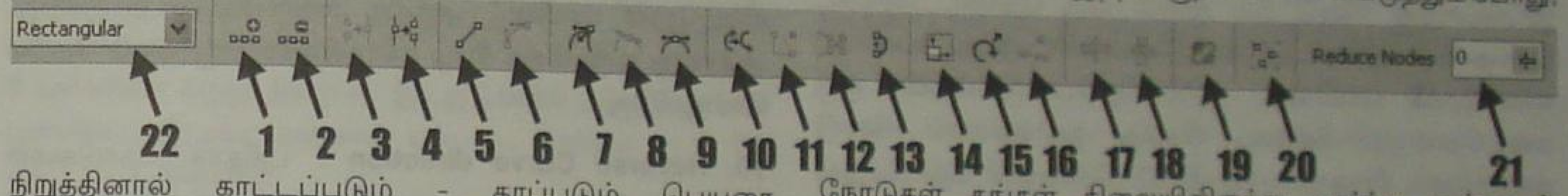
○ Windows standard:
Ctrl = Duplicate/Leave Original
Shift = Constrain

இனி வரையப்படும் எந்த ஒரு உருவத்திற்கும் உள்ளே ஃபில் கொடுக்கப் பட்டிராத நிலையிலும், உள் பகுதியில் மவுஸை க்ளிக் செய்தால் உருவம் செலக்ட் ஆகிவிடும்.

கம்ப்யூட்டர் கிராபிக் டிசைனிங் பயிற்சி!
வெளியூரிலிருந்து வருபவர்களுக்காக நமது பாலாஜி கணினி வரைகலைப் பயிலகத்தில்
சிறப்பு வகுப்புகள் பின்வரும் முறையில் நடைபெறுகின்றன.
திங்கள் முதல் சனி வரை தினசரி காலை 9 மணிமுதல் மாலை 7மணிவரை
[தினசரி 8 மணி நேரம் - ஒரு வாரம்]
முழுமனதுடன் பயில வேண்டும் என்ற ஆர்வம்,
ஆங்கில தட்டச்சில் குறைந்த பட்ச வேகம் இவை மட்டும் அடிப்படைத் தகுதிகளாகும்.
மேலும் விவரங்களுக்குத் தொடர்பு கொள்ளவும் - 98422 13782

2. ஷேப் டூல் (Shape Tool)

கோரல்டிராவில் வரையப்பட்டுள்ள உருவங்களின் வடிவத்தை மாற்றி அமைக்க இந்தக் கருவி உதவுகிறது. எடுத்துக்காட்டாக வரையப்பட்டுள்ள சதுரம் / செவ்வகம் ஆகியவற்றின் மூலைகளை வளைப்பதற்கு, கோடுகளால் உருவாக்கப்பட்டு நிறுத்தப்பட்டுள்ள படத்தின் தேவையற்ற பகுதிகளை வெட்டி நீக்கவும் உதவுகிறது. அந்தந்த உருவத்தின் நோடுகளை செலக்ட் செய்து மாற்றங்களைக் கொடுக்கலாம். (ஷார்ட்கட் F10).

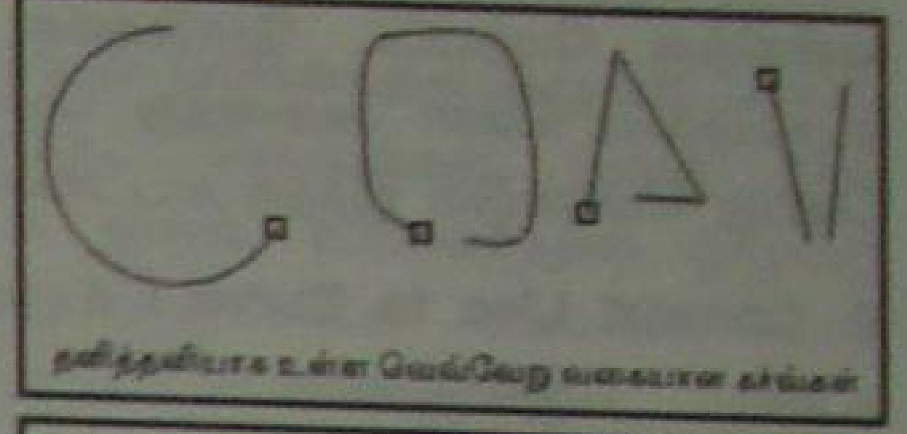


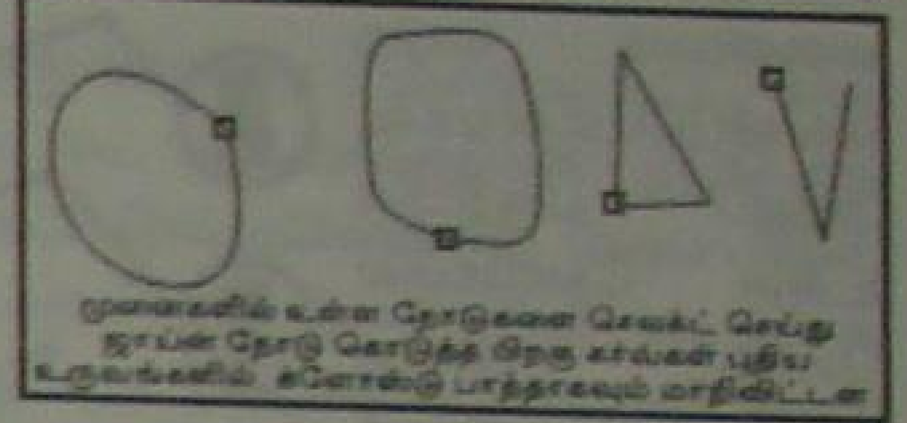
ஷேப் டூலை பயன்படுத்தும் பொழுது, ப்ராப்பர்டி பாரில் உள்ள குறிகள் (கட்டளைகள்) நமக்குப் பெரிதும் உதவுகின்றன. ஷேப் டூலால் ஒரு உருவத்தை (அது ஒரு கோடாக - கர்வாக (Curve) இருக்க வேண்டும்) செலக்ட் செய்ததும் ப்ராப்பர்டி பார் கீழே கொடுத்துள்ள படத்தில் உள்ளவாறு மாறிவிடுகிறது. இதில் உள்ள ஒவ்வொரு ஐகானையும் முழுமையாக அறிந்து வைத்திருப்பது நல்லது. அவற்றை விரிவாகக் காணலாம். ஐகான் அருகில் மவுஸை நிறுத்தினால் காட்டப்படும் - தரப்படும் பெயரை அப்படியே ஆங்கிலத்தில் கொடுத்து அதற்கான விளக்கத்தையும் கீழே கொடுக்கின்றோம்.

1. Add Node(s) : உருவத்தின் மீது புதிதாக ஒரு நோடை சேர்ப்பதற்கு இந்தக் குறி உதவுகிறது. ஷேப்டூலால் உருவத்தின் மீது உள்ள ஏதேனும் ஒன்று அல்லது அதற்கு மேற்பட்ட நோடுகளை செலக்ட் செய்து கொண்டு, இந்த ஐகானை க்ளிக் செய்யவும். எத்தனை நோடுகளை செலக்ட் செய்திருக்கின்றீர்களோ அவை ஒவ்வொன்றின் வலது அல்லது இடது பக்கம் புதிதாக ஒரு நோடு சேர்க்கப்படும். (இடது பக்கம் அல்லாமல் வலதுபக்கமாக நோடு சேர்க்கப்பட வேண்டுமென்றால் அதாவது பக்கத்தை (Side) மாற்றி வரச் செய்ய, பாகம் 10ஐ க்ளிக் செய்து பிறகு ஆட் நோட் கொடுக்கவும்). (நோடுகளை சேர்ப்பதற்கான ஷார்ட்கட்: கீபோர்டில் நம்பர் பேடு பகுதியில் உள்ள கூட்டல் குறியை (+) அழுத்தவும்)

2. Delete Node(s) : உருவத்தின் மீது உள்ள தேவையற்ற நோடுகளை செலக்ட் செய்து இந்த ஐகானை க்ளிக் செய்ய அவை முற்றிலுமாக நீக்கப்பட்டுவிடும். (ஷார்ட்கட்: கீபோர்டில் நம்பர் பேடு பகுதியில் உள்ள கழித்தல் குறியை (-) அழுத்தவும்)

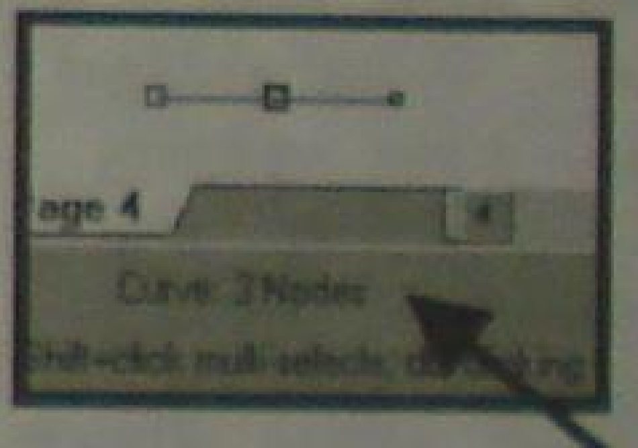
3. Join Two Nodes : தற்போது திரையில் நாம் பயன்படுத்தும் உருவத்தின் - கோட்டின் - முனைகளில் உள்ள இரண்டு நோடுகளை செலக்ட் செய்து இந்த ஐகானை க்ளிக் செய்தால் அவை இரண்டும் ஒன்றாக இணைக்கப்பட்டுவிடுகின்றன. ஒரு வளைவான கோடு, கோணமாக உள்ள நேர்கோடு, கம்பைன் செய்யப்பட்ட இரண்டு தனித்தனியான கோடுகள் - இவற்றின் முனைகளில் உள்ள இரண்டு நோடுகளை இணைத்துவிட இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது. எடுத்துக்காட்டாக வளைவான நிலையில் ஓப்பன் பாத்தாக உள்ள ஒரு கர்வின் இரு முனைகளையும் இணைத்து க்ளோஸ்டு பாத்தாக மாற்றி விடலாம். அல்லது தனித்தனியான இரண்டு கோடுகளை கம்பைன் செய்து பிறகு இந்த கட்டளை மூலம் ஒன்றாக இணைத்து விடலாம். செயல் முறையாக செய்தால் மேலும் பல இடங்களில் இது பயன்படுவதை அறியலாம்.


தனித்தனியாக உள்ள வெவ்வேறு வகையான கர்வ்கள்

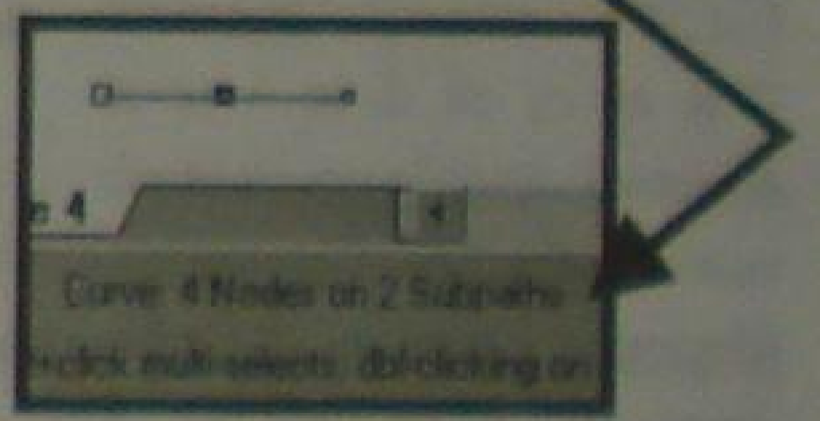

முனைகளில் உள்ள நோடுகளை செலக்ட் செய்து ஜாய்ன் நோடு கொடுத்த பிறகு கர்வ்கள் புதிய உருவங்களில் க்ளோஸ்டு பாத்தாகவும் மாறிவிட்டன

கவனம் தேவை : இந்தக் குறியை பயன்படுத்தும்போது, நோடுகள் தங்கள் நிலையிலிருந்து நகர்ந்து ஒன்றுடன் ஒன்று இணைக்கப்படுகின்றன. இதனால் கோட்டின் உருவத்தின் - உருவம் மாறிவிட வாய்ப்புள்ளது. உருவம் மாறாமல் நோடுகளை இணைக்க பாகம் 11 அல்லது 13ஐ பயன்படுத்தலாம்)

4. Break Curve : ஒரு நேர்கோடு அல்லது க்ளோஸ்டு பாத்தில் உள்ள ஒரு நோடை செலக்ட் செய்து இந்தக் கட்டளையை கொடுக்க, கோட்டின் அந்த இடம் வெட்டப் படுகிறது. ஒரு நோடு இரண்டாக பிரிந்து ஓபன் பாத்தாக மாறி விடுகிறது. ஒரு நேர்கோட்டின் நடுவில் வெட்டியிருந்தால், (அரேன்ஜ் மெனுவில் உள்ள) பிரேக்-அபார்ட் கொடுப்பதன் மூலம் அதனை இரண்டு துண்டுகளாக மாற்றிவிடலாம். படம் 1ல் ஒரு நேர்கோட்டின் நடுவில் ஒரு நோடு செலக்ட் ஆகியுள்ளது. அதற்கு பிரேக் கர்வ் கட்டளையை கொடுத்தபிறகு மாறியுள்ளதை படம் 2ல் காண்க. இரண்டு படத்திலும் கீழே ஸ்டேட்டஸ் பாரில் உள்ள வார்த்தைகள் மாறியிருப்பதையும் கவனிக்கவும்.



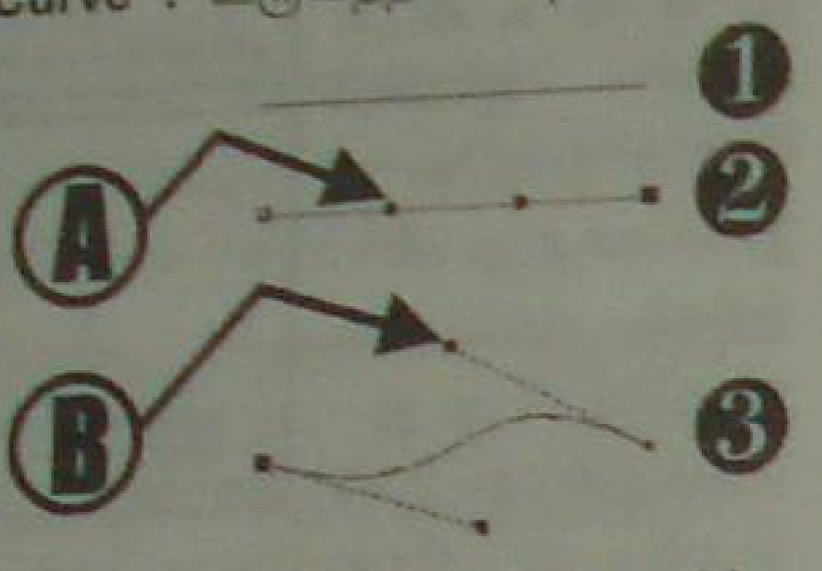
படம் - 1


e 4
Curve: 4 Nodes on 2 Subpaths
+click multi-selects; dbl-clicking on
படம் - 2

5. Convert Curve to Line : வளைவான பகுதியை நேர்கோடாக மாற்றுவதற்கு இந்தக் குறி உதவுகிறது.

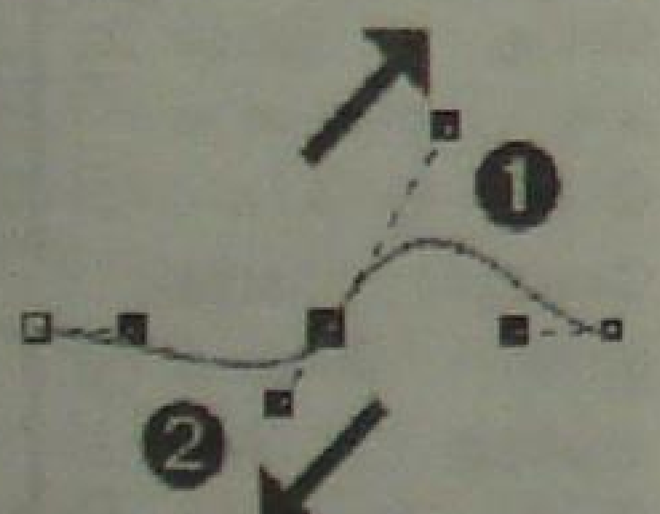
ஒன்றிற்கு மேற்பட்ட நோடுகளை செலக்ட் செய்தும், உருவத்தில் உள்ள அனைத்து நோடுகளையும் செலக்ட் செய்து கொண்டும் இந்தக் கட்டளையை கொடுக்கலாம்.

6. Convert Line to Curve : உருவத்தில் நேர்கோடாக உள்ள பகுதிகளை வளைவாக மாற்ற வேண்டுமென்றால், அந்தப் பகுதியில் உள்ள நோடுகளை செலக்ட் செய்து கொண்டு இந்தக் கட்டளையை கொடுக்க வேண்டும். இதனைத் தொடர்ந்து நோடுகள் வளையும் தன்மை பெறுகின்றன. மேலும் அவற்றில் கன்ட்ரோல் பாயின்டுகள் (A) (Control Point) வருகின்றன. இவற்றை பயன்படுத்தி கோட்டிற்குத் துல்லியமாக வளைவுகளைக் கொடுக்க முடிகிறது.



படம் 1ல் உள்ள ஒரு நேர்கோட்டின் நோடுகளை செலக்ட் செய்து கன்வர்ட் லைன் டு கர்வ் கொடுத்துவிட்டோம். இப்பொழுது ஷேப் டூல் மூலம் ஒரு நோடை செலக்ட் செய்தால், (கோட்டுடன் இணையாக ஒட்டி உள்ளது) கன்ட்ரோல் பாயின்டு (A) தெரியவருகின்றன. ஒரு கன்ட்ரோல் பாயின்டை பிடித்து நகர்த்தினால் கோடு வளைவடைகிறது (படம் -3, B). கோட்டின் மீது மேலும் நோடுகளை சேர்த்து, கன்வர்ட் டு கர்வ் கொடுத்து கோட்டை நமது விருப்பம் போல வளைத்து நிறுத்த முடியும். இதனால் வரையப்படும் ஒரு நேர்கோட்டை நமது விருப்பத்திற்கான - தேவையான உருவமாக மாற்றுவதற்கு முடிகிறது.

7. Make Node Cusp : ஒரு நோடின் கன்ட்ரோல் பாயின்டை பிடித்து நகர்த்தும் பொழுது, அதே நோடின் மறுபக்கம் உள்ள மற்றொரு கன்ட்ரோல் பாயின்ட், நாம் நகர்த்துகின்ற திசைக்கு எதிர்புறமாக நகரக்கூடும். (படம் பார்க்க) அதனால் தேவையில்லாமல் உருவம் மற்றொரு பக்கம் வளைவடைந்து போகலாம். இதனை தவிர்க்க, நோடை கன்வர்ட் டு கர்வ் கொடுத்தவுடன், மேக் நோடு கஸ்ப் என்ற இந்த ஐகானை செலக்ட் செய்யவும். இதனால் நாம் செலக்ட் செய்து நகர்த்தும் கன்ட்ரோல் பாயின்ட் மட்டுமே நகரும். மறுபக்கம் உள்ளது நகராது.



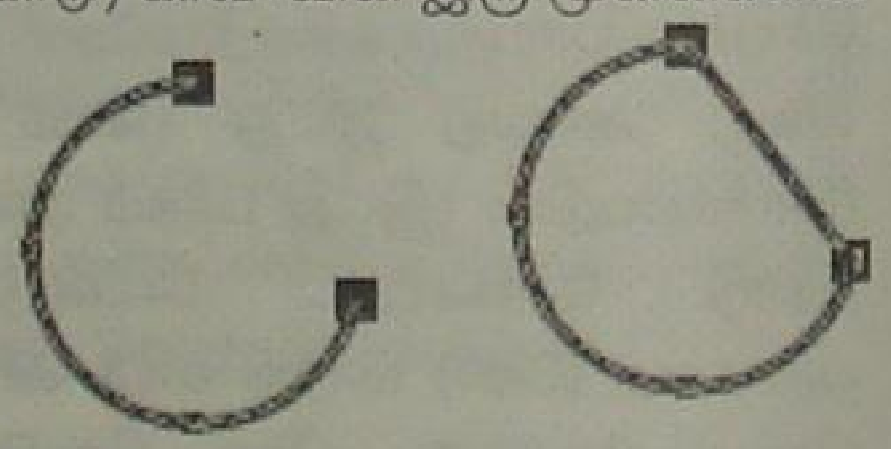
8. Make Node Smooth : கஸ்ப் கட்டளைக்கு எதிராக செயல்படுகின்ற கட்டளை இது. நோடின் இரண்டு பக்கம் உள்ள கன்ட்ரோல் பாயின்டுகளும் நகரவேண்டுமாயின் (அதாவது கஸ்ப் கொடுத்துள்ள நிலையில்) இந்த ஐகானை செலக்ட் செய்யுங்கள். இப்பொழுது கன்ட்ரோல் பாயின்ட் இரண்டு பக்கமும் நகரத்துவங்கும்.

9. Make Node Symmetrical : ஸ்மூத் நோடு நிலையில் கன்ட்ரோல் பாயின்டுகள் இரண்டு புறமும் நகருகின்றதை பார்த்தோமல்லவா? அப்படி அவை நகருகின்றபோது, அவற்றின் திசை மட்டும் எதிர் எதிராக இருக்கும். ஆனால் அவற்றின் நீளம் வெவ்வேறாக இருக்கும். இதனால் வளைந்து அமையும் கோடும் மாறுபட்டு காணப்படும். கன்ட்ரோல் பாயின்டின் நீளம் ஒரே அளவில் இருப்பதற்கும், நோடின் இருபுறமும் அமைகின்ற கோடு ஒரே மாதிரி வளைவுடனும் அமைய, குறிப்பிட்ட அந்த நோடை செலக்ட் செய்து கொண்டு, இந்த மேக் நோட் சிமெட்ரிகல் ஐகானை செலக்ட் செய்யவும். உடனே கோடும், கன்ட்ரோல் பாயின்டும் மாறிவிடுகின்றன. இதன் பின் ஒரு பக்கம் உள்ள கன்ட்ரோல் பாயின்டை பிடித்து நகர்த்தினால் அந்த நோடின் எதிர்புறம் உள்ளதும் அதே தூரத்திற்கு நகருகின்றது.

கவனிக்க : நோடின் கன்ட்ரோல் பாயின்ட் அகலவசத்தில் மட்டுமே நேர் கோட்டில், சமமான தூரத்திற்கு நகரும். ஒரு பக்கம் உள்ள கன்ட்ரோல் பாயின்ட்டை மேலே கீழே - உயரவசத்தில் நகர்த்தினால், மறுபக்கம் உள்ள கன்ட்ரோல் பாயின்ட் அதற்கு எதிர்பக்கமே நகருகிறது. அதாவது ஒருபக்கம் கீழே நகர்த்தினால் மறுபக்கம் மேலே செல்லுகிறது.

10. Reverse Curve direction : புதிதாக நோடுகளை சேர்க்கும் பொழுது, அவை, செலக்ட் செய்துள்ள நோடுகளின் வலது அல்லது இடது புறமாக சேர்க்கப்படுகின்றன என பார்த்தோம். அவ்வாறு இல்லாமல் மறுபக்கம் சேர்க்க வேண்டுமாயின் - அதாவது தற்போது எந்தப் பக்கம் சேர்க்கின்றதோ அதற்கு எதிரான பக்கம் நோடுகளை சேர்க்க - இந்த ஐகானை செலக்ட் செய்து கொள்ளுங்கள்.

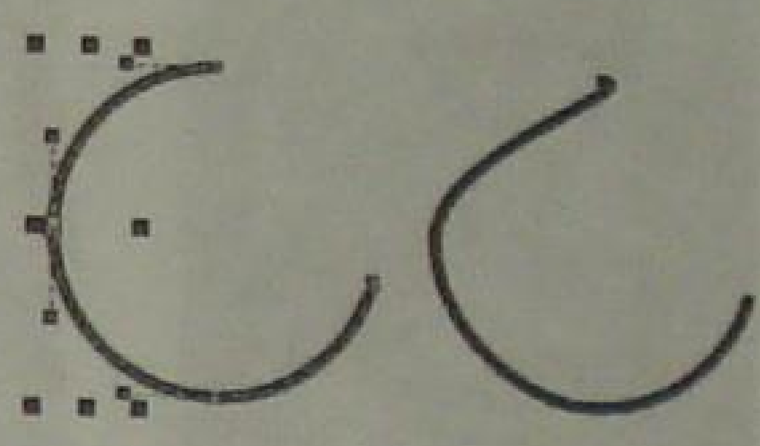
11. Extend Curve to Close : ஒரு ஓபன்டு பாத் (நேர் அல்லது வளைவான கோடு) கர்வ்-வின் இரு முனைகளில் உள்ள நோடுகளை ஒரு நேர் கோட்டால் இணைக்க இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது. இரண்டு முனைகளிலும் உள்ள நோடுகளை செலக்ட் செய்து கொண்டு இந்த ஐகானை செலக்ட் செய்யவும். உடன் இரண்டு முனைகளுக்கும் இடையே ஒரு நேர் கோடு வரையப்படுகிறது. உருவம் ஒரு க்ளோஸ்டு பாத்தாகவும் மாறிவிடுகிறது. உருவம் மாற்றமடையாமல் க்ளோஸ்டு பாத்தாக மாறுவதற்கு இந்தக் குறி உதவுகிறது.



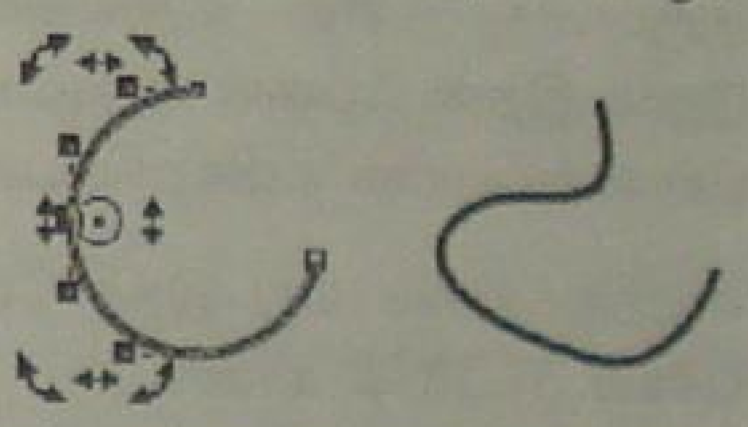
12. Extract Sub-path : பிரேக் கர்வ் கொடுத்து (பாகம் - 4) ஒரு கோட்டை இரண்டாக வெட்டிவிடலாம் அல்லவா. அவ்வாறு வெட்டப்பட்ட துண்டை ஒன்றிலிருந்து பிரித்தெடுக்க இந்த கட்டளையை கொடுக்கவும். (அல்லது அரேன்ஜ் மெனுவில் உள்ள பிரேக் அபார்ட் கொடுத்தும் தனித்தனியாக்கலாம்.) இந்த கட்டளை ஓபன் பாத்தாக இருந்து வெட்டப்பட்ட நோடில் மட்டுமே உடனடியாக செயல்படுகிறது. மேலும் ஒரு வளைகோட்டில் ஒன்றுக்கு மேற்பட்ட இடங்களில் பிரேக் கர்வ் கொடுக்கப்பட்டிருக்கும் நிலையில் இந்தக் கட்டளையை கொடுத்தால், தற்போது செலக்ட் ஆகியுள்ள நோடு உள்ள பகுதி மட்டுமே தனியே பிரிக்கப்படுகிறது. வெட்டப்பட்ட மற்ற நோடுகள் உள்ள பகுதிகள் பிரிவது இல்லை. ஒரே நேரத்தில் வெட்டப்பட்ட அனைத்து பகுதிகளும் தனித்தனியாகப் பிரிக்கப்படுவதற்கு, அரேன்ஜ் மெனுவில் உள்ள பிரேக் கர்வ் அபார்ட் கட்டளையே சிறந்ததாகும்.

13. Auto Close Curve : இதுவும் பாகம் 11 போலவே செயல்படுகிறது.

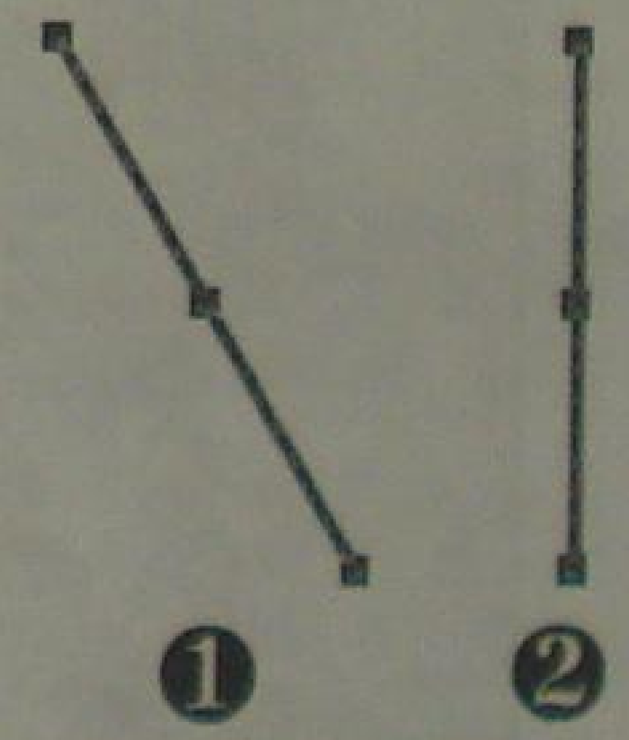
14. Stretch and Scale Nodes : குறிப்பிட்ட நோடை அதன் செக்மென்ட் அளவிற்கு செலக்ட் செய்து மாற்றியமைக்க இந்த ஐகான் உபயோகமாகிறது. அருகே படம் 1ல் உள்ள வளைவான கோட்டின் நடுவில் உள்ள நோடை செலக்ட் செய்து இந்த ஐகானை செலக்ட் செய்தால், அதனைச் சுற்றி, பிக் டூல் பயன்படுத்தி செலக்ட் செய்தால் வருவது போல 8 புள்ளிகள் வந்து நின்றன. இடது பக்கம் நடுவில் உள்ள புள்ளியை இழுக்க அதனால் ஏற்பட்ட மாற்றம் படம் 2ல் காட்டப்பட்டுள்ளது.

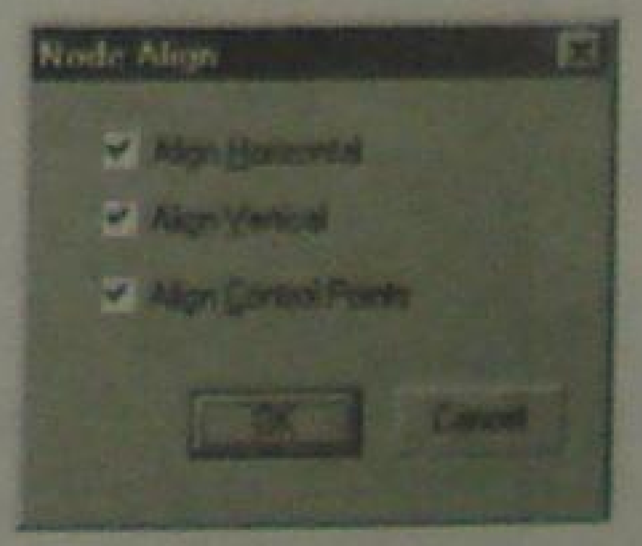


15. Rotate and Skew Nodes : குறிப்பிட்ட ஒரு நோடை செலக்ட் செய்து இந்த ஐகானை க்ளிக் செய்யவும். பிக் டூல் பயன்படுத்தி ரொட்டேட் செய்வது போன்ற வசதி கிடைக்கின்றது. இந்தக் கட்டளையை பயன்படுத்தி நோடு செலக்ட் செய்த நிலையையும், அதனை மாற்றியமைத்து உள்ளதையும் அருகே உள்ள படத்தில் காண்க.



16. Align Nodes : இரண்டு அல்லது அதற்கு மேற்பட்ட நோடுகளை செலக்ட் செய்து அவற்றை ஒரே நேர் வரிசையில் அமைப்பதற்கு இந்த ஐகான் உதவுகிறது. இதன் மூலம் வளைவான கோட்டையும் நேர்கோடாக மாற்றிவிட முடிகிறது. படம் 1ல் உள்ளது போன்ற சாய்வான கோட்டில் உள்ள மூன்று நோடுகளையும் ஷேப் டூல் உபயோகித்து செலக்ட் செய்து கொள்ளுங்கள். (நடுவில் உள்ள நோடு புதிதாக சேர்த்தது). அலைன் நோடு ஐகானை செலக்ட் செய்ததும் அருகில் உள்ள டயலாக் பாக்ஸ் வருகிறது. இதில் நோடுகளை படுக்கை வசம், உயர வசம் அல்லது கன்ட்ரோல் பாயின்டிற்கு ஒழுங்கு செய்ய தேவையானதை செலக்ட் செய்யுங்கள். இங்கு நாம் வெர்டிக்கல் என்பதன் மூலம், உயரவசத்தில் ஒழுங்கு செய்ய செலக்ட் செய்தோம். உடன் சாய்வான கோடு நேர்கோடாக மாறி (படம் - 2) விட்டது.




Node Align

☑ Align Horizontal

☑ Align Vertical

☑ Align Control Points

17. Reflect Nodes Horizontally : வரையப்பட்ட கர்வ் ஒன்றின் ட்யூப்ளிகேட்டை உருவாக்குங்கள். இப்போது இரண்டையும் செலக்ட் செய்துகொண்டு, ஷேப் டூலை செலக்ட் செய்து பாருங்கள். நோடுகளும் டைரக்சன் பாயின்டுகளும் இருவேறு நிறங்களில் (சிவப்பு, நீலம்) காட்டப்படும். அத்துடன் இரு உருவங்களிலும் ஒரே இடத்தில் உள்ள அல்லது இரு வேறு இடங்களில் உள்ள நோடுகளை செலக்ட் செய்து கொண்டு, ஒரு நோடை நகர்த்தினால் மற்றதும் நகருகின்றது. அவ்வாறு நகரும் போது, இந்த ரிஃப்ளெக்ட் நோட்ஸ் ஹரிஸான்டலி என்ற ஐகானை செலக்ட் செய்து கொண்டு நகர்த்திப் பாருங்கள். சற்று வித்தியாசமாக நோடு நகர்த்தப்படுகிறது.

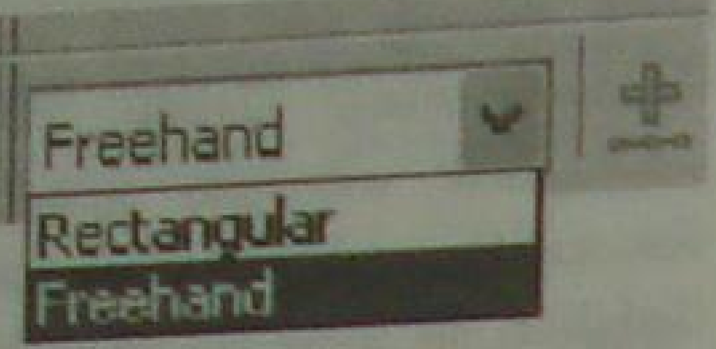
18. Reflect Nodes Vertically : பாகம் 17ஆகப் பார்த்த ஐகான் போலவே இதனையும் பயன்படுத்தலாம்.

19. Elastic Mode : ஒன்றிற்கு மேற்பட்ட நோடுகளை செலக்ட் செய்து நகர்த்தினால் அவை, (ஒரு கம்பியை நகர்த்துவது போல) ஒன்றாக நகருகின்றன. உருவத்தின் எல்லா நோடுகளையும் செலக்ட் செய்து நகர்த்தினால் உருவமே நகருகின்றது. ஆனால் இந்த எலாஸ்டிக் மோடு கொடுத்து நகர்த்தினால், ஒரு கயிறு அல்லது இரப்பர் நகருவதைப் போல நகருவதுடன் சிறிது தொலைவில் உருவமே மாறுவதற்கும் துவங்குகிறது. அனைத்து நோடுகளையும் செலக்ட் செய்து நகர்த்தினால், ஒரு நோடு மட்டும் நிலையாக நின்று கொண்டு அந்த இடத்தை மையமாக வைத்து உருவம் நகரத்துவங்குகிறது. மொத்தமாக எல்லா நோடுகளும் இடம் பெயருவது இல்லை. முதல் டூலான பிக் டூலை பயன்படுத்தி உருவத்தை ஒட்டுமொத்தமாக அளவில் மாற்றம் செய்வதற்கு பதிலாக, மாறுபட்ட வகையில் உருவத்தின் அளவில் மாற்றம் செய்வதற்கு இந்தக் குறி உதவுகிறது.

20. Select All Nodes : அனைத்து நோடுகளையும் செலக்ட் செய்ய இந்த ஐகானை செலக்ட் செய்யவும்.

21. Reduce the Number of selected Nodes : நேர்கோடுகளால் உருவாக்கப்பட்ட உருவங்களை கர்வ் செய்தபின் இந்த இட்த்தில் அளவு கொடுக்க, அந்த அளவிற்கு கோடுகள் கர்வாக, வளைகோடாக மாறி விடுகின்றன. தேவையற்ற நோடுகள் நீக்கப்படுகின்றன.

22. Selection Mode : ஷேப்டூலை ட்ராக் செய்தால் அதன் செலக்சன் ஒரு கட்டமாகவே தரப்படும். அவ்வாறில்லாமல் நமது விருப்பப்படி, வேறுபட்ட உருவத்தில் செலக்சன் அமையவேண்டுமானால் அதற்கு ஃப்ரீஹாண்டு என்ற முறை உதவுகிறது. இந்த இரண்டு முறைகளில் தேவையானதை பெறுவதற்கு இந்தப் பகுதி உதவுகிறது. ஷேப் டூலிற்கான புராப்பர்ட்டி

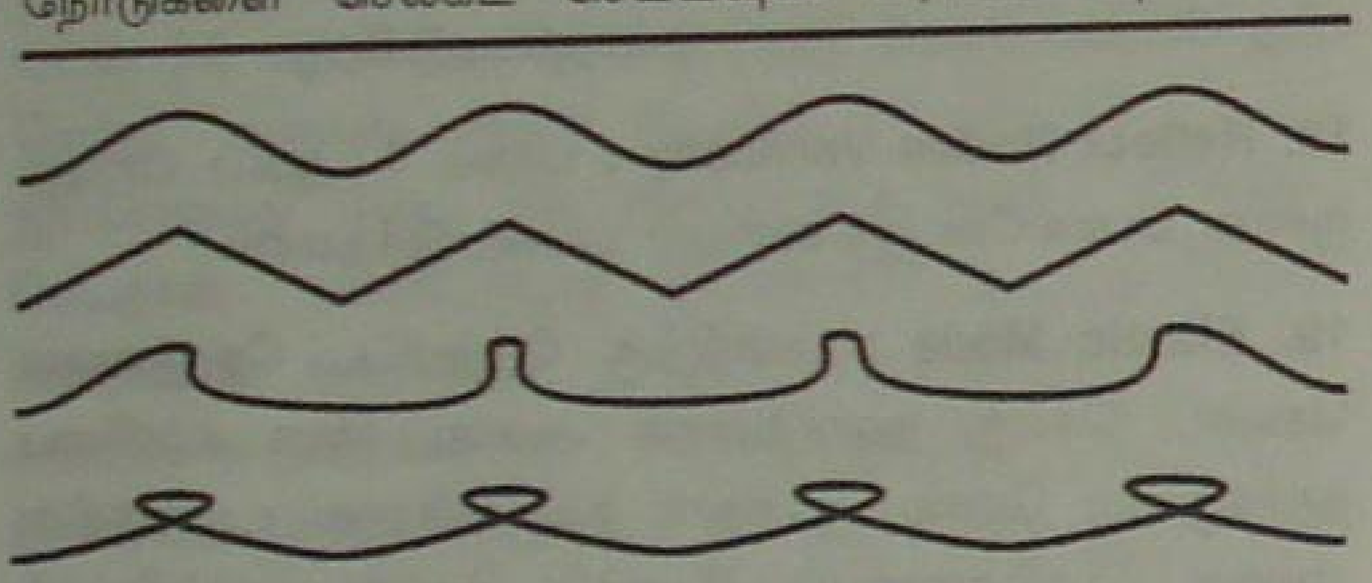


பாரில் முதலாவதாக நிறுத்தப்பட்டுள்ள இந்த ட்ராப்டவுன் லிஸ்ட்டைத் துவக்கினால் அதில் இரண்டு முறைகளும் தரப்பட்டுள்ளன தேவையானதை செலக்ட் செய்து கொள்ளலாம்.

தேவையான இடத்தில் குறிப்பிட்ட ஐகானை செலக்ட் செய்து பயன்படுத்திப் பாருங்கள்.

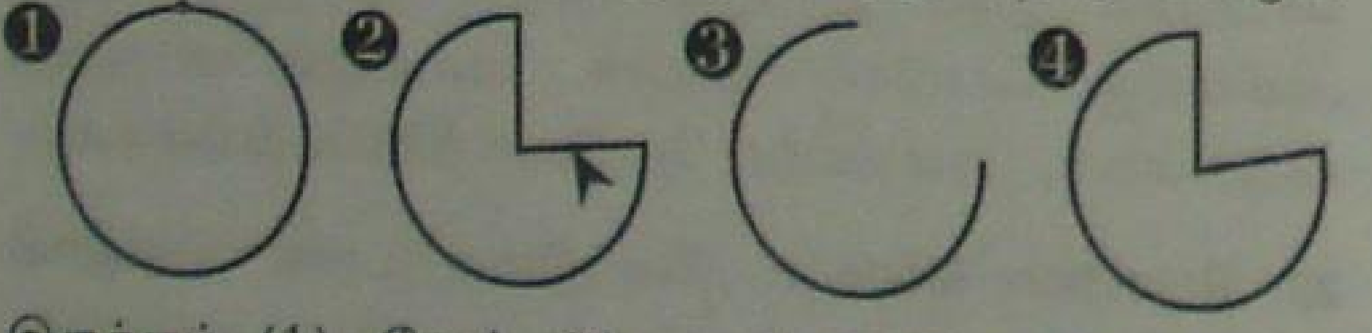
அடுத்து, ஒவ்வொரு உருவத்திலும், அவற்றின் தன்மைக்கேற்ப இந்த ஷேப் டூல் செயல்படும் விதத்தை இங்கு காணலாம்.

1. கோடுகளின் மீது : நேர் கோட்டை வளையும் விதத்தில் மாற்ற, ஷேப் டூலால் கோட்டின் மீது உள்ள நோடுகளை செலக்ட் செய்யவும். ப்ராப்பர்ட்டி பாரில் உள்ள கட்டளைகள் மூலம் கர்வ் நிலைக்கு மாற்றிக் கொள்ளவும். கன்ட்ரோல் பாயின்டுகளை பயன்படுத்தி, தேவையானபடி கோடுகளை வளைத்து உருவங்களை பெறலாம். மேலே சில எடுத்துக்காட்டுகளை கவனிக்கவும்.

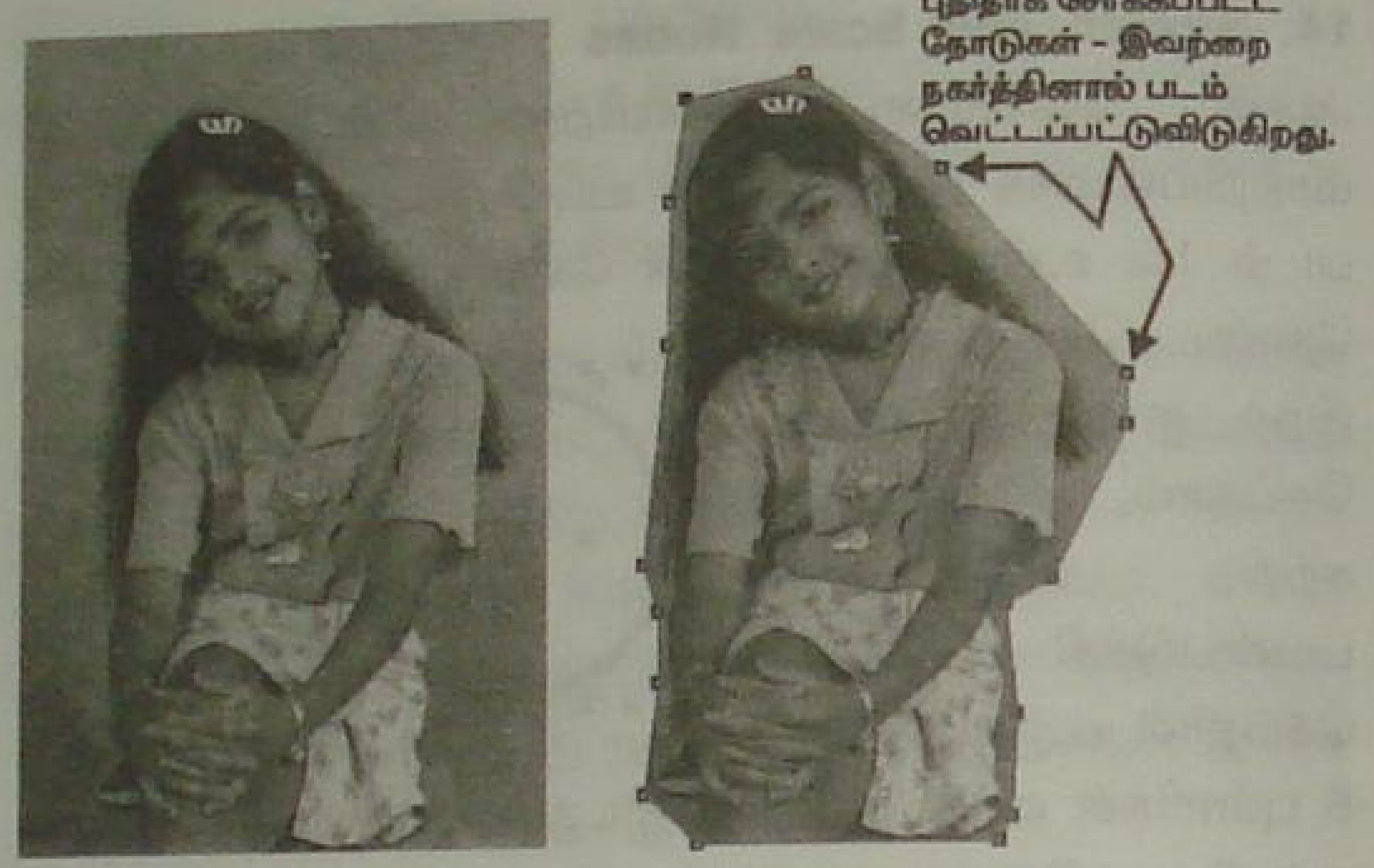


2. கட்டத்தின் (சதுரம் / செவ்வகம்) மீது : கட்டங்களின் மூலையை வளைவாக்குவதற்கு மட்டுமே பயன்படுகிறது. (ஸ்டேட்டஸ் பாரில் ரெக்டாங்கள் என்ற நிலையில்). மாறாக ரெக்டாங்கள் டூல் மூலம் கட்டம் வரைந்து அதனை கன்வர்ட் டூ கர்வ் (அரேன்ஜ் மெனுவில் உள்ள கட்டளை) கொடுத்துவிட்டால் அந்த கட்டம் ஒரு கர்வ் நிலைக்கு மாறிவிடுகிறது. ஸ்டேட்டஸ் பாரில் இதனை காணலாம். அதன்பின் அந்தக் கட்டத்தை ஷேப் டூல் மூலம் எப்படி வேண்டுமானாலும் மாற்ற முடிகிறது.

3. வட்டத்தின் மீது : வட்டங்களை வெட்டி வளைவான கோடுகளாகவோ அல்லது அரை வட்டம் போன்ற நிலைகளிலோ பெறுவதற்கு ஷேப் டூல் உதவுகிறது. வரையப்படும் வட்டத்திற்கு ஒரே ஒரு நோடு மட்டும் இருக்கும் (1). ஷேப் டூல் பயன்படுத்தி அந்த நோடை செலக்ட் செய்து நகர்த்தினால், அது வட்டத்தின் வெளிப்பாதையில் (2) மட்டும் நகருகின்றது. அவ்வாறு நகரும் பொழுது வட்டம் வெட்டப்படுகிறது. ஷேப் டூல் வட்டத்திற்கு வெளியே இருந்தால், வெளிக் கோடு மட்டும் தெரிகிறது (3). உள்ளேயிருந்தால் வெட்டப்படும் வட்டத்தின் வெளிக்கோட்டின் இருமுனைகளும் வட்டத்தின் மையப்புள்ளியுடன் கோடுகளால் (4) இணைக்கப்பட்டு காணப்படுகிறது. இவற்றில் 2 மற்றும் 4வது வடிவங்களுக்கு பை (Pie) என்றும், 3வது வடிவத்திற்கு ஆர்க் (Arc) என்றும் பெயர்.



4. படங்களின் மீது : போட்டோஷாப், கோரல்பெயின்ட் போன்ற அப்ளிகேஷன்களில் உருவாக்கப்பட்ட படங்கள் (Bitmap / Raster Images : .tif, .jpg, .pcx, .pcc etc.,) கோரல்டிராவில் நிறுத்தப்பட்டால், அவற்றின் வெளிப்புறம் அல்லது தேவையற்ற பாகங்களை வெட்டி நீக்குவதற்கு இந்த ஷேப் டூல் உதவுகிறது. சரியான அளவிற்கு வெட்டுவதற்கு மிகவும் பொறுமையுடன் செயல்பட வேண்டியது அவசியம் ஆகும்.



புதிதாக சேர்க்கப்பட்ட நோடுகள் - இவற்றை நகர்த்தினால் படம் வெட்டப்பட்டுவிடுகிறது.

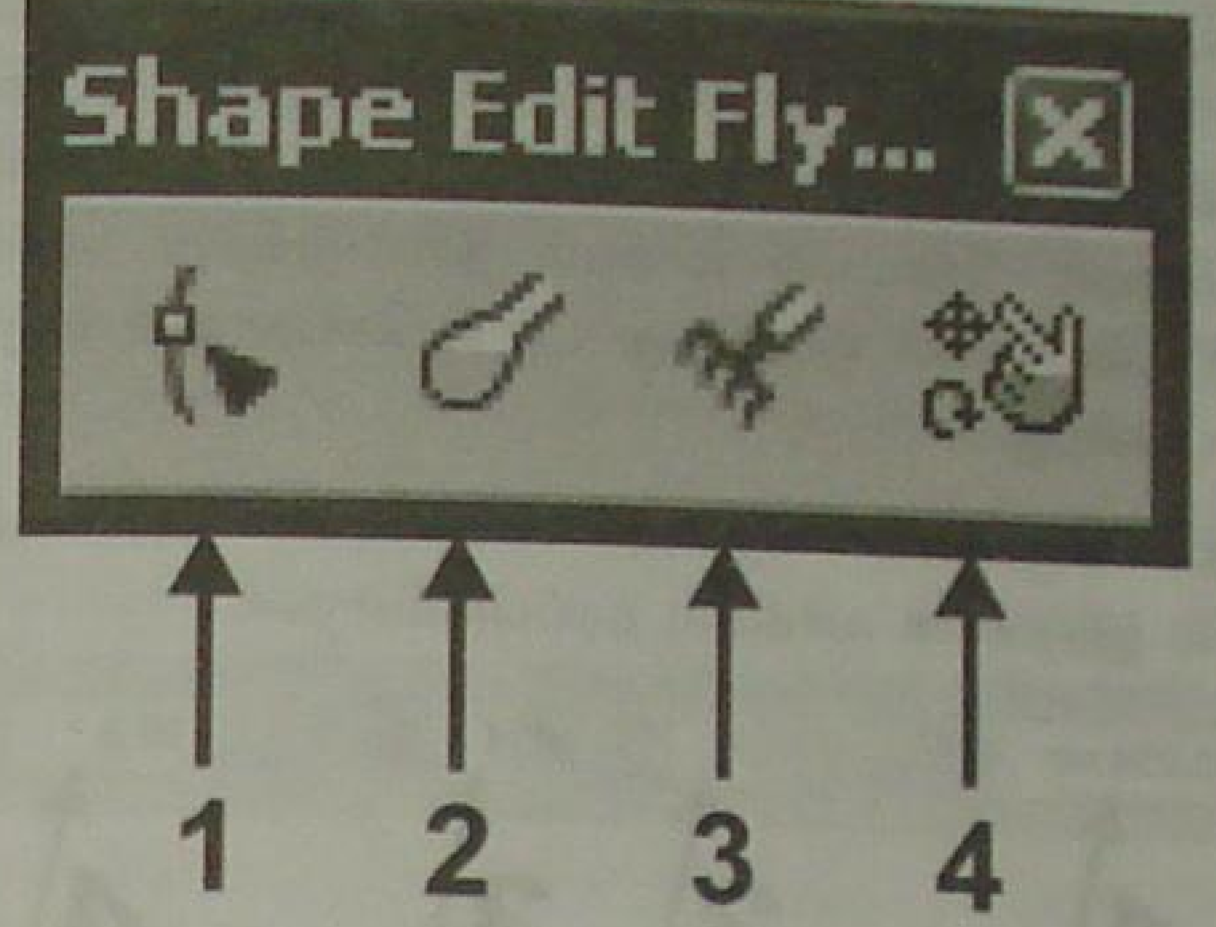
குரூப்பாக உள்ள உருவங்களின் மீது இந்த ஷேப் டூலும் இதன் ஃப்ளை அவுட்டில் உள்ள டூல்களும் (ஃப்ரீ ட்ரான்ஸ்ஃபார்ம் தவிர) செயல்பட மாட்டா.

எழுத்துக்களின் மீது இந்த ஷேப் டூலின் செயல்பாட்டை பக்கம் 37,38-ல் காண்க.

போட்டோஷாப்
சிஎஸ்3 வரை
ஜெ. வீரநாதன்
Ps
ADOBE PHOTOSHOP
With Free CD

ராஸ்டர் இமேஜ் வடிவமைப்பிற்கான
மென்பொருள் பற்றிய விரிவான
விளக்கப் புத்தகம்.
பயிற்சி குறுவட்டுடன்
விலை : ரூ. 350 மட்டுமே

ஷேப்டூலிலுள்ள ஃப்ளைஅவுட் டூல்கள் பின்வருமாறு:

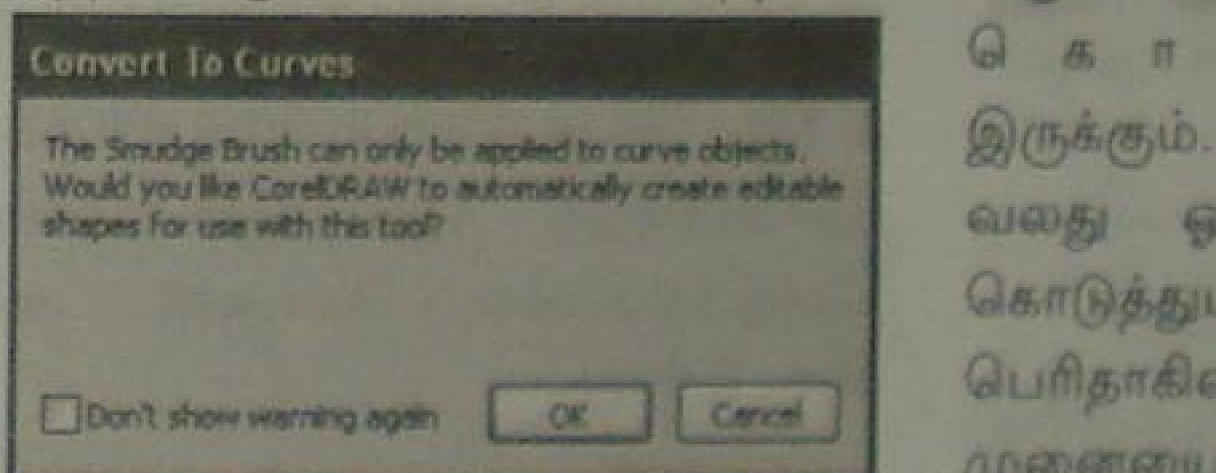


2. ஸ்மெட்ஜ் பிரஸ் டூல் (Smudge Brush Tool) :

வரையப்பட்ட உருவங்களுக்கு இந்த டூல் மூலம் சில சிறப்புத் தோற்றங்களைக் கொடுக்கலாம். உருவத்தின் உட்புறம் மற்றும் வெளிப்புறங்களுக்கு ஸ்மட்ஜிங் செய்யலாம். ப்ராப்பர்ட்டி பார் உதவியுடன் டூலின் அளவு, கோணம் போன்றவற்றையும் மாற்றிக் கொள்ளலாம். இதனால் வேலைகளை சிறப்பாக செய்து முடிக்க முடிகிறது.

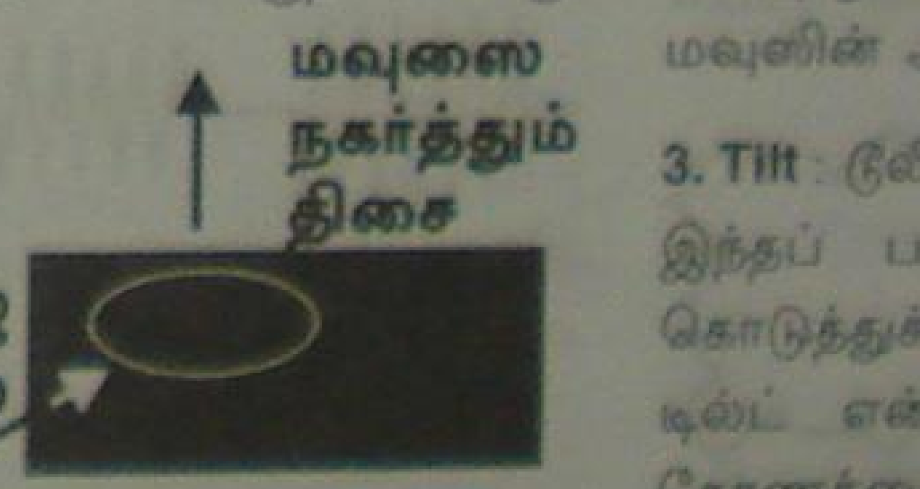
ஒரு வெள்ளைத் தாளில் ஒரு துளி பேனா மையை ஊற்றிக் கொண்டு, ஒரு விரலால் அதனைத் தேய்த்து நகர்த்தினால் விளைவு எப்படி இருக்கும்? விரலுடன் சேர்ந்து மையும் சற்றுத் தொலைவு வரையிலும் வருகிறது. அதன் பிறகு மறைந்து விடுகிறது. காரணம் மையின் அளவு அவ்வளவுதான் இருந்தது; காகிதத்தில் அது தேய்க்கப்பட்டு மறைந்துவிட்டது. இதன்பிறகு விரல் மட்டுமே நகர்த்தப்படுகிறது; மை வருவதில்லை. சரிதானே! இதுபோன்ற ஒரு விளைவையே இந்த ஸ்மெட்ஜ் டூல் தருகிறது.

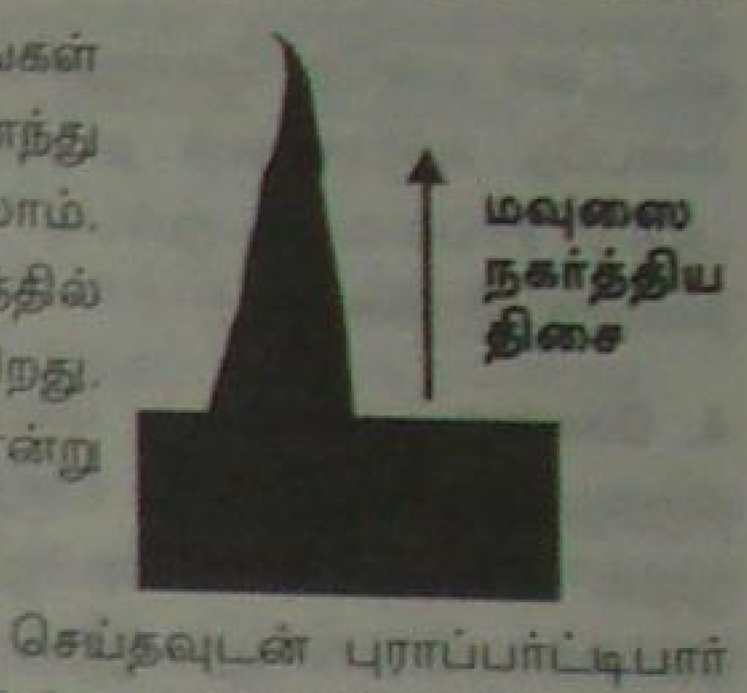
செயல்படுத்தும் முறை : எடுத்துக்காட்டிற்காக ஒரு கட்டம் வரைந்து அதற்கு (ஃபில்லாக) கருப்பு நிறத்தைக் கொடுத்துக் கொள்ளுங்கள். அதனை கன்வர்ட் டூ கர்வ் (பக்கம் 181 காண்க) செய்து கொள்ளுங்கள். (கன்வர்ட் டூ கர்வ் செய்யாமல் இந்தக் கருவியை பிரயோகித்தால், ஒரு எச்சரிக்கை தரப்படுகிறது. இதில் ஓகே செய்தால், கட்டம் கர்வாக்கப்படுகிறது.) இந்த டூலை செலக்ட் செய்து கொண்டு கட்டத்தின் உள்பகுதி அல்லது வெளிப்பகுதியின் ஓரத்தில் மவுசை நிறுத்துங்கள். அங்கிருந்து உட்பக்கமாக அல்லது வெளிப்பக்கமாக மவுஸை ட்ராக் செய்யுங்கள். கட்டத்தின் ஓரம் உங்கள் மவுஸுடன் இணைந்து வருவதைக் காணலாம். எனினும் சிறிது தூரத்தில் அது மறைந்துவிடுகிறது. இதனை ட்ரை அவுட் என்று குறிப்பிடுகின்றனர்.



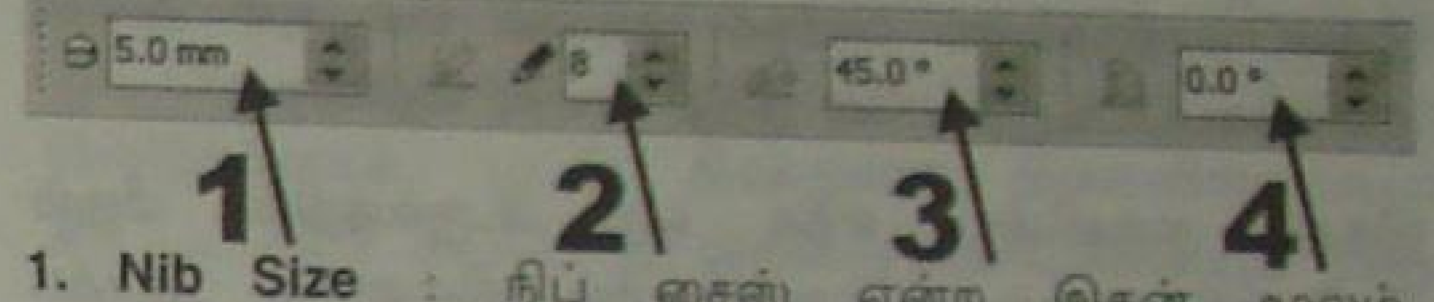
Convert To Curves

The Smudge Brush can only be applied to curve objects. Would you like CorelDRAW to automatically create editable shapes for use with this tool?



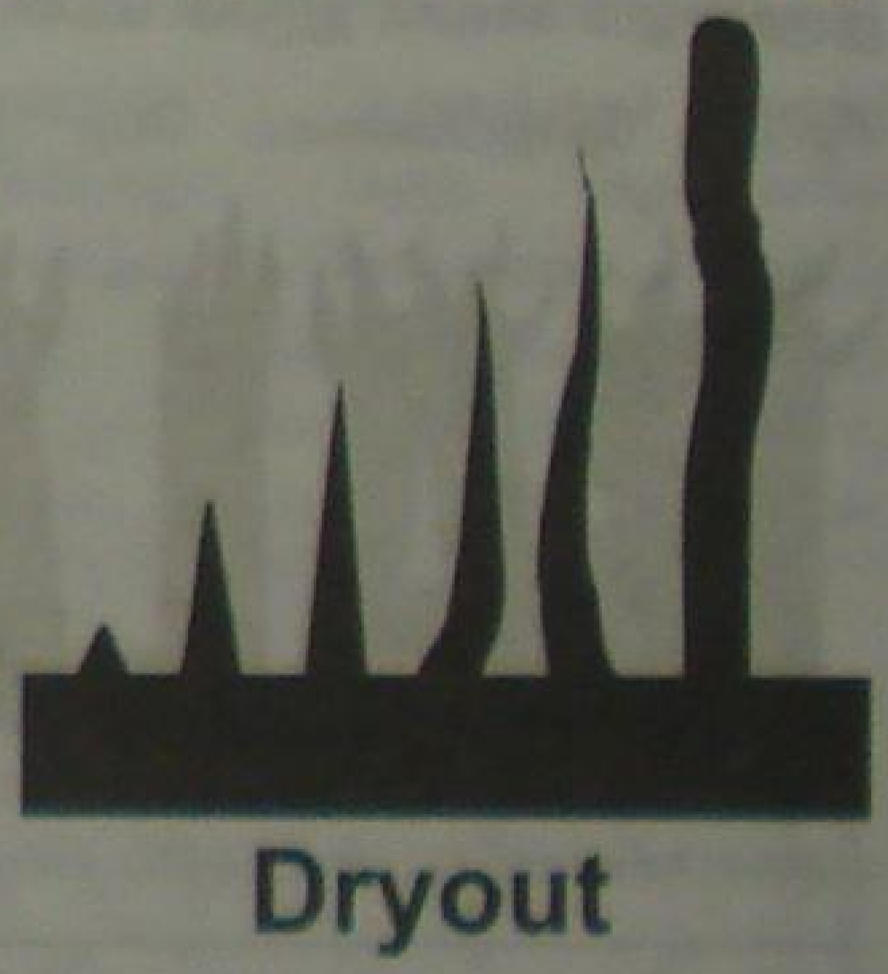


இந்தக் கருவியை தெரிவு செய்தவுடன் புராப்பர்ட்டிபார் பின்வருமாறு மாறுகிறது. இதில் தரப்படும் வசதிகள் :



1. Nib Size : நிப் சைஸ் என்ற இதன் மூலம், மவுஸ் முனையின் (இந்த டூலின்) அளவை மாற்றிக் கொள்ளலாம். 1 மிமீ முதல் 50.8 மிமீ வரையிலும் அளவு மாற்ற முடிகிறது. அதாவது கருவியின் தடிமனை மாற்றிக் கொள்ள இந்தப் பகுதியில் தேவையான அளவை கொடுத்துக் கொள்ளவும்.

2. Dry out : இந்த டூலை பயன்படுத்தி மவுஸை ட்ராக் செய்யும் போது, உருவத்தின் பகுதியும் வெளிப்படுகிறது என்று பார்த்தோம். அவ்வாறு வெளிவரும் பகுதி எவ்வளவு தூரத்தில் மறைய வேண்டும் என்பதை வரைமுறைப்படுத்திக் கொள்ள இதில் 1 முதல் 10க்குள் தேவையான எண்ணைக் கொடுத்துக் கொள்ளவும். நிப் சைஸ் 5 மிமீ உள்ள நிலையில், இந்த டிரை அவுட்டில் 10, 8, 6, 4, 2 என்ற அளவுகளை வைத்துப் பெற்ற விளைவுகளை அருகே படத்தில் காண்க. 10 கொடுத்தால் மிகக் குறைவான தூரம் மட்டுமே கிடைக்கிறது. 1 கொடுத்தால் அதிக அளவிலான தூரம் கிடைக்கும். 0 கொடுத்தால் முடிவில்லாமல் உருவம் வளர்ந்து கொண்டே இருக்கும். படத்தில் வலது ஓரத்தில் 0 கொடுத்துப் பெற்ற விளைவை காண்க. படத்தின் அளவு பெரிதாகிவிடும் என்பதால் இத்துடன் நிறுத்தியுள்ளோம். முனையை கவனிக்க. மற்றவற்றில் கூர்மையாக - மறைந்து போவதாக - அமைந்துள்ளது. இதில் அப்படியே, மவுஸின் அளவாகவே உள்ளது.

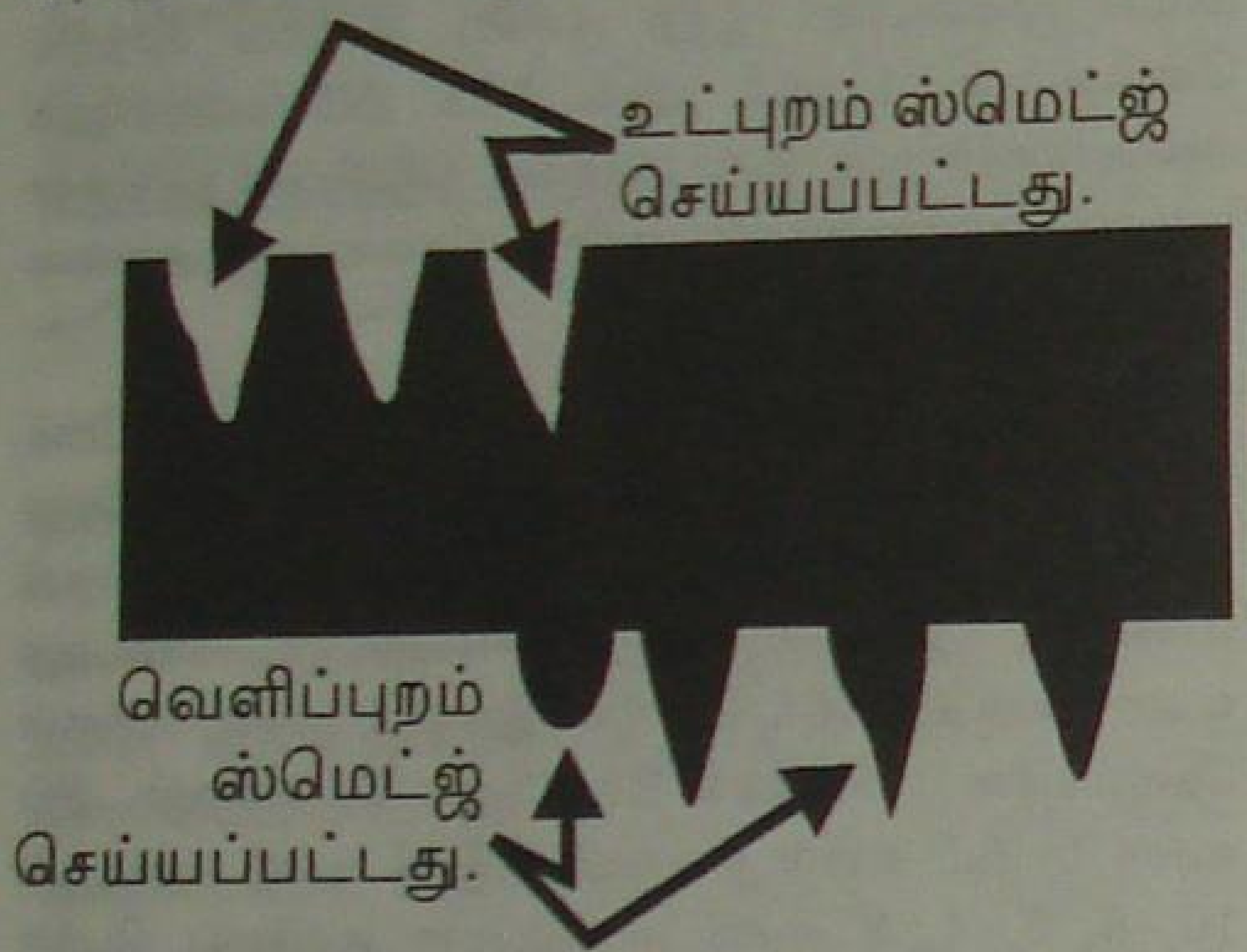


3. Tilt : டூலின் சுற்றளவை தட்டையாக்கிக் கொள்ளுவதற்கு இந்தப் பகுதியில் 0 முதல் 90 டிகிரி வரையிலும் கொடுத்துக் கொள்ள வேண்டும். (உண்மையில் டில்ட் என்றால் சாய்த்து நிறுத்துவதாகும். முனையின் கோணத்தை மாற்ற இது பயன்பட வேண்டும். ஆனால் அடுத்தக் குறியின் செயல்பாட்டை இதற்குக் கொடுத்து

விட்டனர் என்றே தோன்றுகிறது. அடுத்து உள்ள பேரிங் என்பதே சுற்றளவைத் தட்டையாக்குவதாகும். ஆனால் அதில் சாய்வை பெறும்படி செய்துள்ளனர். இது நிரல் தவறாக இருக்கலாம்)

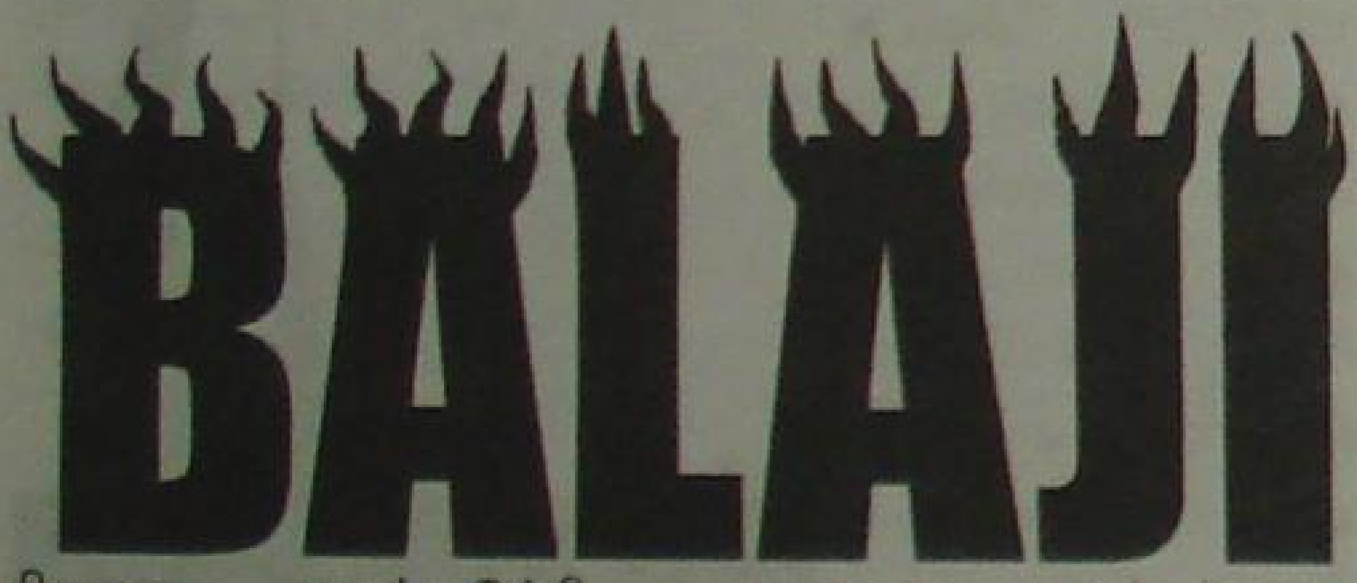
4. Bearing : டூலை - மவுஸின் முனையை சாய்த்து நிறுத்துவதற்கு இந்தப் பகுதி உதவுகிறது. 0 டிகிரி முதல் 90 டிகிரி வரையிலும் கோணத்தை மாற்றிக் கொள்ளலாம். எனினும் இதற்கு முன்பாக உள்ள டில்ட்டு என்பதில் 90க்குக் குறைவான அளவு கொடுத்தாலே இங்கு மாற்றத்தைப் பார்க்க முடியும். டில்ட்டில் அளவு குறைக்கப்பட்டிருந்தாலே இந்த சாய்வு தெரிகிறது.

இந்தக் கருவியை எந்த ஒரு உருவத்தின் மீதும் பிரயோகிக்கலாம். உருவம் கர்வ் நிலையில் இருக்க


உட்புறம் ஸ்மெட்ஜ் செய்யப்பட்டது.
வெளிப்புறம் ஸ்மெட்ஜ் செய்யப்பட்டது.

வேண்டும்; குருப்பாக இருக்கக் கூடாது. எழுத்தாக இருந்தாலும் கர்வாக இருக்க வேண்டும்.

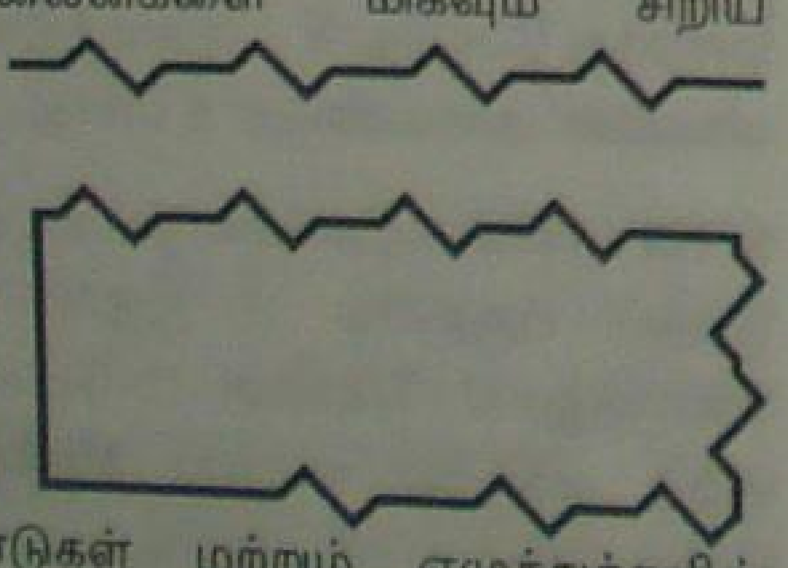
சிறப்புத் தோற்றங்களைப் பெற முடிகிறது. கற்பனைத்



திறனை பயன்படுத்தி அழகான பார்டர்களை உருவாக்கலாம். பயன்படுத்திப் பாருங்கள்.

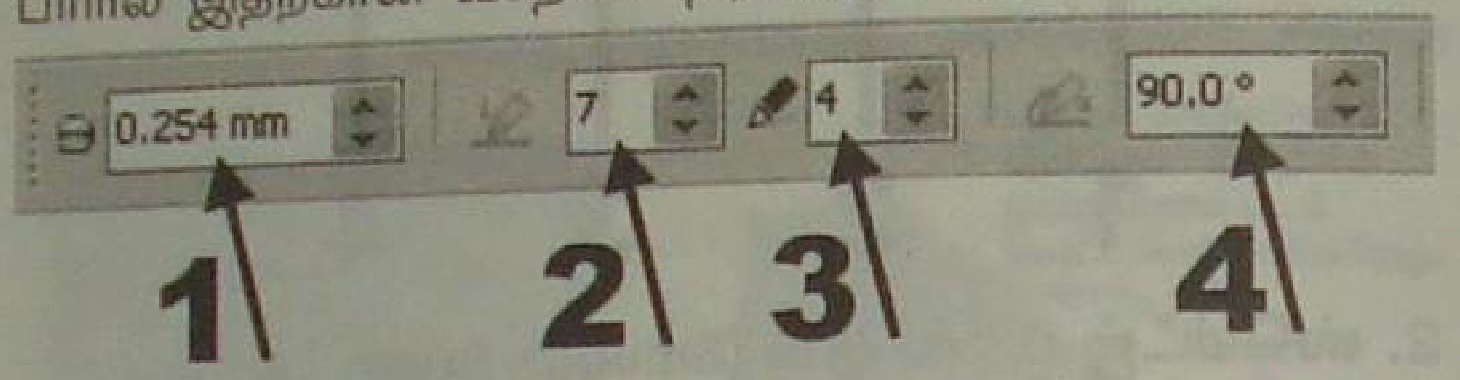
3. ரஃபன் பிரஸ் டூல் (Roughen Brush Tool):

வரையப்பட்டுள்ள (வெக்டார் இமேஜ்களில்) உருவங்களின் அவுட்லைன்களை மிகவும் சிறிய அளவில் செதுக்கி மாற்றியமைத்துக் கொடுக்கின்றது. புதுவிதமான பார்டர்களை உருவாக்க இந்த டூலை பயன்படுத்தலாம். கோடுகள் மற்றும் எழுத்துக்களின் ஓரங்களையும் வெட்டி அழகுபடுத்தலாம்.



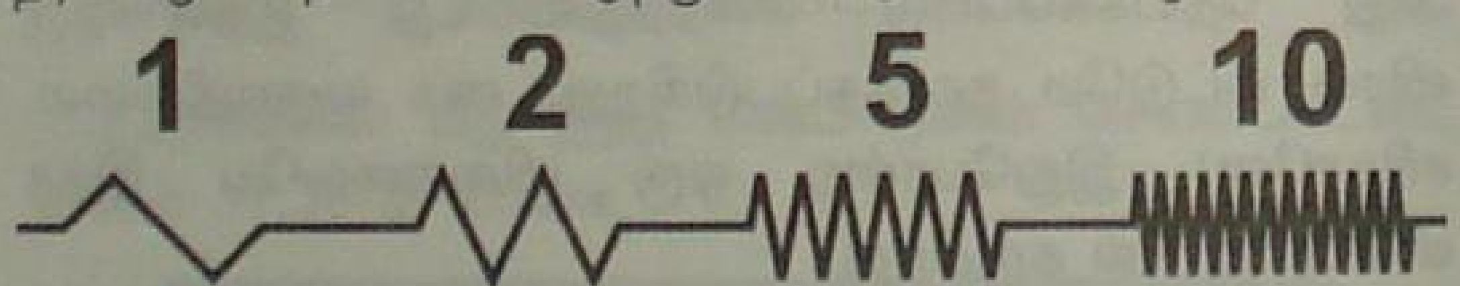
செயல்படுத்தும் முறை : ஸ்மெட்ஜ் டூலிற்கு உருவாக்கியதைப் போலவே கர்வ் நிலையில் உள்ள ஒரு கட்டம் உருவாக்கிக் கொள்ளுங்கள். அதன் வெளிக் கோட்டின் மீது இந்த டூலை நிறுத்தி க்ளிக் செய்யவும். கோட்டில் மாற்றம் தரப்படுகிறது. அல்லது கோட்டின் வெளி ஓரத்திற்கு ட்ராக் செய்தாலும் மாற்றம் தரப்படுகிறது.

இந்தக் கருவியை தெரிவு செய்தவுடன் புராப்பர்ட்டி பாரில் இதற்கான வசதிகள் தரப்படுகின்றன.



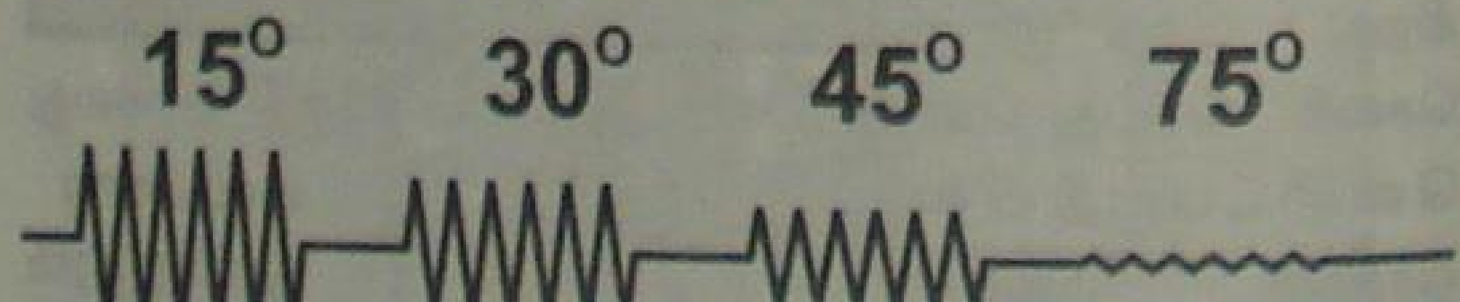
1. Nib size : கருவியின் அளவை (மவுஸ் முனையை) மாற்றியமைக்க இந்தப் பகுதியில் 1 மிமீயிலிருந்து 50.8 மிமீ வரையிலும் கொடுத்துப் பெறலாம். உருவத்தின் அளவு மற்றும் நாம் மாற்றம் கொடுக்கும் பகுதியின் பரப்பளவு ஆகியவற்றின் அடிப்படையின் முனையின் அளவை மாற்றிக் கொண்டு செயல்பட வேண்டும்.

2. Frequency of spikes : இந்தக் கருவியை பிரயோகிக்கும் பகுதியில் கொடுக்கப்பட வேண்டிய வெட்டுக்களின் எண்ணிக்கையை முடிவு செய்து கொள்ளும் பகுதியாகும். 1 முதல் 10 வரையிலும் தேவையான எண்களை கொடுத்துவிட்டு கருவியை பிரயோகித்தால் - உருவத்தின் மீது மவுஸால் க்ளிக் செய்தால் அந்தப் பகுதியில் கொடுத்துள்ள எண்ணிக்கையில் வெட்டுக்கள் தரப்படுகின்றன. சில எடுத்துக்காட்டுகளை கீழே காண்க :



3. Dryout : உருவத்தின் கோட்டின் மீது இந்த டூலை டிராக் செய்தும் வெட்டுக்களைப் பெறலாம். அவ்வாறு வெட்டுக்கள் கொடுக்கப்படும்போது, அவற்றின் உயரத்தை நிர்ணயிக்க இந்த டிரை அவுட் உதவுகிறது. 1 முதல் 10 வரைக்குள் எண்ணைக் கொடுத்து கிடைக்கும் விளைவுகளில் மாற்றங்களைப் பெறலாம்.

4. Tilt : இங்கு 0 முதல் 90 டிகிரி வரையிலும் தேவையான கோணத்தைக் கொடுத்துக் கொள்ளலாம். இதனால் கொடுக்கப்படும் வெட்டின் அமைப்பில் மாறுபாடு கிடைக்கிறது.



இந்தக் கருவியை பயன்படுத்தி அழகான பார்டர்களை உருவாக்கலாம்.

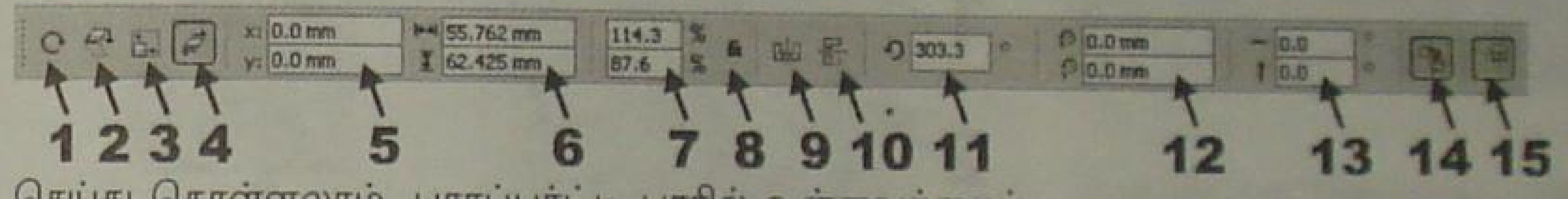
---

4. ஃப்ரீ ட்ரான்ஸ்ஃபார்ம் டூல் (Free Transform Tool):

கோரல்டிராவின் பக்கத்தில் நிறுத்தப்பட்டுள்ள உருவங்களை மாற்றியமைக்க உதவுகிறது. அதாவது, சுழற்றி வைத்தல், குறிப்பிட்ட கோணத்தில் நிறுத்துதல், தேவையான அளவிற்கு மாற்றம் செய்தல் மற்றும் கோணத்தில் சாய்த்தல் (ஸ்க்யூ) உள்ளிட்ட வேலைகளை மிகவும் எளிதாக செய்து முடிக்க முடிகிறது.

முதல் டூலான பிக் டூலை பயன்படுத்தி செய்கின்ற அனைத்து வேலைகளையும் இந்த டூலாலும் செய்ய முடிகிறது. எனினும் இதனை பிரயோகிக்கும்போது, நேரடியாக டூப்ளிகேட் பெறுவதும் முடிகிறது.

இந்த டூலை செலக்ட் செய்தவுடன் ப்ராப்பர்டி பாரில் மேலே சொன்ன வசதிகள் அனைத்தும் கிடைக்கின்றன. தேவையானவற்றை செலக்ட் செய்து, டூலை பயன்படுத்தி அது தொடர்பான வேலைகளை செய்து முடிக்கலாம். பிக் டூலால் உருவம் செலக்ட் செய்யப்பட்டுள்ள நிலையில், இந்த டூலை செலக்ட் செய்து, உருவத்தின் மீது பிரயோகிக்க வேண்டும். அப்போது, புராப்பர்ட்டி பாரில் உள்ள வசதிகளில் தேவையானவற்றையும் செலக்ட் செய்து கொள்ளலாம். புராப்பர்ட்டி பாரில் உள்ளவற்றைப் பற்றி இங்கு காணலாம்.



1. Free rotation : ஃப்ரீ ரொட்டேஷன் - இதனை செலக்ட் செய்து கொண்டு உருவத்தின் மீது ஏதேனும் ஒரு இடத்தில் க்ளிக் செய்து ட்ராக் செய்தால், க்ளிக் செய்த இடத்தை மையமாக வைத்து உருவத்தை சுழற்றி நிறுத்த முடியும். உருவத்திற்கு வெளியேயும் க்ளிக் செய்து ட்ராக் செய்யலாம். இத்துடன் பாகம் 14ஐ செலக்ட் செய்திருந்தால் ஒரு டூப்ளிகேட் சுழற்றி நிறுத்தப்படும்

2. Free angle reflection : உருவத்திற்கு ஒரு பிரதி பிம்பம் கொடுப்பதுடன் சுழற்றியும் நிறுத்த உதவுகிறது.

3. Free Scale : உருவத்தின் நீள அகலத்தை மாற்றி அமைக்க உதவுகிறது. கன்ட்ரோல் விசையை அழுத்திக் கொண்டு ட்ராக் செய்தால், வடிவொத்த அளவில் மாற்றம் தரப்படுகிறது.

4. Free skew : உருவத்தை சாய்வாக அமைக்க இது உதவுகிறது. அகலவசம் அல்லது உயர வசத்தில் சாய்த்து நிறுத்தலாம்.

5. Object Position : தற்போது திரையில் ஸீரோ லாக் எங்குள்ளதோ அதிலிருந்து, உருவத்தின் மையப்புள்ளி உள்ள தூரத்தை அறிந்து கொள்ள இது உதவுகிறது. உருவம் செலக்ட் செய்யப்பட்டுள்ள நிலையில் இங்கு அளவுகளை மாற்றிக் கொடுத்தால், அந்த இடத்திற்கு உருவம் நகர்த்தியும் நிறுத்தப்படுகிறது.

6. Object Size : உருவத்தின் தற்போதைய நீள அகலம் இங்கு காட்டப்படுகிறது. இதில் அளவுகளை மாற்றிக் கொடுத்தும் உருவத்தின் அளவை மாற்றியமைக்கலாம். அதனால் துல்லியமான அளவில் உருவம் மாற்றி நிறுத்தப்படுகிறது.

7. Scale factor : சதவீதத்தின் அடிப்படையில் உருவத்தின் அளவை மாற்றிக் கொள்ள இந்தப் பகுதி உதவுகிறது.

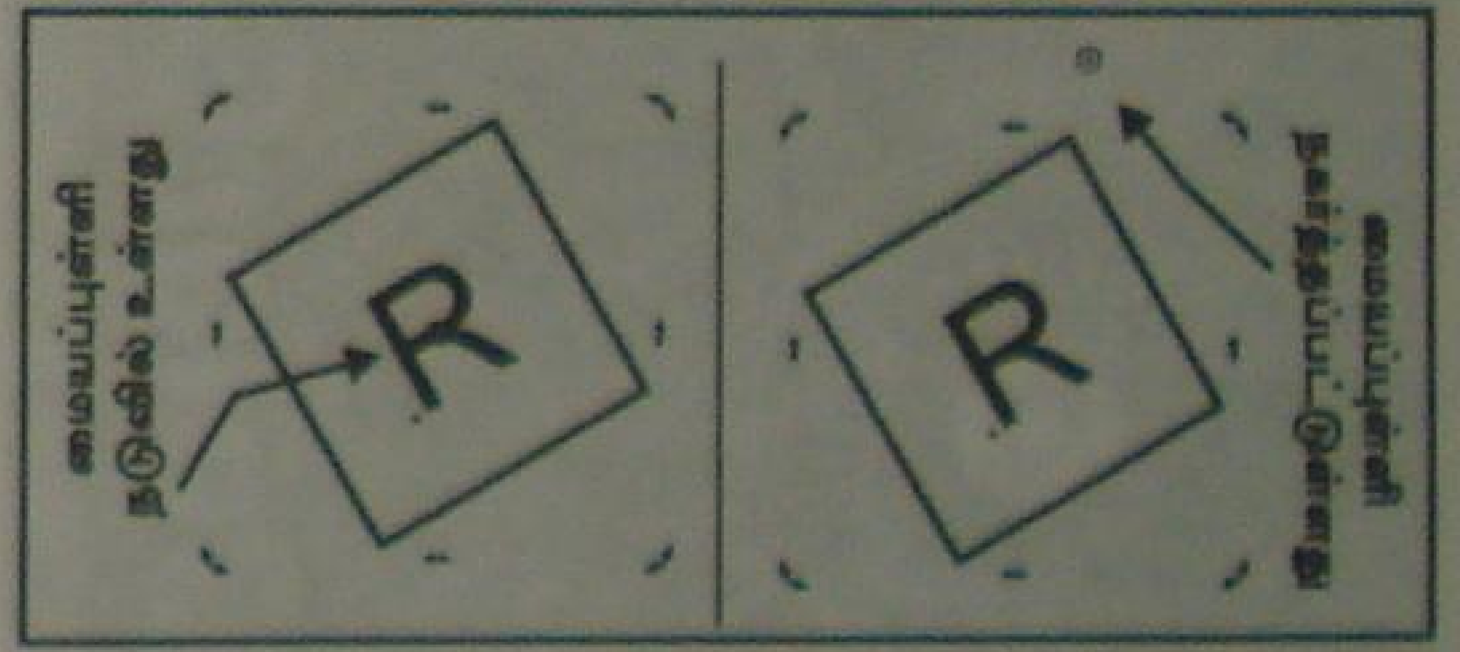
8. Lock ratio : பூட்டுபோன்ற இந்தக் குறியை தெரிவு செய்திருந்தால், அளவுகளில் ஒன்றில் மாற்றம் செய்தால் அடுத்ததும் தானாகவே மாறிக் கொள்ளும். அதாவது நீளத்தை மாற்றினால், அகலமும் மாறிக் கொள்ளும். இரண்டிலும் தனித்தனியான அளவுகளைக் கொடுக்க முடியாது. ஆனால் இந்தக் குறியின் மீது மீண்டும் சொடுக்கினால், பூட்டு திறந்துள்ள நிலையில் படம் காட்டப்படும். அப்போது, இரண்டு அளவுகளையும் நமது விருப்பம்போல மாற்றிக் கொடுத்துக் கொள்ளலாம்.

9. Mirror horizontally : செலக்ட் செய்யப்பட்டுள்ள உருவம் நேரடியாக அகலவசத்தில் திருப்பி நிறுத்த இந்தக் குறியின் மீது மவுஸால் சொடுக்கவும்.

10. Mirror vertically : செலக்ட் செய்யப்பட்டுள்ள உருவம் நேரடியாக உயர வசத்தில் திருப்பி நிறுத்த இந்தக் குறியின் மீது மவுஸால் சொடுக்கவும்.

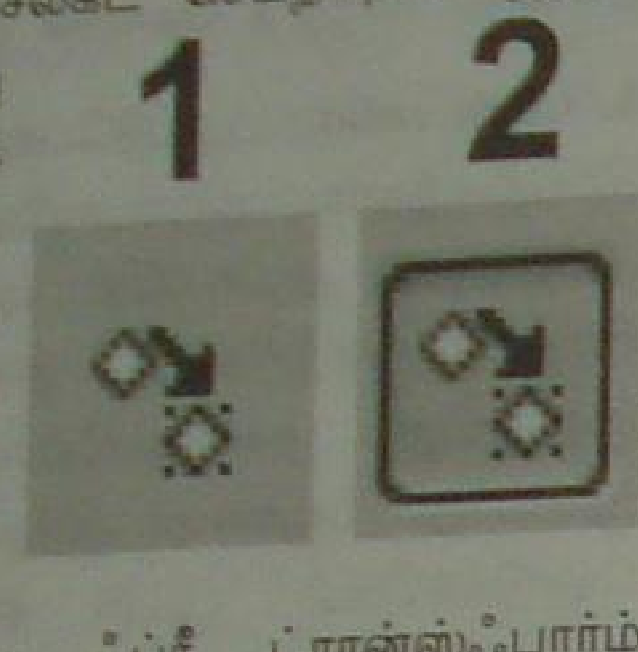
11. Angle of rotation : சரியான, துல்லியமான கோணத்தில் உருவத்தைத் திருப்பி நிறுத்த இங்கு தேவையான அளவை கொடுத்துக் கொண்டால் போதும். அந்த கோணத்திற்கு உருவம் திருப்பி நிறுத்தப்படுகிறது. மவுஸால் ட்ராக் செய்தால் துல்லியமாக திரும்பாது.

12. Centre of rotation : உருவத்தைச் சுழற்றி திருப்பி நிறுத்தும்போது, அந்த சுழற்சிக்கான மையப்புள்ளியை மாற்றிக் கொள்ளலாம். அருகே இரண்டு வெவ்வேறு மையப்புள்ளிகளில் சுழற்றி நிறுத்தப்பட்டுள்ள உருவங்களை காண்க (எளிதாகத் தெரிய வேண்டும் என்பதற்காக பிக் டூலால் செலக்ட் செய்து காட்டியுள்ளோம்). இப்படி தேவையான இடத்தில் மையப்புள்ளியைத் துல்லியமாக நகர்த்த இந்தப் பகுதியில் அளவுகளைக் கொடுத்துக் கொள்ளலாம்.

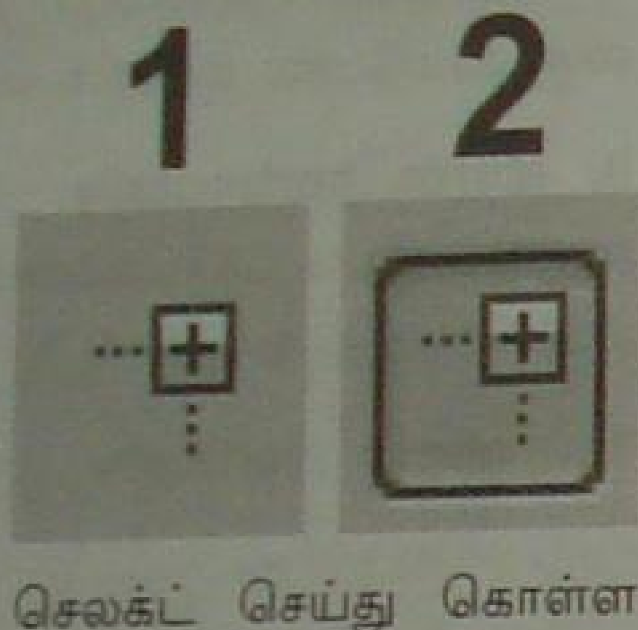


13. Skew angle : அகலவசம் அல்லது உயர வசத்தில் சாய்வாக நிறுத்தும்போது, துல்லியமாக விளைவைப் பெறுவதற்கு இந்தப் பகுதியில் தேவையான கோணத்தைக் கொடுத்துக் கொள்ளலாம்.

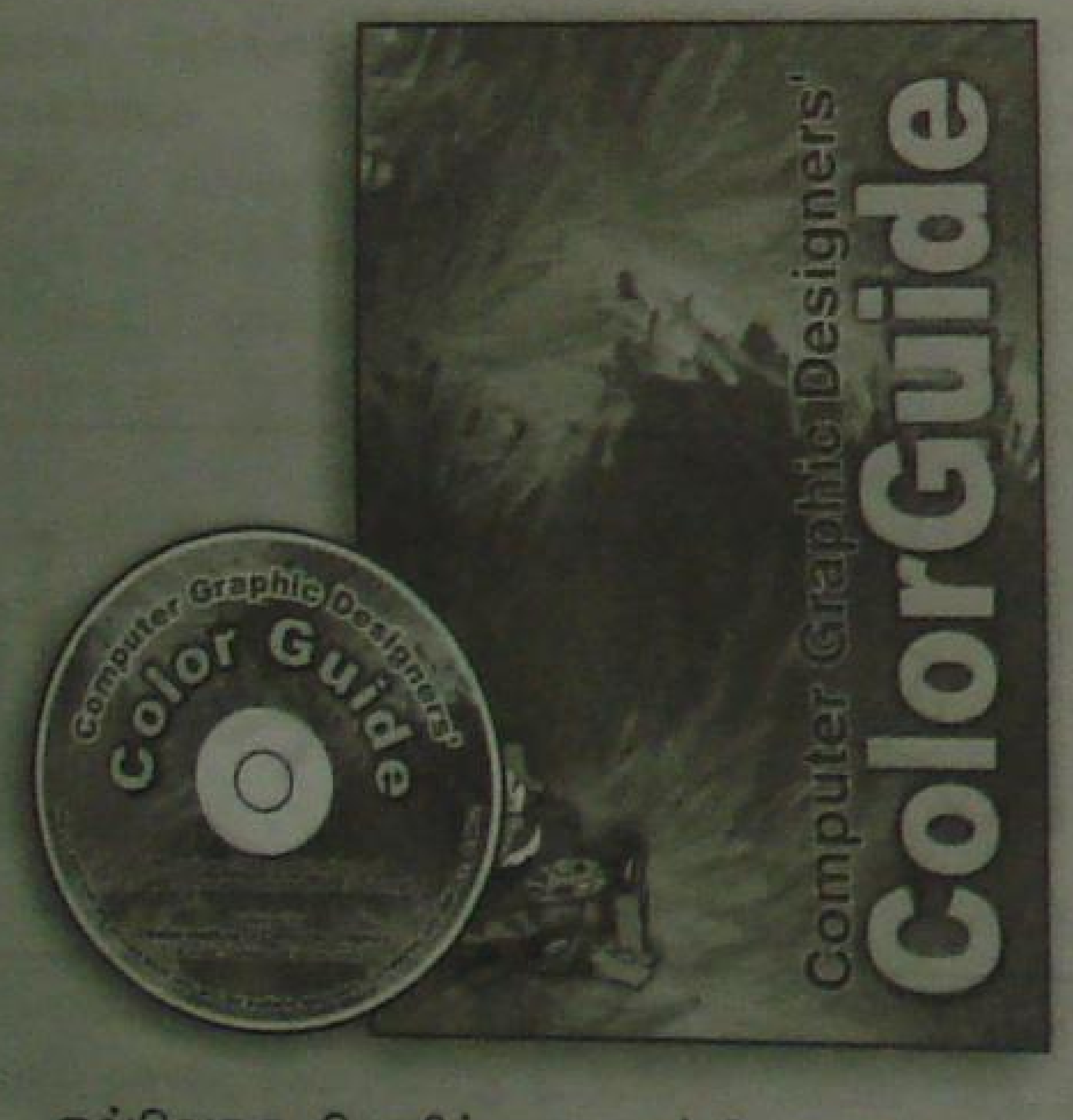
14. Apply to duplicate : மேலே பார்த்த ஒவ்வொரு செயலின்போது, நாம் செலக்ட் செய்துள்ள உருவம் மட்டுமே மாற்றம் பெற்று நிறுத்தப்படுகிறது. அதனுடன் மேலும் ஒரு டூப்ளிகேட் கிடைக்க, இந்தக் குறியை சொடுக்கிக் கொள்ளவும். செலக்ட் செய்தவுடன் இந்தக் குறி சற்றே உயர்வு படுத்தப்பட்ட நிலையில் சுற்றிலும் ஒரு கட்டம் கொடுத்தைப் போல காட்டப்படும் (2). மற்ற நேரத்தில் இது தெரியாது (1). அருகில் படத்தில் இதனை காண்க.



15. Relative to object : ஃப்ரீ ட்ரான்ஸ்ஃபார்ம் கருவியை பயன்படுத்தி கொடுக்கப்படும் மாற்றங்கள், செலக்ட் செய்யப்பட்டுள்ள உருவத்தின் நிலையின் அடிப்படையில் கொடுக்கப்பட இந்தக் குறியை பயன்படுத்தலாம். இதனையும் தேவையெனில் செலக்ட் செய்து கொள்ள வேண்டும்.



பிக் டூலால் கொடுக்கப்படும் மாற்றங்களே இங்கும் கிடைக்கின்றன என்றாலும் நடைமுறையில் மவுஸை பயன்படுத்தாமல், அதேசமயம் கிடைக்கப்போகும் விளைவுகளைத் துல்லியமாகப் பெறுவதற்கு இந்தக் கருவி பயன்படுகிறது.


Computer Graphic Designers' ColorGuide
Computer Graphic Designers' Color Guide

ஒவ்வொரு கிராபிக் டிசைனர் மேஜையிலும்
அவசியம் இருக்க வேண்டிய, கலர்
காம்பினேஷன்களை அறிந்து கொள்ள உதவும்
வண்ணமயமான புத்தகம்!
குறுவட்டுடன்!
விலை : ரூ. 450 மட்டுமே

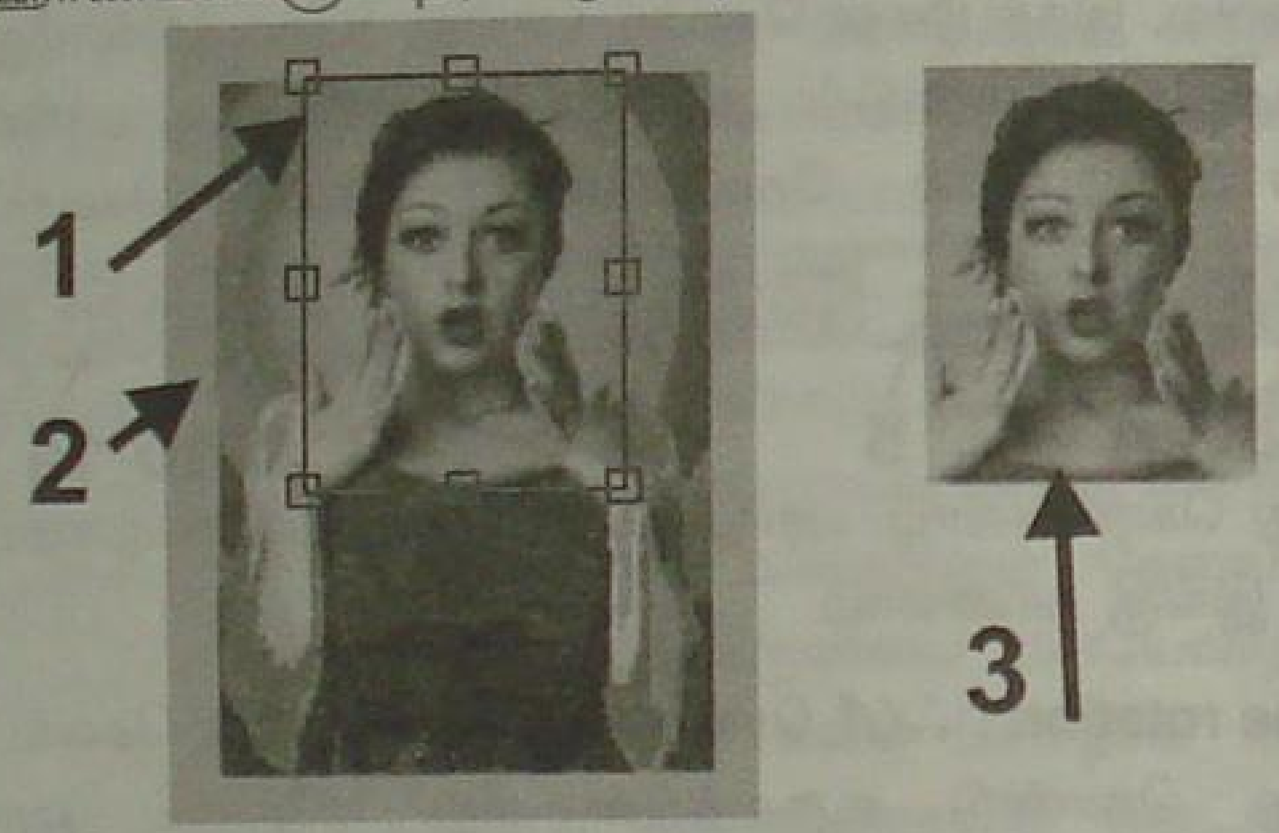
3. கிராப் டூல் (Crop Tool)

கோரல்டிராவில் வரையப்பட்டுள்ள / நிறுத்தப்பட்டுள்ள உருவங்களில் தேவையான பகுதியை மட்டும் வைத்துக் கொண்டு மற்றவற்றை வெட்டி நீக்க இந்த டூலும் இதன் ஃப்ளை அவுட்டில் உள்ளவையும் உதவுகின்றன.

1. கிராப் டூல் (Crop Tool) :

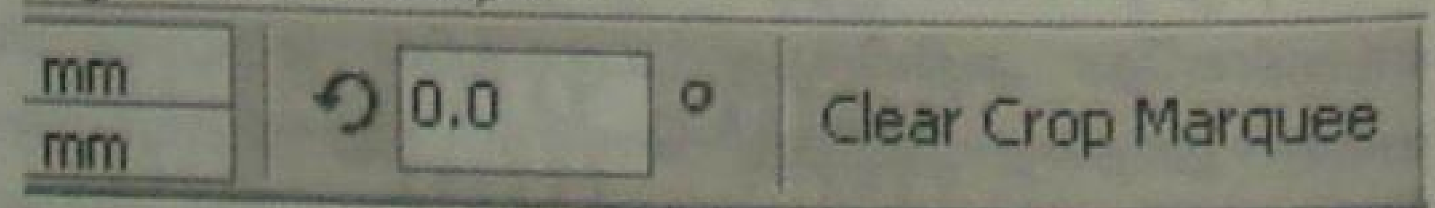
கோரல்டிராவில் நிறுத்தப்பட்டுள்ள ஒரு படத்தின் தேவையான பகுதியை விட்டுவிட்டு, தேவையற்ற பகுதிகளை முற்றிலுமாக நீக்கிவிடுவதற்கு இந்தக் கருவி பயன்படுகிறது.

மிகவும் எளிமையாக செயல்படும் இந்த டூலை செலக்ட் செய்து படத்தின்மீது தேவையான பகுதியில் ட்ராக் செய்யவும். ஒரு கட்டம் வரையப்பட்டு அதற்கு 8 ஹாண்டல்களும் தரப்படுகின்றன (1). அவற்றை நகர்த்தி நீள அகலத்தில் தேவையான மாற்றங்களை கொடுத்துக் கொள்ளலாம். கட்டம் உள்ள பகுதி தெளிவாகவும் மற்ற பகுதி மங்கலாகவும் காட்டப்படுகிறது (2).



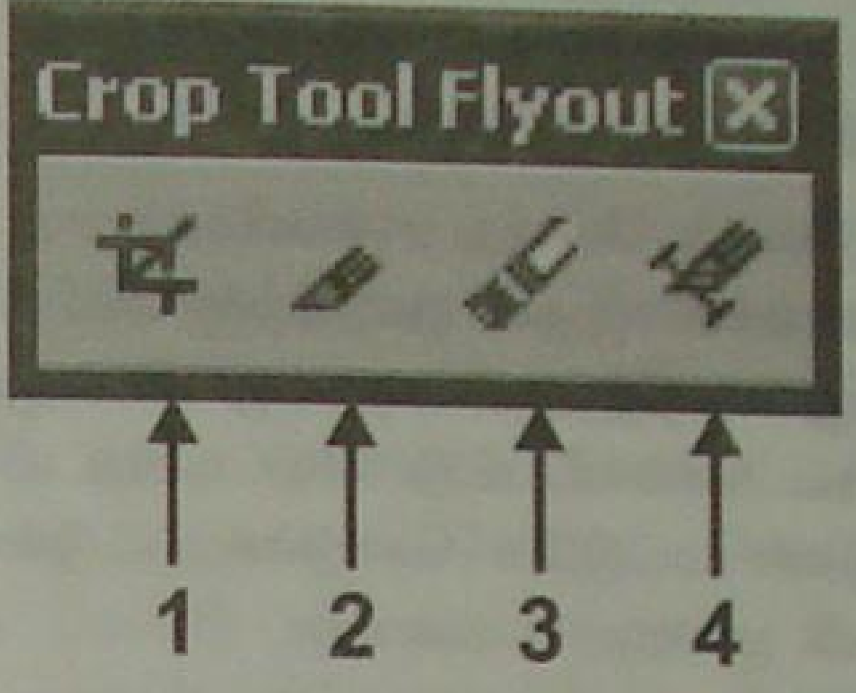
கீபோர்டில் என்டர் பட்டனை அழுத்தினால், இந்த டூலால் வரையப்பட்ட கட்டம் பகுதியில் உள்ளதைத் தவிர மற்றவை நீக்கப்படுகின்றன. நமக்குத் தேவையானது மட்டும் கிடைக்கிறது (3).

இந்த டூலால் கட்டம் வரையப்பட்ட பிறகு, ஏதேனும் காரணத்தால், தற்போது அந்தப் படத்தை வெட்டத் தேவையில்லை என்ற நிலை வரலாம். அப்போது, வரையப்பட்ட கட்டத்தை நீக்கி செயலை முற்றிலுமாக நிறுத்துவதற்கு, அதே நிலையில் புராப்பர்ட்டி பாரில் உள்ள கிளியர் கிராப் மார்க் (Clear Crop Marquee) என்ற பட்டனை அழுத்தவும். எனினும் வெட்டியவுடன் அன்டூ (கன்ட்ரோல் Z) கொடுத்தும் மீண்டும் படத்தை முழுமையாகப் பெறலாம்.



கோரல்டிராவில் வரையப்பட்டுள்ள வெக்டார் படங்கள், கோரல்டிராவிற்குள் நிறுத்தப்படும் பிட்மேப் எனப்படும் ராஸ்டர் இமேஜ்கள் என்று எந்த வகையான படமாக இருந்தாலும் அதனை வெட்டித்தருகின்றது இந்த கிராப் டூல்.

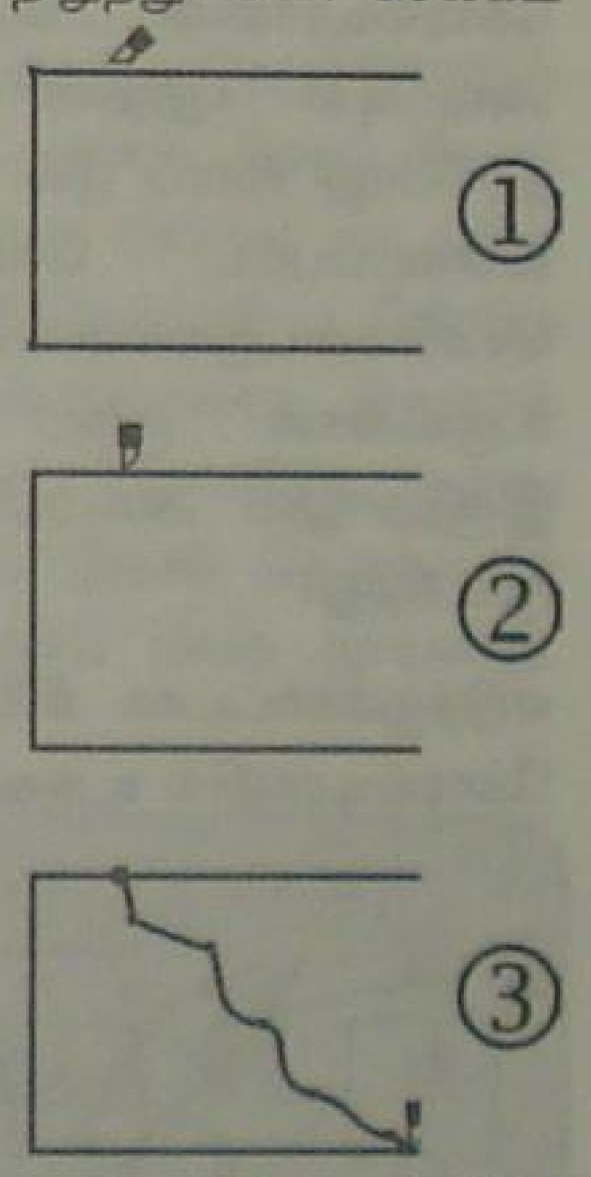
இதன் ஃப்ளைஅவுட்டில் உள்ள மற்ற டூல்கள் :



2. நைஃப் டூல் (Knife Tool) :

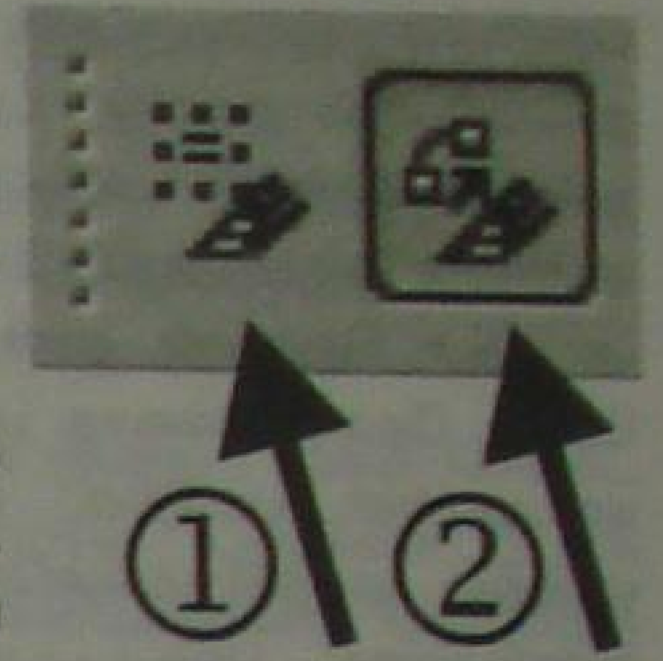
வெட்டும் தன்மை கொண்ட கத்தியாக இந்த டூல் செயல்படுகிறது. வரையப்பட்ட உருவங்களின் ஓரத்தில் துவங்கி மற்றொரு ஓரம் வரையிலும் வெட்டி எடுக்க உதவுகிறது. அதாவது கோரல்டிராவில் வரையப்பட்ட வெக்டார் வகை படங்கள் மற்றும் பிட்மேப் வகைப் படங்கள் ஆகியவற்றை இரண்டு துண்டுகளாக, நேர் கோட்டில் அல்லது நமது விருப்பப்படியாக வளை கோடுகளாக அமைத்து வெட்டிக் கொள்ள இந்தக் கருவி பெரிதும் உதவுகிறது.

செயல்படுத்தும் முறை : உருவத்தின் ஏதேனும் ஒரு வெளி ஓரத்தில் இந்தக் கருவியை நிறுத்துங்கள். செலக்ட் செய்துள்ள போது இந்தக் கருவி (மவுஸின் முனை) ஒரு சாய்வான நிலையில் உள்ள கத்தியாகக் காட்டப்படுகிறது (1). இதனை உருவத்தின் வெளி ஓரத்தில் நிறுத்தினால், அது செயல்படத் துவங்கியதை காட்டுவதற்காக, நேரான நிலையில் உள்ளதாக மாறுகிறது (2). இந்த நிலையில் மவுஸை ட்ராக் செய்யத் துவங்கி மறு ஓரம் அல்லது தேவையான பகுதி வரையிலும் நகர்த்தவும் (3). மவுஸை நகர்த்தும் போது, கத்தி சாய்வாகக் காட்டப்பட்டு, மறுமுனையை அடைந்ததும், படம் வெட்டப்பட்டு விட்டதைக் குறிக்க, கத்தி நேராக மாறி மீண்டும் சாய்வாக மாறிவிடுகிறது. இந்த நிலையில் மவுஸை ரிலீஸ் செய்யவும். விசைப்பலகையில், ஸ்பேஸ் பாரை ஒரு முறை அழுத்தி விடவும். இதனால் பிக் டூல் செலக்ட் செய்யப்படுகிறது. இப்பொழுது வெட்டப்பட்ட பகுதி செலக்ட் ஆகிக் காட்டப்பட்டிருக்கலாம்.



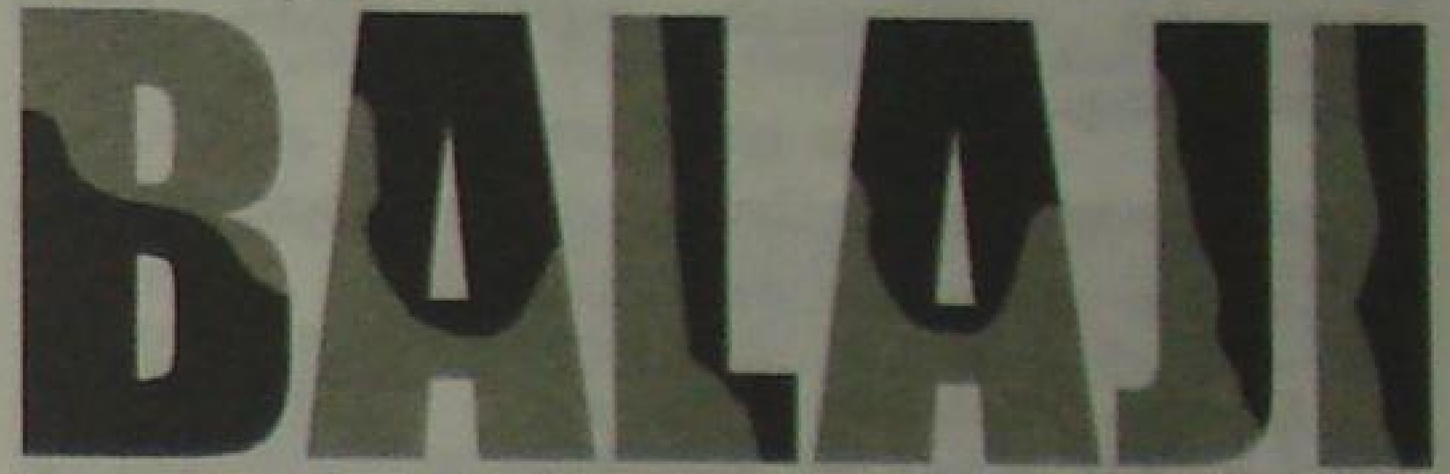
கவனிக்க : வெட்டப்பட வேண்டிய உருவம் கர்வ் நிலையில் மட்டுமே இருக்க வேண்டும். குரூப் நிலையில் உள்ளவற்றை வெட்ட முடியாது.

இந்தக் கருவியை செலக்ட் செய்திருக்கும்போது, இதற்கான புராப்பர்ட்டி பாரில் இரண்டு வசதிகள் தரப்படுகின்றன. உருவத்தை வெட்டி முடித்தவுடன், இரண்டு பகுதிகளும் தனித்தனியாக பிரியாமல் ஒரே உருவமாக இருப்பதற்கு, இங்குள்ள முதல் குறியான கீப் அஸ் ஒன் ஆப்ஜெக்ட் (Keep as one object) என்பது தெரிவு செய்யப்பட்டிருக்க வேண்டும் (1).



இந்தக் கருவியால் உருவம் வெட்டப்பட்டதும், உடனடியாக அது இரண்டு பகுதிகளாக தனித்தனியாக வருவதற்கு புராப்பர்ட்டி பாரில் இரண்டாவதாகக் கொடுக்கப்பட்டுள்ள ஆட்டோ-க்ளோஸ் ஆன் கட் (Auto-close on Cut) என்ற குறி உதவுகிறது (2).

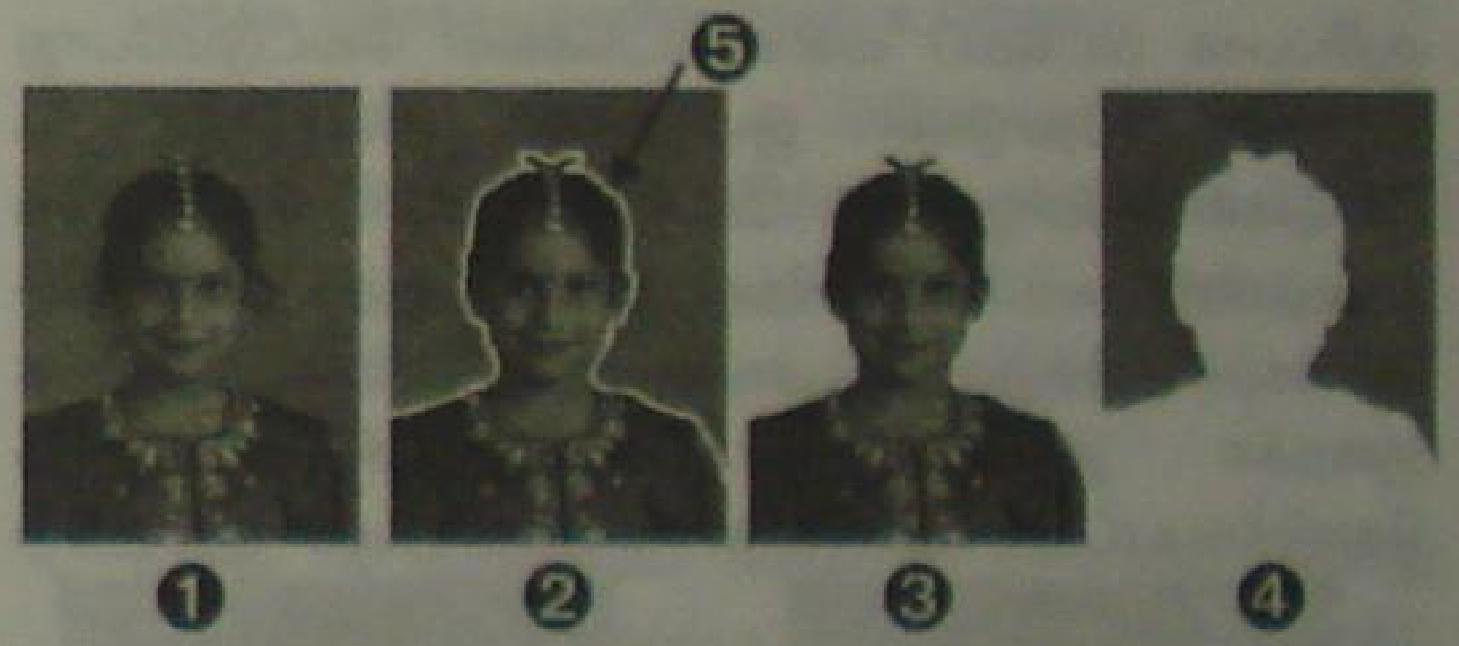
எழுத்துக்களையும் கர்வாக மாற்றிக் கொண்டு இந்த டூலால் வெட்டி மாறுபட்டத் தோற்றத்தையும், நிறத்தையும் கொடுக்க முடியும்.



3. இரேஸர் டூல் (Erazer Tool) :

வரையப்பட்ட உருவத்தில் தேவையற்ற பகுதிகளை அழித்துவிட உதவுகிறது. புகைப்படங்களில் (பிட்மேப் / ராஸ்டர் இமேஜஸ்) தேவையற்ற பகுதிகளை அழித்துவிட இந்த டூலை உபயோகிப்பது நல்லது.

கீழே கொடுத்துள்ள படத்தை பாருங்கள்.



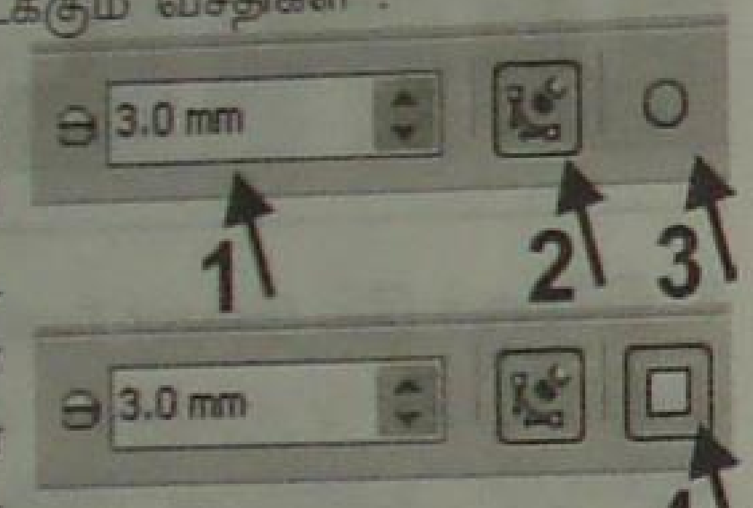
படம் 1, முழுமையான நிலையில் உள்ளது. படம் 2ல் உருவத்தைச் சுற்றிலும் இரேஸர் டூலால் ஒரு கோடு வரையப்பட்டுள்ளது (5). அரேன்ஜ் மெனுவில் உள்ள பிரேக் அபார்ட் கட்டளையை கொடுத்தவுடன் உருவமும், பின்புலமும் (Background) தனித்தனியாகிவிட்டன (படம் 3, 4). தேவையற்ற பின்புலத்தை டெலிட் செய்துவிடவும். புராப்பர்ட்டி பாரின் மூலம் இந்த டூலின் தடிமனையும் உருவத்தையும் (வட்டமாக அல்லது சதுரமாக) மாற்றிக் கொள்ளலாம்.

இரேஸர் டூலை செயல்படுத்தும் முறை : வெட்டப்பட வேண்டிய படத்தை பிக்டூலால் செலக்ட் செய்து கொள்ளுங்கள். அதே நிலையில் -இரேஸர் டூலை செலக்ட் செய்து கொள்ளுங்கள். படத்தில் வெட்டப்பட வேண்டிய

பகுதியில் டூலை ட்ராக் செய்யுங்கள். ஓரத்திலிருந்து துவங்கினால் நல்லது. ட்ராக் செய்வது, ஒரு இடத்தில் துவங்கி மீண்டும் அதே இடத்தில் முடிய வேண்டும். அதாவது ஒரு க்ளோஸ்டு பாத் போல இருக்க வேண்டும். அப்படிச் செய்தால் தான், பிரேக்-அபார்ட் கொடுக்கும் போது தேவையில்லாத பகுதி தனியே பிரியும். மேலே காட்டியுள்ள படத்தில், ஒரு ஓரத்தில் துவங்கி மறு ஓரத்தில் முடித்திருக்கின்றோம். இதனால் படம் இரண்டு துண்டுகளாக வெட்டப்பட்ட நிலையை அடைகிறது. இப்படிச் செய்தாலும் பிரேக்-அபார்ட் செயல்படும். டூலால் ட்ராக் செய்து முடித்த பிறகு பிரேக்-அபார்ட் கட்டளையை பிரயோகித்தவுடன் பகுதிகள் தனித்தனியாகப் பிரிக்கப்படுகின்றன. தேவையற்ற பகுதியை மட்டும் பிக் டூலால் செலக்ட் செய்து முற்றிலுமாக நீக்கி விடலாம்.

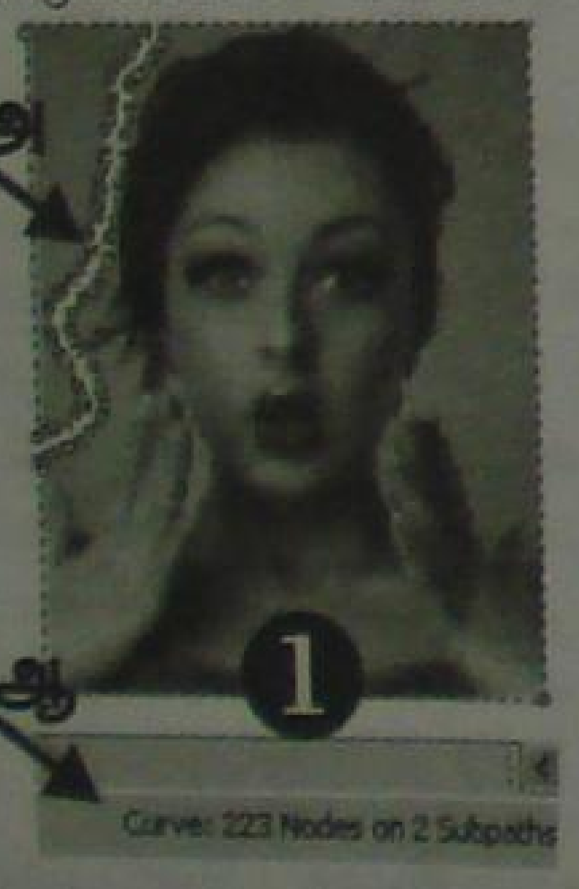
வெட்டுவதற்கு மட்டுமின்றி, படத்தின் நடுவில் உள்ள தேவையற்ற பகுதியையும் அழிக்க இந்தக் கருவி பயன்படுகிறது.

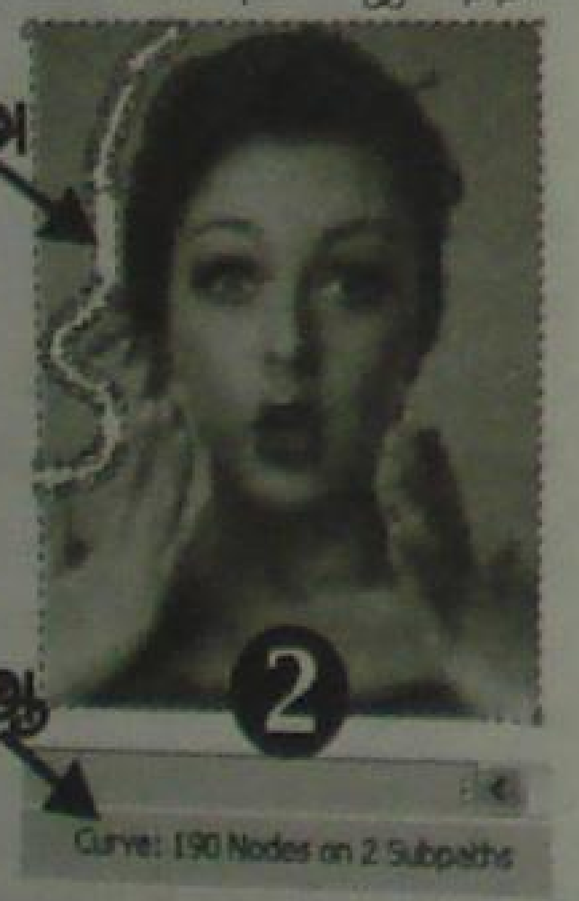
இந்தக் கருவியை செலக்ட் செய்திருக்கும்போது புராப்பர்ட்டி பாரில் கிடைக்கும் வசதிகள் :



1. Eraser thickness: இந்த அழிப்பன் கருவி செலக்ட் செய்யப்பட்டவுடன் மவுஸின் முனை வட்டமாக அல்லது சதுரமாக இருக்கும். அதன் தடிமனை மாற்றியமைக்க இந்தப் பகுதியில் தேவையான அளவை மிமீயில் கொடுத்துக் கொள்ளலாம்.

2. Reduce nodes : உருவத்தை வெட்டும்போது - குறிப்பாக பிட்மேப் வகை படங்களை வெட்டும்போது - புதிய நோடுகள் இணைக்கப்படுகின்றன. இந்த நோடுகள் பொதுவாக கோட்டின் - வெட்டப்படும் பாதையின் - வளைவிற்கு ஏற்ப அதிக அளவில் சேர்க்கப்படுகின்றன. அவ்வாறு சேர்க்கப்படுவதை குறைக்க இந்தக் குறி பயன்படுகிறது. கீழே கொடுக்கப்பட்ட படங்களை கவனிக்கவும். இவற்றில் படம் 1ல் அம்புக்குறியிட்டுள்ள பகுதியில் நிறைய நோடுகள் தரப்பட்டுள்ளன; அதே இடம் படம் 2ல் நோடுகள் இல்லாமல் உள்ளது.





படம் ஒன்று இந்த ரெட்யூஸ் நோடு செலக்ட் செய்யப்படாமல் செயல்படுத்தப்பட்டது; படம் 2 இந்தக் குறியை செலக்ட் செய்த நிலையில் வெட்டப்பட்டது. பாகம் அ என்பதை இரண்டு படங்களிலும் கவனிக்கவும்.

இந்த நோடுகளின் மொத்த எண்ணிக்கையை ஸ்டேட்டஸ் பாரில் காணலாம். முதல் படத்திற்கு 223 நோடுகளும், இரண்டாவது படத்திற்கு, அதாவது ரெட்யூஸ் நோட்ஸ் குறி செலக்ட் செய்யப்பட்டு வெட்டப்பட்ட படத்திற்கு, 190 நோடுகள் மட்டுமே கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. சுமார் 33 நோடுகள் குறைவாக உள்ளன.

3. Eraser Shape : அழிப்பான் கருவியை தெரிவு செய்தவுடன் மவுஸின் முனை வட்டமாக அல்லது சதுரமாக மாற்றிக் கொள்ளப்படுகிறது. உங்களுக்கு எந்த வடிவ முனை தேவை என்பதை இந்தப் பகுதியில் சொடுக்குவதன் மூலம் மாற்றிக் கொள்ளலாம். பாகம் 3 வட்டமாக உள்ளபோது, அதன் மீது சொடுக்கினால் பாகம் 4ல் காட்டப்பட்டுள்ளதைப் போல மாறுகிறது.

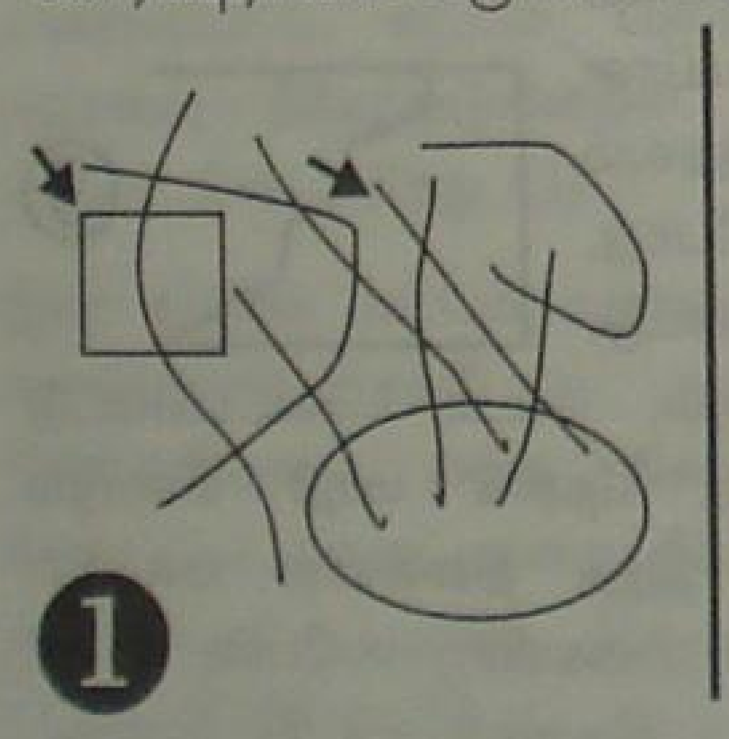
பல இடங்களில் பயன்படுத்தக்கூடிய நல்ல கருவியாகும்.

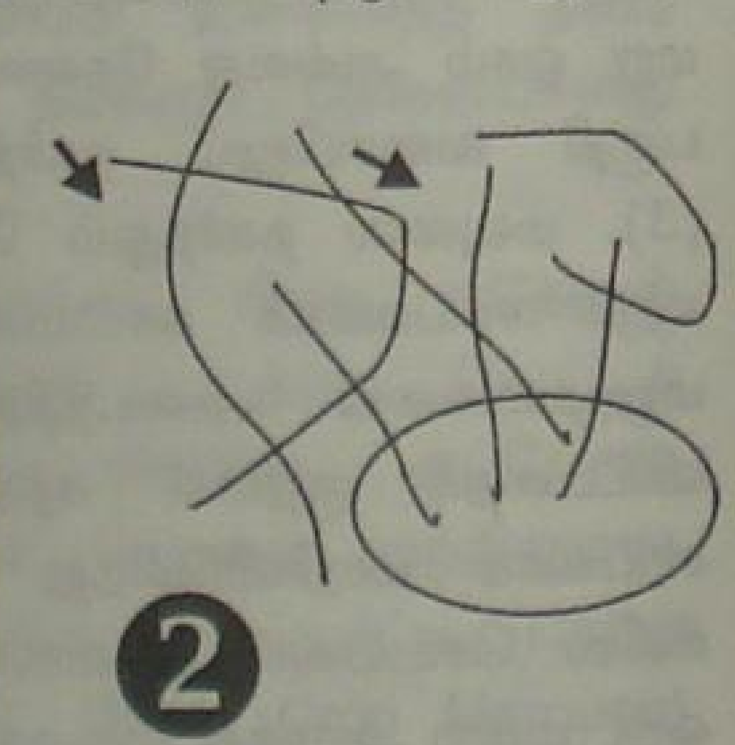
---

4. விர்ச்சுவல் செக்மென்ட் டெலிட் டூல் (Virtual Segment Delete Tool) :

கோரல்டிராவின் 12வது பதிப்பில் ஷேப் டூலின் ஃப்ளை அவுட்டில் புதிதாக சேர்க்கப்பட்டிருந்த இந்த டூல், தற்போது கிராப் டூல் ஃப்ளைஅவுட்டில் தரப்பட்டுள்ளது. வரையப்பட்ட வெக்டார் இமேஜில் குறிப்பிட்ட செக்மென்ட்டுகளை மட்டும் நீக்குவதற்கு உதவுகிறது. உருவங்கள் குரூப் மற்றும் கம்பைன் நிலையில் இருந்தாலும் அவற்றில் தேவையற்ற பகுதிகளை நீக்க முடிகிறது.

எடுத்துக்காட்டாக கீழே கொடுத்துள்ள உருவத்தை (1) கோரல்டிராவில் உருவாக்கினோம். அனைத்துப் பகுதியும் செலக்ட் செய்யப்பட்டு கம்பைன் கொடுக்கப்பட்டது. இப்பொழுது முதல் படத்தில் அம்புக்குறியிட்டுக் காட்டப்பட்டுள்ள இடத்தில் நிறுத்தப்பட்டிருக்கும் கட்டம் மற்றும் ஒரு கோட்டின் மீது, இந்த விர்ச்சுவல் செக்மென்ட் டெலிட் டூலால் (தனித்தனியே) க்ளிக் செய்தோம். உடனே அந்தப்பகுதியில் இருந்த அந்த உருவங்கள் முற்றிலுமாக நீக்கப்பட்டுவிட்டன (படம் 2). சில உருவங்களின் மீது க்ளிக் செய்தால் குறிப்பிட்ட நீளம் வரையிலும் டெலிட் ஆகின்றது. மீண்டும் அதன் தொடர்ச்சியில் க்ளிக் செய்தால் அந்தப்பகுதியும் டெலிட் ஆகிறது.





இந்த டூலை டெலிட் செய்ய வேண்டிய பகுதியின் மீது க்ளிக் செய்தாலே போதும். எனினும் குறிப்பிட்ட செக்மென்ட் பகுதியில் ட்ராக் செய்தும் நீக்கலாம்.

கவனிக்க : இந்த கிராப் டூல் ஃப்ளைஅவுட்டில் தரப்பட்டுள்ள டூல்கள் நான்குமே, கோரல்டிராவில் நமது வேலையில் உள்ள தேவையற்ற பகுதிகளை நீக்குவதற்கு உதவுகின்றன. இந்த டூல்களால் நீக்கப்பட்ட / டெலிட் செய்யப்பட்ட பகுதிகளை மீண்டும் பெற முடியாது. உடனடியாக அன்டு கட்டளை மூலம் பெறமுடியும். ஆனால், ஃபைலை க்ளோஸ் செய்துவிட்டு மீண்டும் துவங்கினால், அல்லது குறைவான அன்டூ படிகள் வைத்துள்ள நிலையில் நீக்கப்பட்டவற்றை மீண்டும் பெற முடியாது.

எனவே, சந்தேகமாக இருந்தாலோ, அல்லது மீண்டும் முழு படம் தேவை என்று இருந்தாலோ படத்தை ஒரு ட்யூப்ளிகேட் (Duplicate) எடுத்துக் கொண்டு இந்தக் கருவிகளை உபயோகிக்கவும்.

இந்த டூல்களில் நான்காவதாக உள்ள விர்ச்சுவல் செக்மென்ட் டெலிட் டூல் மட்டும் பிட்மேப் உருவங்களின் மீது வேலை செய்யாது. அது வெக்டார் படங்களில் மட்டுமே செயல்படுகிறது.

குறிப்பு : ஒரு பிட்மேப் படத்தை ஷேப்டூலாலும் வெட்டலாம்; க்ராப் டூலாலும் வெட்டலாம். ஷேப் டூலால் வெட்டினால், அதாவது நோடுகளை நகர்த்தி படத்தின் தேவையற்ற பகுதிகளை மறைத்திருந்தால், மீண்டும் அதனை பழைய நிலைக்குக் கொண்டுவரலாம். இதனால் படத்தை நிறுத்தியுள்ள கோரல்டிரா ஃபைலின் அளவு குறைவது இல்லை. ஆனால் க்ராப் டூலால் தேவையற்ற பகுதிகளை வெட்டிவிட்டால் மீண்டும் பெற முடியாது. ஃபைலின் அளவும் குறைகிறது.

Keyboard Shortcuts
for Computer Graphic Designing
Pagemaker 7.0
InDesign CS4
Illustrator CS4
Photoshop CS4
Coreldraw X4
Quark Express 9.0
Serif PagePlus X3
Compiled by
G. Renugadevi, B.Sc.
Balaji ICC

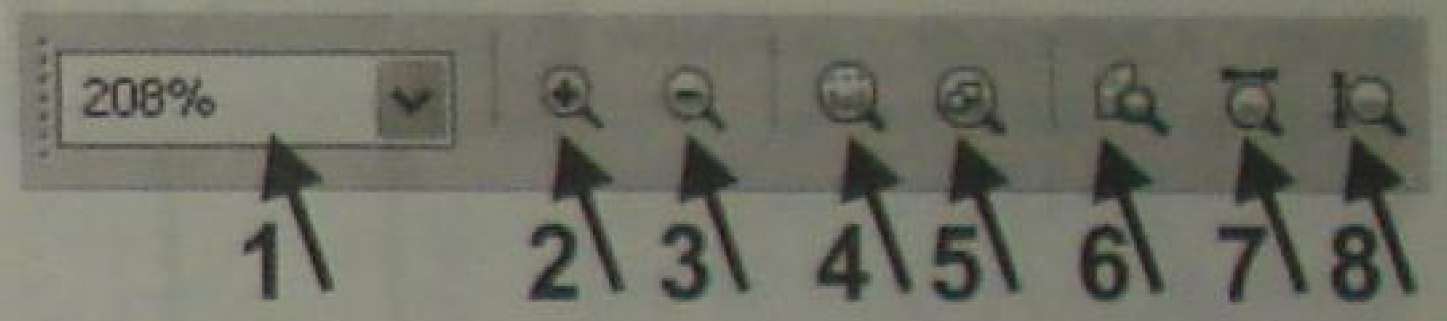
கம்ப்யூட்டர் கிராபிக்ஸ் டிசைனிங்
மென்பொருட்களில் விரைவாக வேலை செய்ய
பயன்படுத்தும் கீபோர்ட்டு ஷார்க்ட்களை
கொண்ட புத்தகம்.
விலை : ரூ. 55 மட்டுமே

4. ஜூம் டூல் (Zoom Tool)

கோரல்டிராவில் வரையப்பட்டுள்ள / நிறுத்தப்பட்டுள்ள உருவங்களை பெரிதுபடுத்திப் பார்க்க இந்த டூல் உதவுகிறது. (ஷார்ட்கட் Z)

செயல்படுத்தும் முறை : டூலை செலக்ட் செய்து தேவையான பகுதியில் ட்ராக் செய்யவும். அந்தப் பகுதி கணினித்திரை அளவிற்கு பெரிதுபடுத்திக் காட்டப்படுகிறது. மிக எளிமையான செயல்பாடுள்ள கருவி. இந்த டூலை வேறு வழியிலும் செலக்ட் செய்ய முடிகிறது. விசைப்பலகையில் F2 என்பதை அழுத்தினாலும் மவுஸின் முனை உருப்பெருக்கியாக மாறுகிறது. தேவையான இடத்தில் ட்ராக் செய்து உருப்பெருக்கிக் கொள்ளலாம்.

இந்த டூலை செலக்ட் செய்ததும் ப்ராப்பர்ட்டி பாரில் மேலும் சில வசதிகள் கிடைக்கின்றன. புராப்பர்ட்டி பார் பின்வருமாறு மாறுகிறது.

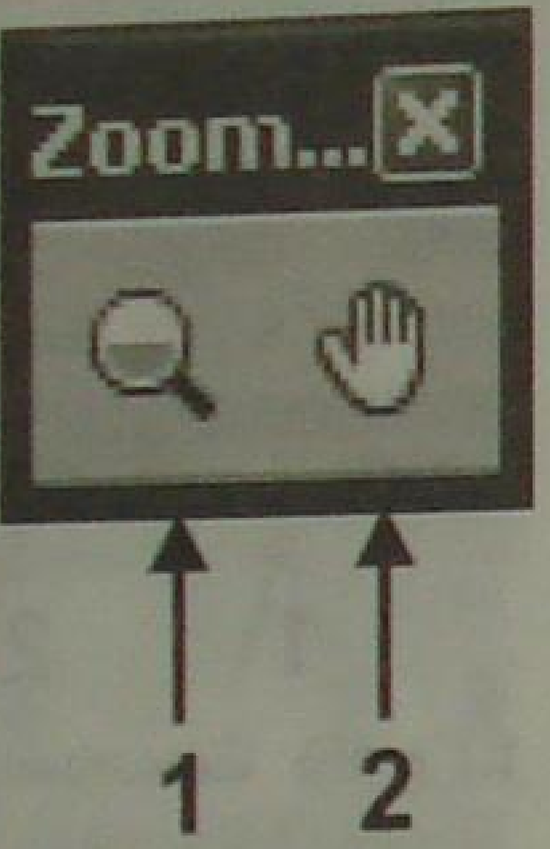


1. **ஜூம் லெவல்ஸ் (Zoom Levels)** : இந்த டெக்ஸ்ட் பாக்ஸில் உங்களுக்குத் தேவையான அளவை டைப் செய்து என்டர் பட்டனை அழுத்த அந்த அளவிற்கு பக்கம் பெரிதுபடுத்தப்படுகிறது. குறைந்தபட்சம் 1% முதல் அதிகபட்சமாக 264583% வரையிலும் பெரிதுபடுத்திப் பார்க்கலாம். 0.2 பாயின்ட் அளவுள்ள எழுத்தையும் ஸ்கிரீன் அளவிற்கு பெரிதுபடுத்தி பார்க்க கோரல்டிராவில் வசதி உள்ளது.
2. **ஜூம் இன் (Zoom In)** : ஒட்டுமொத்தமாக ஸ்கிரீனை பெரிதுபடுத்திப் பார்க்க இந்த கட்டளை உதவுகிறது.
3. **ஜூம் அவுட் (Zoom Out)** : ஸ்கிரீனை மொத்தமாக சிறியதாக்கிப் பார்க்க உதவுகிறது. இதற்கு ஷார்ட்கட் F3.
4. **ஜூம் டூ செலக்டட் (Zoom to Selected)** : ஒன்று அல்லது அதற்கு மேற்பட்ட உருவங்களை செலக்ட் செய்து கொள்ளுங்கள். இந்த கட்டளையை க்ளிக் செய்யுங்கள். தற்போது செலக்ட் செய்துள்ள உருவங்கள் மட்டும் (வேறுபல உருவங்கள் வரையப்பட்டு இருந்தாலும்) ஸ்கிரீனில் பெரிதுபடுத்தி நிறுத்தப்படுகின்றன. ஷார்ட்கட் ஷிப்ட்+F2
5. **ஜூம் டூ ஆல் ஆப்ஜெக்ட்ஸ் (Zoom to all Objects)** : ஸ்கிரீனில் தற்போது தெரிகின்ற, அல்லது, பிரிண்ட்டபிள் பேஜ் மற்றும் பேஸ்ட் போர்டில் வைத்துள்ள எல்லா உருவங்களும் பெரிதுபடுத்தித் தெரிவதற்கு இந்த கட்டளையை க்ளிக் செய்யவும். ஷார்ட்கட் F4.
6. **ஜூம் டூ பேஜ் (Zoom to Page)** : பேஜ்மேக்கரில் ஃபிட் இன் விண்டோ என்ற கட்டளையை போல

செயல்படுகிறது. அதாவது டிராயிங் பக்கம் முழுவதும் ஸ்கிரீனில் தெரிவதற்கு இந்த கட்டளையை செலக்ட் செய்ய வேண்டும். ஷார்ட்கட் ஷிப்ட்+ F4

7. **ஜூம் டூ பேஜ் விட்த்** (Zoom to Page Width): தற்போது வேலை செய்து கொண்டிருக்கும் பக்கத்தை, அதன் அகலவசத்தில் முழுவதும் ஸ்கிரீனில் பெரிதுபடுத்திப் பார்க்க இந்த கட்டளை உதவுகிறது.
8. **ஜூம் டூ பேஜ் ஹைட்** (Zoom to Page Height) : தற்போது வேலை செய்து கொண்டிருக்கும் பக்கத்தை, அதன் உயரவசம் முழுவதும் ஸ்கிரீனில் பெரிதுபடுத்திப் பார்க்க இந்த கட்டளை உதவுகிறது.

இதன் ஃப்ளை அவுட்டில் ஒரே ஒரு டூல் கொடுக்கப்பட்டுள்ளது.



2. ஹாண்ட் டூல் (Hand Tool) (Pan Tool)

இதன் உதவியுடன் ஸ்கிரீனில் பக்கத்தை எளிமையாக 360 டிகிரியும் நகர்த்தலாம். அதாவது ஸ்க்ரால் பார் உதவியுடன் மேலும் கீழும் அல்லது இடம் வலமாக நகர்த்திப் பார்ப்பதைவிட இந்த டூல் உபயோகித்து மிக எளிதாக நகர்த்திப் பார்க்கலாம். இவ்வாறு நகர்த்துவதற்கு Panning என்று பெயர். (டெக்ஸ்ட் பயன்படுத்திக் கொண்டில்லாத வேளையில் மட்டும் - ஷார்ட்கட் - H)

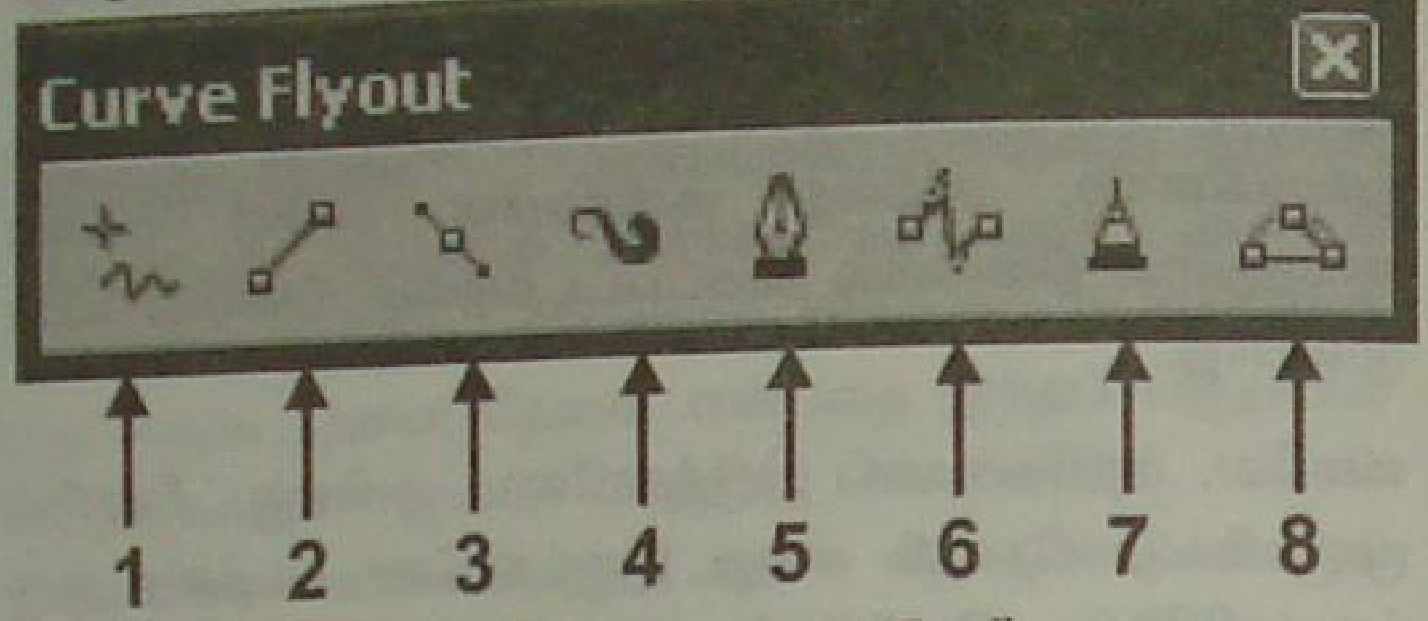
செயல்படுத்தும் முறை : திரையில் ஜூம் செய்யப்பட்டுள்ள நிலையில் இந்த டூலை செலக்ட் செய்து கொண்டு தேவையான இடத்தில் மவுஸை நிறுத்துங்கள். ட்ராக் செய்யுங்கள். திரையில் மறைவில் உள்ள பகுதியை வெளியே கொண்டு வரும் விதமாக எந்தப் பகுதியில் உள்ளதைப் பார்க்க வேண்டுமோ, அதற்கு எதிர்புறமாக மவுஸை ட்ராக் செய்யவும்.

இந்த டூலை பயன்படுத்தாமல், விசைப்பலகையின் உதவியுடன் திரையை நகர்த்திப் பார்ப்பதற்கு பின்வருமாறு செயல்படவும் :

ஆல்டர் பட்டனை அழுத்திக் கொண்டு (நான்குபுறம் காட்டும்) அம்புக்குறிகளில் தேவையான ஒன்றை அழுத்தவும். திரை அதே திசையில் நகருகிறது; அதாவது அந்த திசையில் உள்ளவை வெளியே வருகின்றன.

5. கர்வ் டூல் (Curve Tool)

இந்த டூல் கோடுகள், வளைகோடுகள் வரைவதற்கு உதவுகிறது. கோரல்டிராவின் முதன்மையான கருவிகளுள் இதுவும் ஒன்று. கர்வ் ஃப்ளைஅவுட் எனப்படும் இதன் ஃப்ளை அவுட்டில் மொத்தம் 8 டூல்கள் கொடுக்கப் பட்டுள்ளன. அவை பற்றி விரிவாக இங்கு காணலாம்.



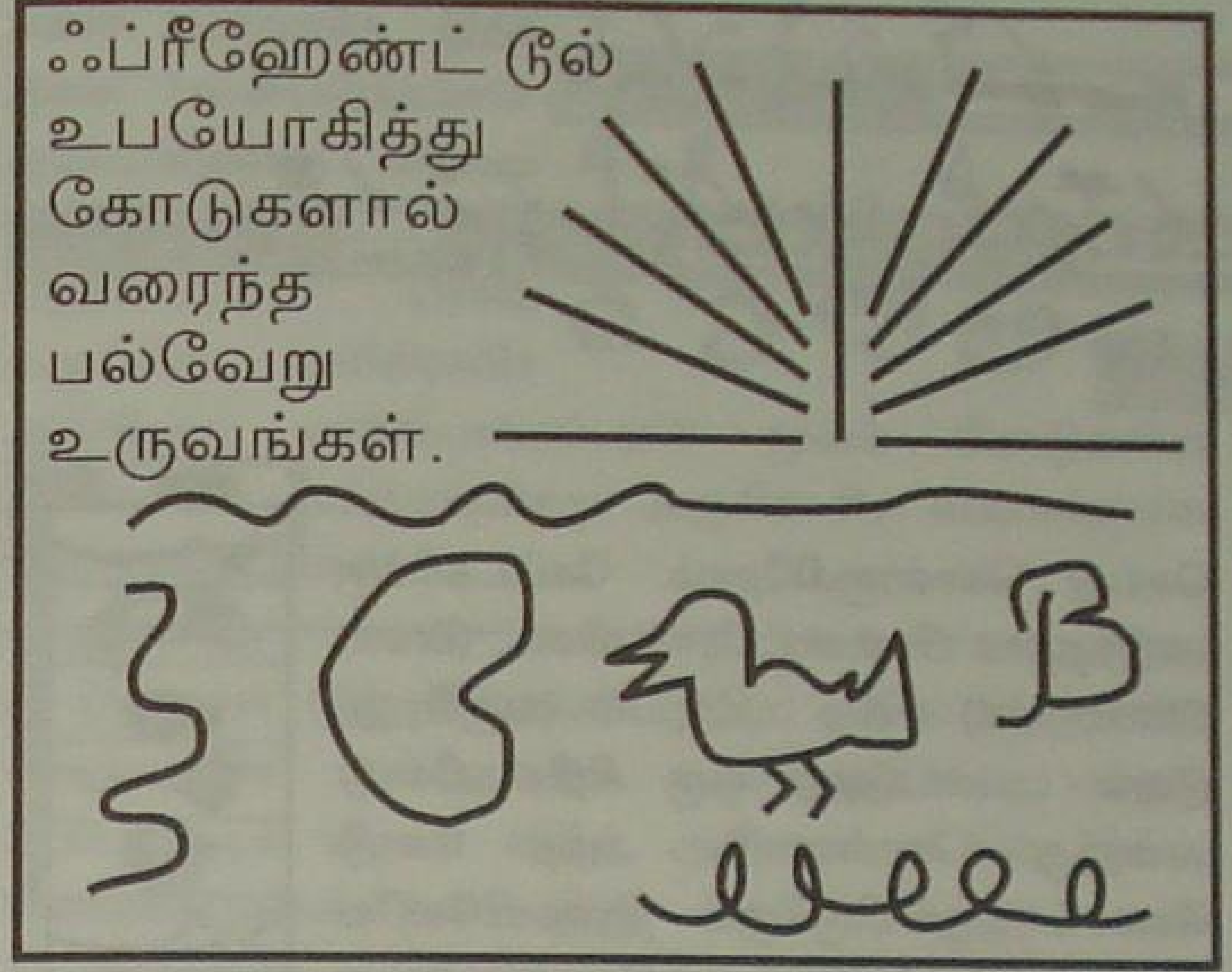
1. ஃப்ரீஹாண்ட் டூல் (Freehand Tool)

ஒரு பென்சில் / பேனா போல செயல்படுகிறது. நேரடியாக, தொடர்ச்சியாக நமது தேவைக்கேற்றபடி வரையலாம். வரையப்படும் கோடுகள் முழுமைபெற்றால் உள்ளே நிறம் கொடுக்கலாம். இல்லையென்றால் திறந்த உருவமாக (ஓபன் பாத்தாக) இருக்கும்.

இரண்டு வகைகளில் இந்த டூல் செயல்படுகிறது. ஒன்று நேர்கோடுகள் வரைவதற்கு; மற்றொன்று நமது விருப்பப்படியான வளைகோடுகளை வரைவதற்கு.

நேர்கோடுகள் வரையும் முறை : இந்த டூலை செலக்ட் செய்து தேவையான இடத்தில் க்ளிக் செய்து மவுஸை நகர்த்துங்கள். க்ளிக் செய்த இடத்திலிருந்து ஒரு கோடு துவங்கி மவுஸ் நகர்த்தப்படும் பக்கம் எல்லாம் வரும். தேவையான இடத்தில் மீண்டும் க்ளிக் செய்ய அந்த இடத்துடன் கோடு நிறுத்தப்படும். அதாவது ஒரு இடத்தில் க்ளிக் செய்து மவுஸை நகர்த்தி மற்றொரு இடத்தில் க்ளிக் செய்ய அந்த இடம் வரையிலும் நேர்கோடு வரையப் பட்டிருக்கும். இந்தக் கோடு ஏதேனும் ஒரு கோணத்தில் இருக்கலாம். ஆனாலும் இது ஒரு நேர்கோடாகவே இருக்கும். 0 டிகிரி அல்லது 90 டிகிரியில் கோடு போட, கன்ட்ரோல் பட்டனை அழுத்திக் கொண்டு கோடு வரையவும். தேவையான குறிப்பிட்ட கோணத்தில் வரைய, முதலில் 0 டிகிரியில் வரைந்து விட்டு பிறகு கோட்டை சுழற்றியும் நிறுத்தலாம். அல்லது விசைப்பலகையில் கன்ட்ரோல் விசையை அழுத்தியபடி மவுஸை தேவையான கோணத்தில் நகர்த்தி க்ளிக் செய்யலாம். எனினும் இது குறிப்பிட்ட கோணங்களில் (15,30,45,60,75,90 என்பது போன்று) மட்டுமே திருப்பும். இதனை நமது விருப்பப்படியும் மாற்றியமைக்க லாம் (பார்க்க பக்கம் 247).

கோடுகளால் உருவங்கள் வரையும் முறை : இந்த டூலை செலக்ட் செய்து கொண்டு மவுஸின் முதல் பட்டனை அழுத்திக் கொண்டு ட்ராக் செய்யவும். மவுஸ் நகருகின்ற பக்கம் எல்லாம் கோடு வரையப்படும். தேவையான உருவத்தை மனதில் நிறுத்தி மவுஸை நகர்த்த உருவம் வரையப்பட்டு விடும். உருவம் வரைந்து முடிக்கும் வரை மவுஸை ரிலீஸ் செய்யக் கூடாது. ஒருவேளை ரிலீஸ் ஆகிவிட்டால், நிறுத்திய அதே இடத்தில் மீண்டும் மவுஸை க்ளிக் செய்து தொடர்ந்து வரையவும். தொடர்ந்து வரைந்து பழகுவதன்மூலம் மவுஸை நமது கட்டுப்பாட்டிற்குள் கொண்டு வந்து விடலாம்.


ஃப்ரீஹேண்ட் டூல் உபயோகித்து கோடுகளால் வரைந்த பல்வேறு உருவங்கள்.
B

2. 2 பாயின்ட் லைன் டூல் (2 Point Line Tool)

நேர்கோடுகள் மட்டும் வரைவதற்கு இந்தக் கருவி பயன்படுகிறது. இதனை செலக்ட் செய்து ஒரு இடத்தில் தொடங்கி தேவையான இடம் வரையிலும் மவுஸை ட்ராக் செய்யவும். அந்த அளவிற்கு ஒரு நேர்கோடு வரையப்படுகிறது. முடிந்த இடத்திலிருந்து உடனே தொடங்கி மற்றொரு இடம் வரையிலும் என்று தொடர்ந்து நேர்கோடுகளை வரையலாம். மவுஸை ட்ராக் செய்து வரைய முடிவதால் தேவையான நீளத்திற்கு கிடைக்கிறது. முதல் டூலின் இரு செயல்பாடுகள் இணைந்த நிலையில் இது செயல்படுகிறது.

இரண்டு புள்ளிகளுக்கு இடையே ஒரு நேர் கோடு என்ற அடிப்படையில் செயல்படுவதால் இதற்குப் பெயரே டூ பாயின்ட் லைன் டூல் என்று பெயர் கொடுத்துள்ளனர்.

3. பேஸியர் டூல் (Bazier Tool)

நேர்கோடுகள் மற்றும் சரியான வளைகோடுகள் வரைவதற்கு இந்த டூல் பயன்படுகிறது.

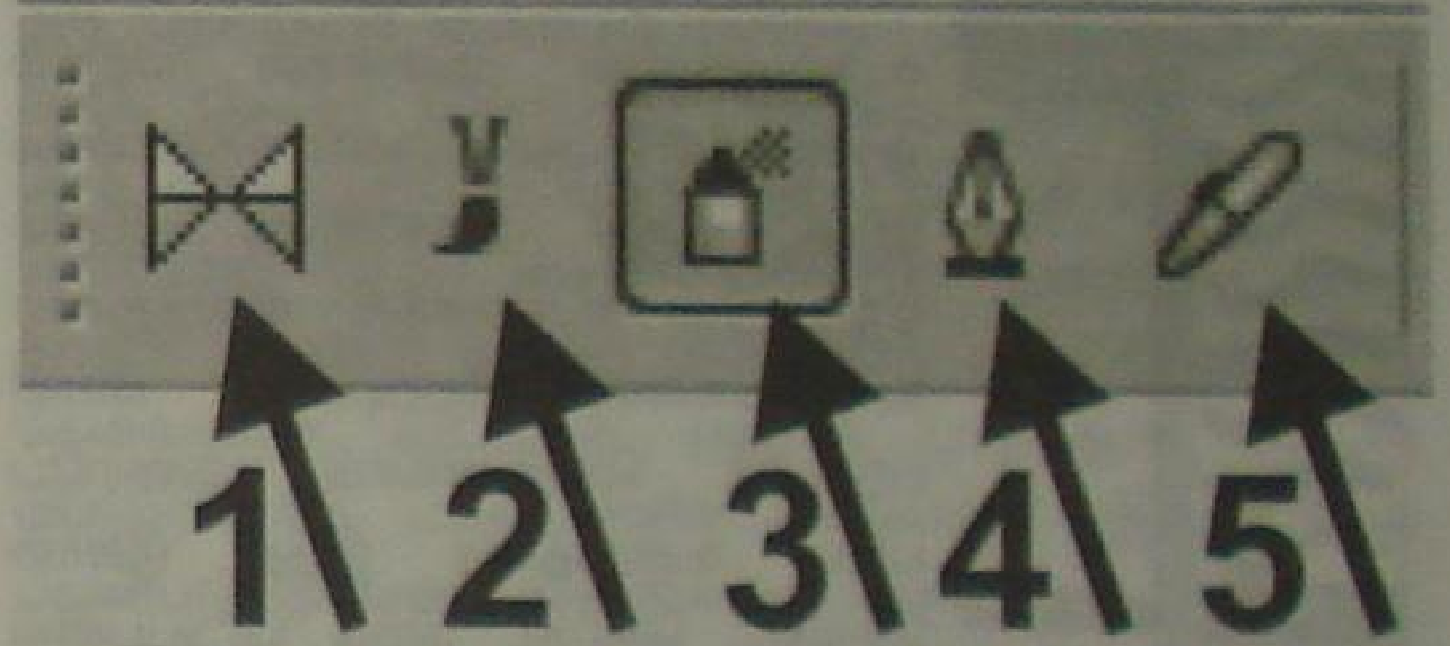
நேர்கோடுகளால் உருவங்களை உருவாக்க : மவுஸை ஒரு இடத்தில் க்ளிக் செய்து நகர்த்தி மற்றொரு இடத்தில் க்ளிக் செய்தால் அதுவரையிலும் ஒரு நேர்கோடு வரையப்பட்டுவிடும். அடுத்து மூன்றாம் இடத்தில் ஒரு க்ளிக் செய்ய அதுவரையிலும் மற்றொரு கோடு, முதலில் வரைந்த கோட்டின் தொடர்ச்சியாக வரையப்பட்டுவிடும். தொடர்ந்து மவுஸை நகர்த்தி தேவையான இடங்களில் க்ளிக் செய்ய அப்படியே கோடுகள் வரையப்பட்டுவிடும். மீண்டும் துவங்கிய புள்ளியில் நிறுத்தி க்ளிக் செய்ய அந்த உருவம் ஒரு க்ளோஸ்டு பாத்தாக உருவாகிவிடும்.

வளைகோடுகளால் உருவங்களை தயாரிக்க : தேவையான இடத்தில் க்ளிக் செய்து ட்ராக் செய்யுங்கள். கன்ட்ரோல் பாயின்டுகள் உருவாகிவிடும். அடுத்து மற்றொரு இடத்தில் க்ளிக் செய்து ட்ராக் செய்ய அங்கும் ஒரு கன்ட்ரோல் பாயின்ட் கொடுக்கப்படுவதுடன், இரண்டு இடங்களும் ஒரு வளைகோட்டால் இணைக்கப்பட்டு விடும். மேலும் தற்போது இரண்டாவதாக ட்ராக் செய்து கொண்டிருக்கும் கன்ட்ரோல் பாயின்டை பொருத்து அந்த கோட்டின் வளைவு அமைகிறது.

அடிக்கடி பயன்படுத்திப் பழகினால் பெரிய உளவில் பயன் தருகின்ற ஒரு கருவி.

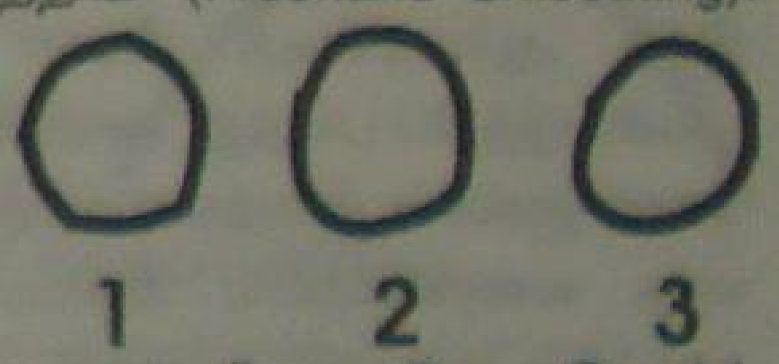
4. ஆர்டிஸ்டிக் மீடியா டூல் (Artistic Media Tool)

அழகாக செயல்படும் புதுமையான டூல். இதன் கீழ் மொத்தம் 5 டூல்கள் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. அவை புராப்பர்ட்டி பாரில் காட்டப்படுகின்றன. இவை ஒவ்வொன்றையும் செலக்ட் செய்யும் பொழுது புராப்பர்ட்டி பார் மாற்றங்களைப் பெறுகிறது (படம் அடுத்த பக்கம் மேலே பார்க்கவும்). இந்த டூல்களையும் அவற்றின் செயல்பாடுகளையும் இங்கு காணலாம்.

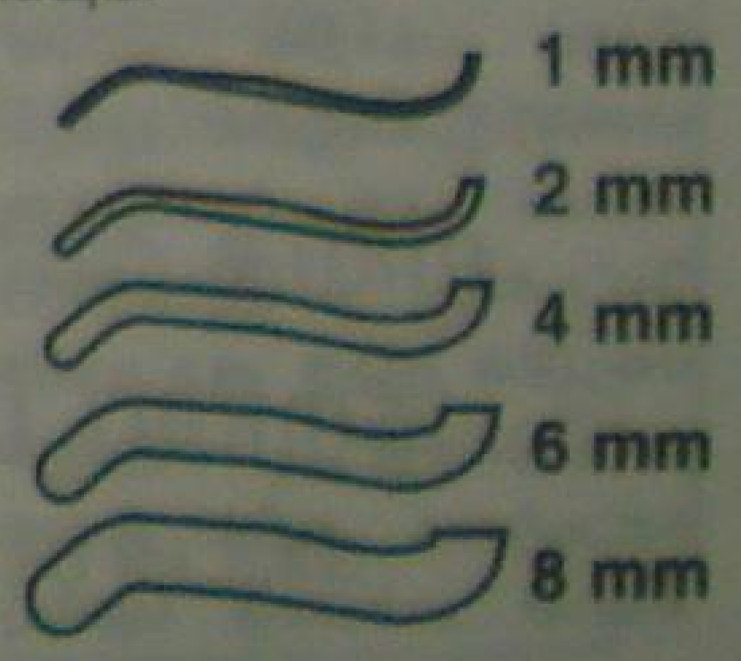


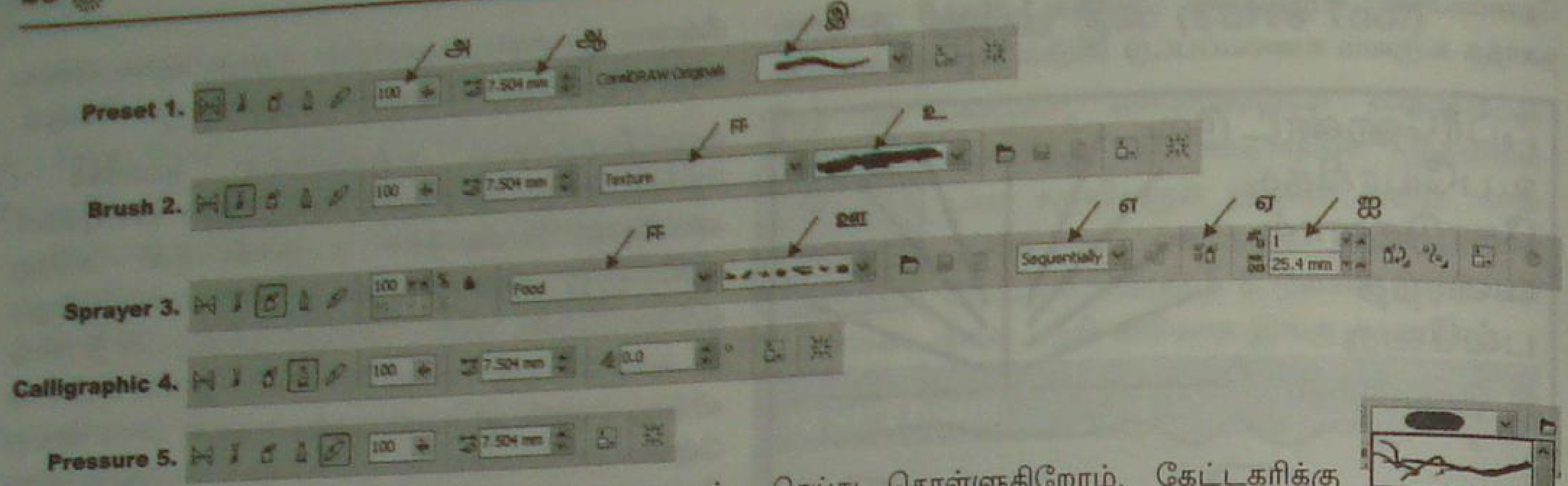
1. ப்ரீசெட் (Preset) : இந்த தொகுப்பிற்கு அடிப்படையான டூல். இதில் உள்ள பாகங்களும் பயன்பாடும் :

அ. ஃப்ரீஹாண்ட் ஸ்மூத்திங் (Freehand Smoothing): இந்த டூல்களை பயன்படுத்தி உருவங்கள் வரையும் போது கோடுகள் சிறப்பாக அமைவதற்கு உதவுகிறது. டூலை செலக்ட் செய்தவுடன் இந்தப் பகுதியில் தேவையான அளவைக் கொடுத்துவிட்டு படம் வரையவும். மேலே கொடுத்துள்ள 1, 50 மற்றும் 100 வைத்து வரைந்த படங்களை ஒப்பு நோக்கவும்.



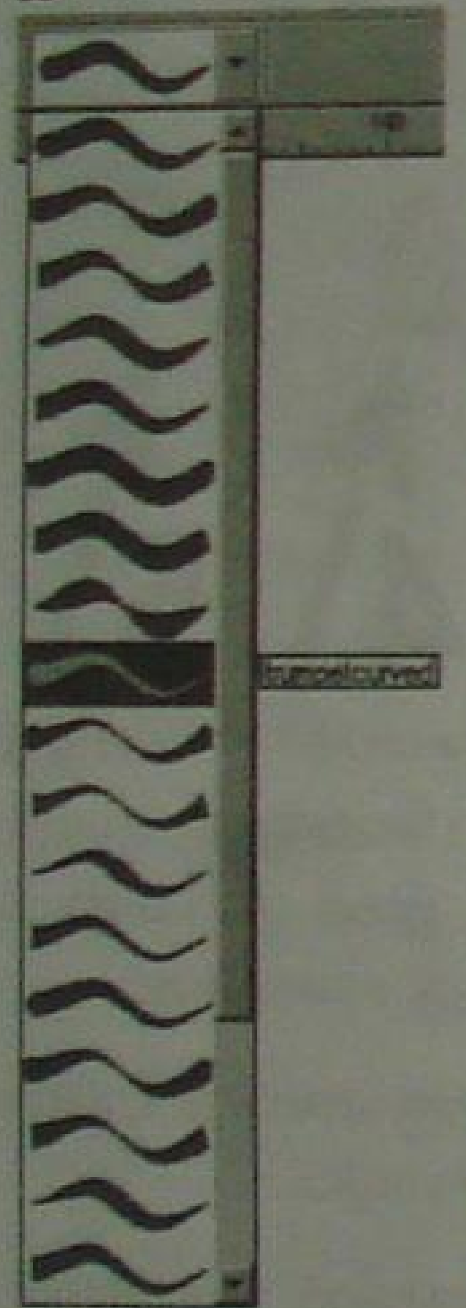
ஆ. ஸ்ட்ரோக் விட்த் (Stroke Width) : இந்த டூலை பயன்படுத்தி வரைந்த உருவங்களில் கோடுகளின் அகலத்தை மாற்ற இங்கு தேவையான





அளவுகளைக் கொடுத்துக் கொள்ளலாம். வரையப்படும் கோடுகள் ஒரு க்ளோஸ்டு பாத்தாக வருவது இதன் சிறப்பு அம்சமாகும். கோடுகள் வரைந்து முடித்த பிறகும்கூட இதில் அளவுகளை மாற்றிக் கொடுக்கலாம். துவக்கத்தில் 1 mm இருக்கட்டும். சில அளவுகளில் மாற்றம் செய்யப்பட்ட கோடுகளை முன்பக்கத்தில் கொடுத்துள்ளோம்.

இ. ப்ரீசெட் ஸ்ட்ரோக் லிஸ்ட் (Preset Stroke List):

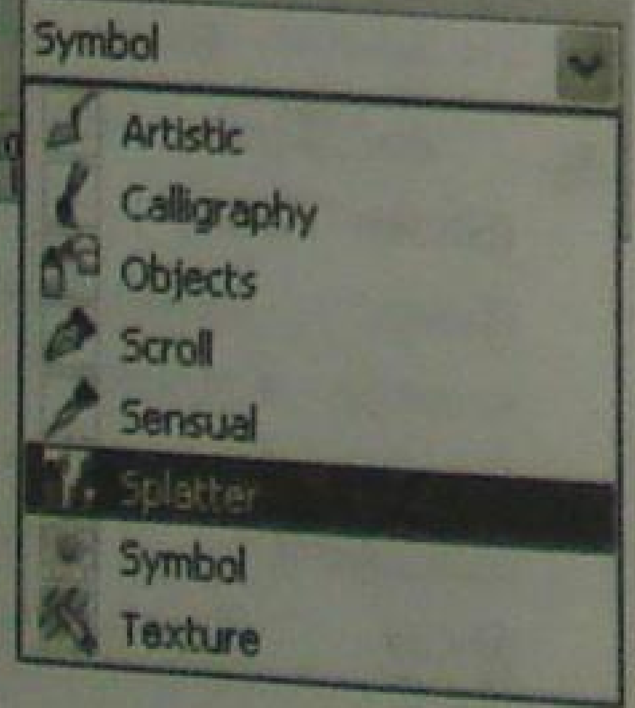


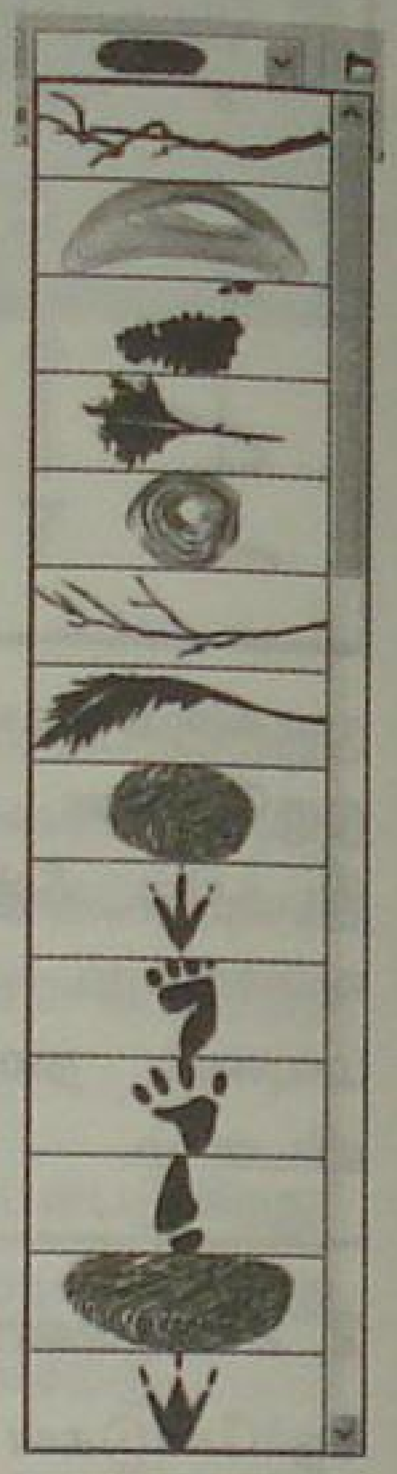
வரையப்படும் மற்றும் வரைந்த உருவங்களின் முனைகள் மற்றும் ஓரங்களின் அமைப்பை நிர்ணயிக்க இந்த பகுதி உதவுகிறது. இதில் ஏற்கனவே உருவாக்கி வைத்துள்ள வடிவங்களை நேரடியாக பயன்படுத்திக் கொள்ளலாம். வரையப்பட்ட உருவத்தை இந்த டூலால் செலக்ட் செய்து, இந்த பட்டியலில் தேவையான உருவத்தை செலக்ட் செய்யவும். உருவம் மாறி விடும். பட்டியலில் ஒவ்வொரு வகையான கோட்டிற்கும் பெயர்கள் கொடுத்துள்ளனர். மவுஸை அந்த கோட்டின் மீது நிறுத்த அதன் பெயர் அருகில் தெரிகிறது.

இந்த ஆர்ட்டிஸ்டிக் மீடியா பென் டூலை அடிக்கடி பயன்படுத்திப் பார்த்து, அவற்றின் தன்மைகளை உணர்ந்து கொள்ளுங்கள். இவற்றை எங்கு பிரயோகிப்பது என்பதற்கு எந்த வரையறையும் கிடையாது. உங்கள் தேவையும் கற்பனை வளமுமே அதற்கு அடிப்படையாகும்.

---

2. பிரஸ் (Brush) : இந்த டூலை செலக்ட் செய்தவுடன் புராப்பர்ட்டி பாரை கவனிக்கவும். இரண்டு புதிய பகுதிகள் சேர்க்கப்படுகின்றன (படம் இந்தப் பக்கதின் மேலே காண்க). அவற்றில் பாகம் ஈயாகக் காட்டப்பட்டுள்ள கேட்டகரி (Category) என்பதில் ஒரு பட்டியல் தரப்படுகிறது. எடுத்துக் காட்டிற்காக அதில் இங்கு சிம்பள் என்பதை தெரிவு செய்து கொள்ளுகிறோம். கேட்டகரிக்கு அடுத்ததாக பிரஸ்ஸ்ட்ரோக் லிஸ்ட் (Brush Stroke List) என்ற பட்டியல் வருகிறது. டூலை பயன்படுத்தி ஒரு சிறிய கோடு வரைந்து கொள்ளவும். அந்த கோடு செலக்ட் ஆகியிருக்கும் நிலையிலேயே பிரஸ் ஸ்ட்ரோக் லிஸ்ட்டை செலக்ட் செய்து அதில் தேவையான உருவத்தை க்ளிக் செய்யவும். உடனே வரையப்பட்டிருந்த கோடு அந்த உருவமாக மாறியிருக்கும். அந்த கோட்டின் நீளம் தடிமன் போன்றவற்றின் அடிப்படையில் புதிய உருவம் கொடுக்கப்படுகிறது. வருகின்ற உருவம் குரூப்பாக இருக்கின்றது. இதனை பிரேக் செய்து பின்பு அன்குரூப் செய்து கலர்களை மாற்றுவது போன்ற வேலைகளைச் செய்யலாம். (பின்னிணைப்பு பக்கம் 000 பார்க்கவும்)





கேட்டகரியிலும் பிரஸ் ஸ்ட்ரோக்கிலும் மாற்றங்களைக் கொடுத்து வேறுபட்ட ஆயத்த உருவங்களைப் பெறலாம்.

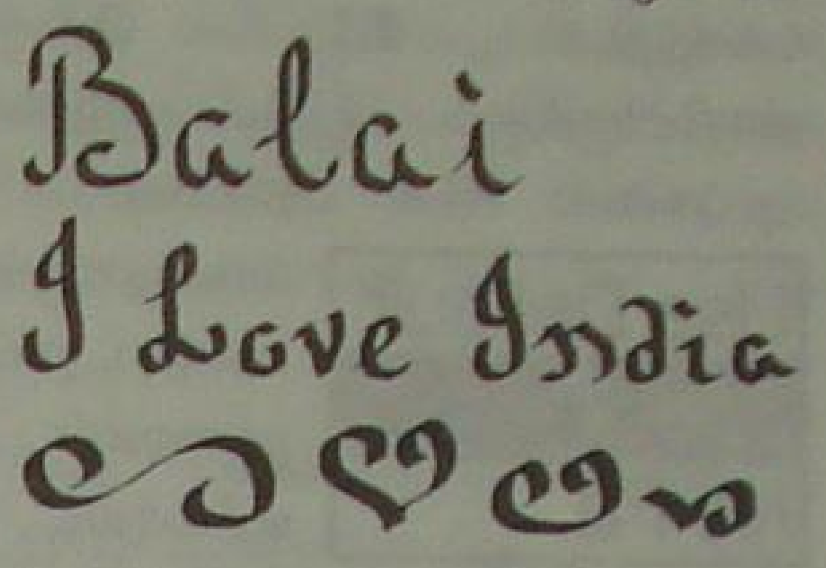
---

3. ஸ்ப்ரேயர் (Sprayer) : ஒரு சிறிய புள்ளி அளவிற்கு கோடு வரைந்தாலும் அதனை அழகிய (ஆயத்த நிலையில் உள்ள) உருவங்களாக மாற்றித் தருகிறது. இந்த ஐகானை செலக்ட் செய்ததும் ப்ராப்பர்ட்டி பார் - இந்த பக்கத்தின் மேலே கொடுக்கப்பட்டுள்ள நிலையில் மேலும் பல வசதிகளுடன் - மாறிவிடுகிறது. இந்தப் பக்கத்தின் மேலே காட்டப்பட்டுள்ள படத்தை கவனிக்க. பாகங்கள் ஸ்பிரே பேட்டர்ன் (Spray pattern) (ஊ), ஸ்பிரே ஆர்டர் (Spray order) (எ), ஸ்பிரே லிஸ்ட் ஆப்சன்ஸ் (Spray list options) (ஏ), இமேஜஸ் பெர் டேப் அண்டு இமேஜ் ஸ்பேஸிங் (Images per dab and image spacing) (ஐ) ஆகியவற்றிலும் கேட்டகரியிலும் மாற்றங்களைக் கொடுத்து பயன்படுத்திப் பாருங்கள்.

இதில் ஸ்ப்ரே பேட்டர்ன் (Spray pattern) பல்வேறு வடிவங்கள் தயார் நிலையில் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. தேவையானவற்றை செலக்ட் செய்து பயன்படுத்திப் பாருங்கள். ஏற்கனவே இந்த டூலால் உருவாக்கிய படங்களை செலக்ட் செய்து ஸ்ப்ரே பேட்டர்ன் மூலம் வேறு உருவங்களாக மாற்றிக் கொள்ளலாம்.

---

4. காலிகிராபிக் (Calligraphic) : மிக அழகான புதுமாதிரியான எழுத்துக்களை உருவாக்க இந்த டூலை பயன்படுத்தலாம். ஓவியர்களுக்கு மிகவும் பிடித்தமான டூல். ப்ராப்பர்ட்டி பாரில் வருகின்ற காலிகிராபிக் ஆங்கிளை மாற்றியமைப்பதன் மூலம் கோடுகளின் தன்மையை மாற்றமுடிகிறது. அருகில் சில வடிவங்களை கொடுத்துள்ளோம்.



---

5. ப்ரஸ்ஸர் டூல் (Pressure Tool) : ப்ரீசெட் பகுதியில் பாகங்களான ப்ரீஹாண்ட் ஸ்மூத்திங் மற்றும் ஆர்ட்டிஸ்டிக் மீடியா விட்த் ஆகியன மட்டும் இங்கு கொடுக்கப்படுகின்றன. இது மேலே பார்த்த மற்ற 4 டூல்களுக்கும் பொதுவானது. தனியான ஒரு டூல் அல்ல. அந்தந்த டூல்களை செலக்ட் செய்யும் பொழுதும் ப்ராப்பர்ட்டி பாரில் இது கொடுக்கப்பட்டிருக்கும்.

---

5. பென் டூல் (Pen Tool)

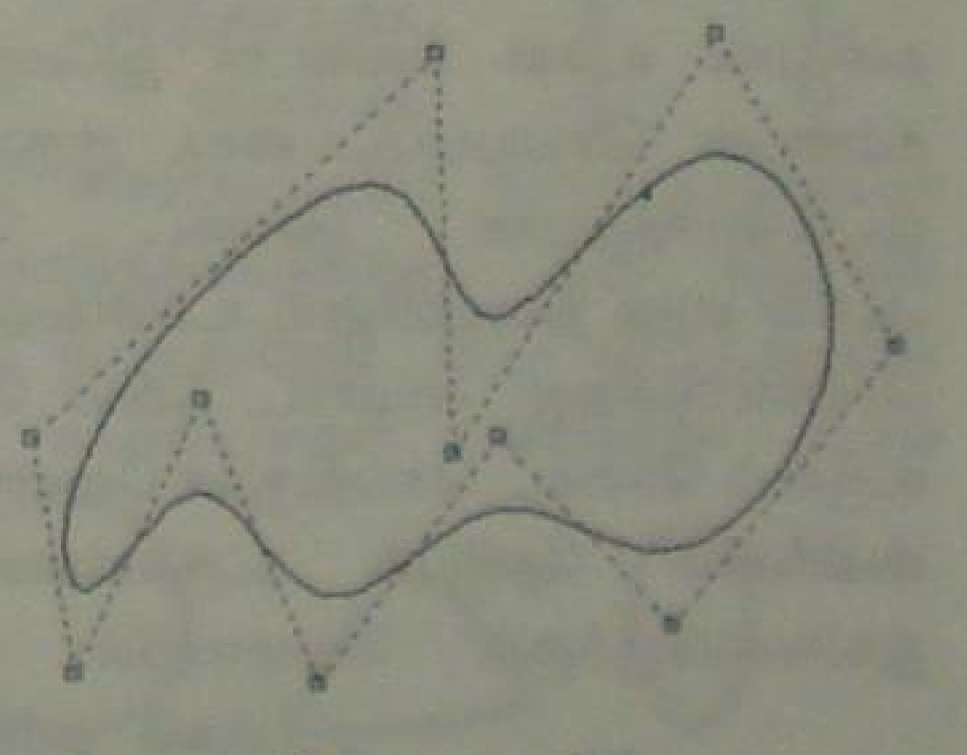
பேஸியர் டூல் போலவே செயல்படுகிறது. ஆனால் ஒரு க்ளிக் செய்து மௌஸை நகர்த்தினால் மவுஸுடன் ஒரு கோடு உருவாகி நகருகின்றது. தேவையான இடத்தில் க்ளிக் செய்து தொடர்ந்து ட்ராக் செய்ய வரையப்பட்ட கோடு வளைகோடாக மாறுகிறது. ரிலீஸ் செய்து மவுஸை நகர்த்தினால் அடுத்து வருவதும் ஒரு வளைகோடாக வருகிறது.

---

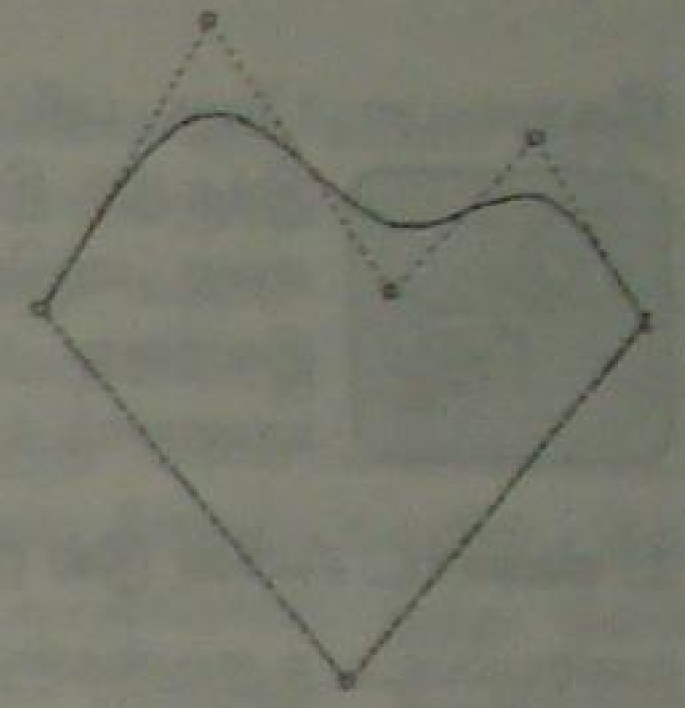
6. பி-ஸ்ப்லைன் டூல் (B-Spline Tool)

எக்ஸ் 5ல் அறிமுகப்படுத்தப்பட்டுள்ள புதிய கருவி. சற்றே கலைத்திறனும் மாறுபட்ட சிந்தனையும் இருந்தால் இந்தக் கருவியை மிகச் சரியாக பயன்படுத்தலாம். அழகிய வளைவுகளுடன் உருவங்களைப் பெறுவதற்கு உதவுகிறது.

செயல்படுத்தும் முறை : இந்தக் கருவி இரண்டு வகைகளில் செயல்படுகிறது. 1. ஒரு இடத்தில் க்ளிக் செய்து மவுஸை நகர்த்தி அடுத்தடுத்து தேவையான இடங்களில் க்ளிக் செய்யவும். துவங்கிய இடத்தில் முடித்தால் க்ளோஸ்டு பாத்தாக உருவம் அமைகிறது. நேர் கோடாக மவுஸை நகர்த்தி க்ளிக் செய்தாலும் தரப்படும் கோடு வளைகோடாகவே அமைகிறது.



2. இந்தக் கருவியை செலக்ட் செய்து கொண்டு ஒரு இடத்தில் க்ளிக் செய்யவும். அடுத்து விசைப் பலகையில் ஆங்கில எழுத்தான வி என்ற விசையை அழுத்திக் கொண்டு அடுத்த இடத்தில் க்ளிக் செய்யவும். இப்படி தொடர்ந்து வி எழுத்தை அழுத்திக் கொண்டு க்ளிக் செய்தால் நேர் கோடாக நிறுத்தப்படும். வி விசையை விடுவித்துவிட்டு, க்ளிக் செய்து பாருங்கள். வளை கோடாக தரப்படுகிறது.



மவுஸால் வெறும் க்ளிக் மட்டும் செய்து நேர்கோட்டையும், வளைகோட்டையும் பெறுவதற்கு இந்தக் கருவி பயன்படுகிறது.

---

7. பாலிலைன் டூல் (Polyline Tool)

ஃப்ரீஹாண்ட் டூல், பென் டூல் ஆகிய இரண்டு டூல்களும் செய்யும் வேலையை இந்த டூல் செய்கிறது. தேவையான இடத்தில் க்ளிக் செய்து நகர்த்த அதனை தொடர்ந்து ஒரு நேர்கோடு வரையப்படுகிறது. மற்றொரு இடத்தில் க்ளிக் செய்து தொடர்ந்து மவுஸை நகர்த்த கோடும் தொடர்கிறது. இப்படி க்ளிக் செய்து நகர்த்தி க்ளிக் செய்ய தொடர்ந்து கோடு வரையப்படுகிறது. துவங்கிய இடத்திற்குக் கொண்டு வந்தும் (க்ளோஸ்டு பாத்) முடிக்கலாம். தேவையான இடத்தில் (ஓபன் பாத்-ஆக) முடிக்க விரும்பினால் டபுள் க்ளிக் செய்யவும். இந்த டூலை பயன்படுத்தி வளை கோடுகளை வரைய முடியாது.

---

8. 3 பாயின்ட் கர்வ் டூல் (3 Point Curve Tool)

குறிப்பிட்ட அளவில் வளைகோடு வரைவதற்கு உதவுகிறது. ஒரு இடத்தில் க்ளிக் செய்து ட்ராக் செய்து தேவையான தூரத்தில் ரிலீஸ் செய்ய கோடு வரையப்பட்டிருக்கும். பிறகு தேவையான கோணத்திற்கு மௌஸை மட்டும் நகர்த்த வரையப்பட்டுள்ள நேர்கோடு வளை கோடாக மாறும். தேவையான அளவு வந்ததும் க்ளிக் செய்ய கோடு நிலை நிறுத்தப்படுகிறது.

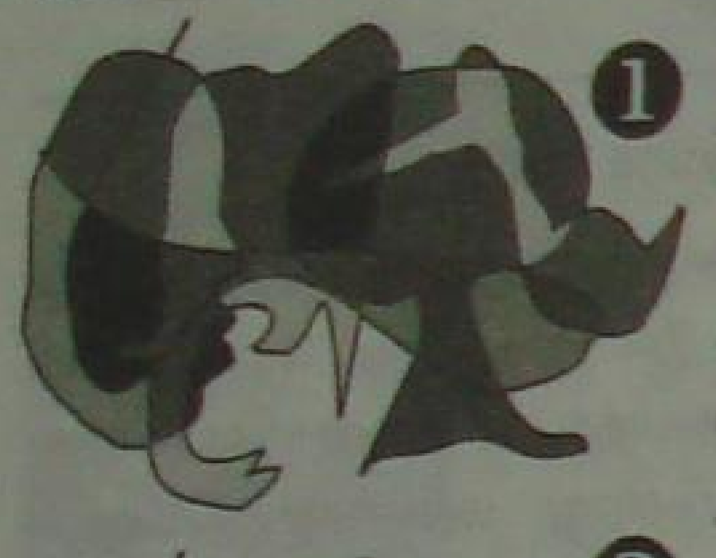
படித்துவிட்டீர்களா?
கணினியில் பயன்படுத்தப்படும்
நான்கு விசைப்பலகை
முறைகளையும் பயிற்றுவிக்கும் நூல்!
கணினியில் தமிழ்
தட்டச்சுப் பயிற்சி
விலை : ரூ. 56 மட்டுமே

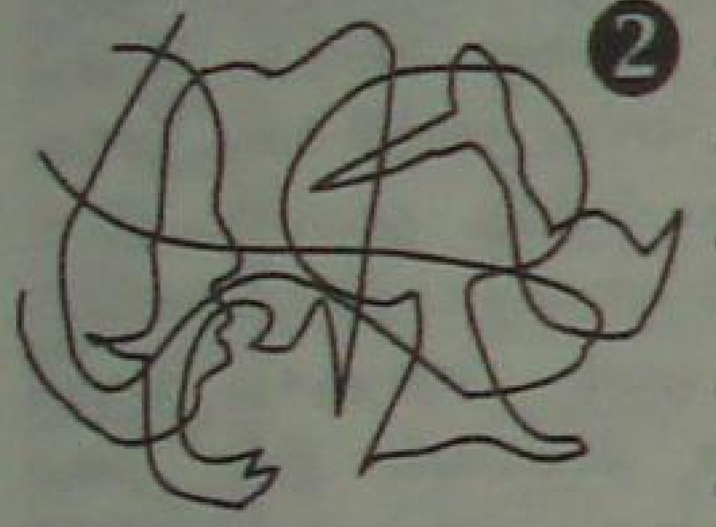
6. ஸ்மார்ட் ஃபில் டூல் (Smart Fill Tool)

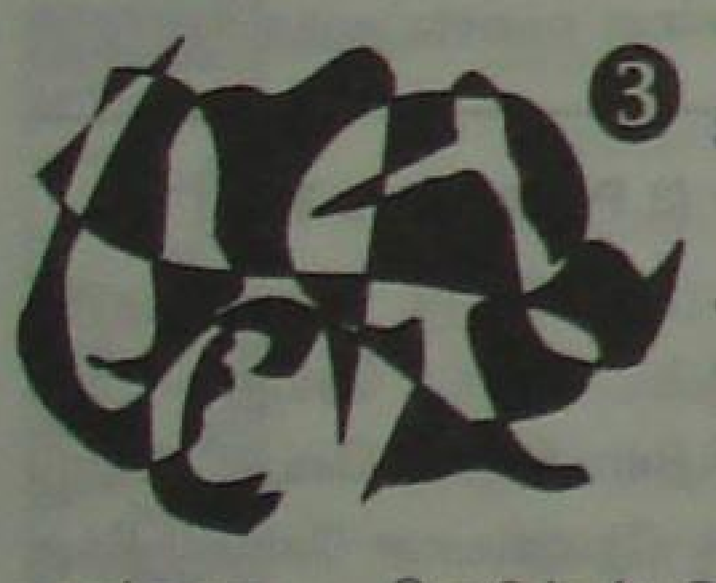
கோரல்டிரா 13வது பதிப்பில் புதிதாக சேர்க்கப்பட்டது இந்த டூல். இதனுடன் ஸ்மார்ட் ட்ராயிங் டூல் என்ற மற்றொரு டூலும் தரப்பட்டுள்ளது. இவற்றை பற்றிய செய்திகளை இங்கு காணலாம்.

1. ஸ்மார்ட் ஃபில் டூல் (Smart Fill Tool) :

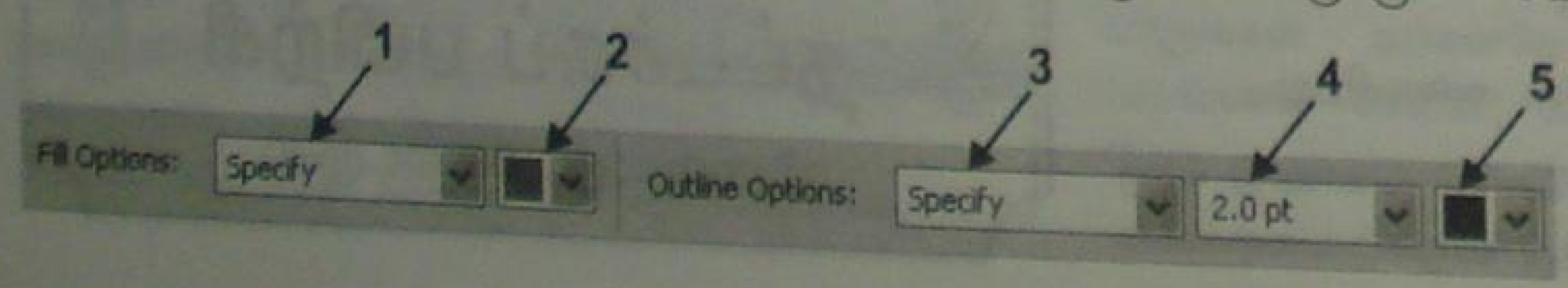
வரையப்பட்ட உருவங்களுக்குள் வண்ணம் நிரப்புவதற்கு இந்த டூல் உதவுகிறது. பொதுவாக கோரல்டிராவில் வரையப்பட்ட (க்ளோஸ்டு பாத்தாக உள்ள) உருவத்தை செலக்ட் செய்துள்ள நிலையில், கலர் பேலட்டில் உள்ள கலர் ஒன்றை க்ளிக் செய்தால் அது அந்த உருவத்தின் உள்ளே கொடுக்கப்பட்டுவிடும். அருகே உள்ள படத்தை கவனியுங்கள். மாடர்ன் ஆர்ட் போல வரையப்பட்ட இதன் ஒவ்வொரு பகுதிக்கும் வெவ்வேறு கலர் தரப்பட்டுள்ளது. இதனை எப்படி உருவாக்குவது. துவக்கத்தில் இந்த உருவம் 2வது படத்தில் உள்ளது போலத் தான் வரையப்பட்டது. ஃப்ரீஹாண்ட் டூலை பயன்படுத்தி நேரடியாக வரைந்தது. இதற்குள் வழக்கமாக கொடுக்கப்படும் முறையில் ஃபில் கொடுத்தால் 3வது படத்தில் உள்ளது போல மட்டுமே கிடைக்கும்.





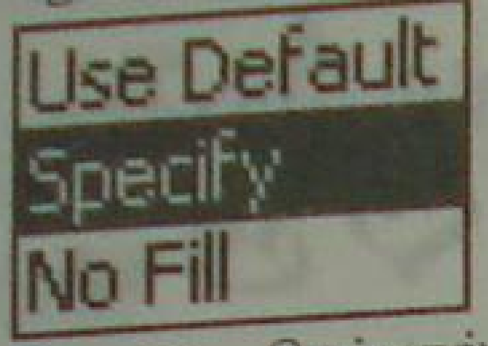


செயல்முறை : மேலே முதலாவதாகக் காட்டப் பட்டுள்ளதைப் போல ஒவ்வொரு பகுதிக்கும் ஒரு கலர் கொடுப்பது மிகவும் எளிது. தேவையான படத்தை உருவாக்கிக் கொள்ளுங்கள். இந்த ஸ்மார்ட் டூலை செலக்ட் செய்யுங்கள். மவுஸின் ஐகான் ஒரு + குறியாக மாறி நிற்கும். அதை நமக்குத் தேவையான பகுதியில் க்ளிக் செய்தால் போதும். அந்தப் பகுதிக்குள் (க்ளோஸ்டு பாத்தாக இருக்கும் அதன் எல்லை வரையிலும்) ஒரு கலர் நிரப்பப்படுகிறது. இங்கு ஊற்றப்படும் கலர் எங்கிருந்து தரப்படுகிறது? வழக்கமான கலர் பேலட்டிலிருந்து கிடையாது.



Fill Options: Specify
Outline Options: Specify
2.0 pt

இப்போது புராப்பர்ட்டி பாரை கவனியுங்கள். இந்தப் பக்கத்தின் கீழே கொடுத்துள்ளதைப் போல மாறியிருக்கும். இதில் முதலாவதாக உள்ளது ஃபில் ஆப்சன்ஸ் (Fill Options) - ஸ்பெசிஃபை (Specify) என்பதாகும். இதில் ஸ்பெசிஃபை என்ற ட்ராப்டவுன் லிஸ்ட்டில் மூன்று முறைகள் தரப்பட்டுள்ளன. யூஸ் டிஃபால்ட் (Use default) என்பதை செலக்ட் செய்தால், பொதுவாக ஃபில் கட்டளைக்கு நாம் என்ன டிஃபால்ட் கலர் கொடுத்திருப்போமோ அது கொடுக்ககப்படும். (டிஃபால்ட் பற்றி பக்கம் 292ல் விளக்கியுள்ளதை பார்க்க) ஸ்பெசிஃபை (Specify) என்பதை செலக்ட் செய்தால் அதற்கு அருகில் (பாகம் 2) கொடுத்துள்ள பெட்டியில் கலர்கள் தரப்படுகிறது. அதிலிருந்து தேவையான கலரை செலக்ட் செய்து கொண்டு, பிறகு தேவையான பகுதியில் க்ளிக் செய்யவும். அங்கு நாம் ஸ்பெசிஃபை செய்த கலர் தரப்படுகிறது. மூன்றாவதாக உள்ள நோ ஃபில் (No fill) என்பதைக் கொடுத்தால், ஸ்மார்ட் ஃபில் டூலை க்ளிக் செய்யும் இடத்தில் எந்த ஒரு கலரும் தரப்படாமல், அவுட்லைன் மட்டும் (அதுவும் நாம் டிஃபால்டாக நாம் கொடுத்திருந்தால் மட்டுமே) தரப்படுகிறது.


Use Default
Specify
No Fill

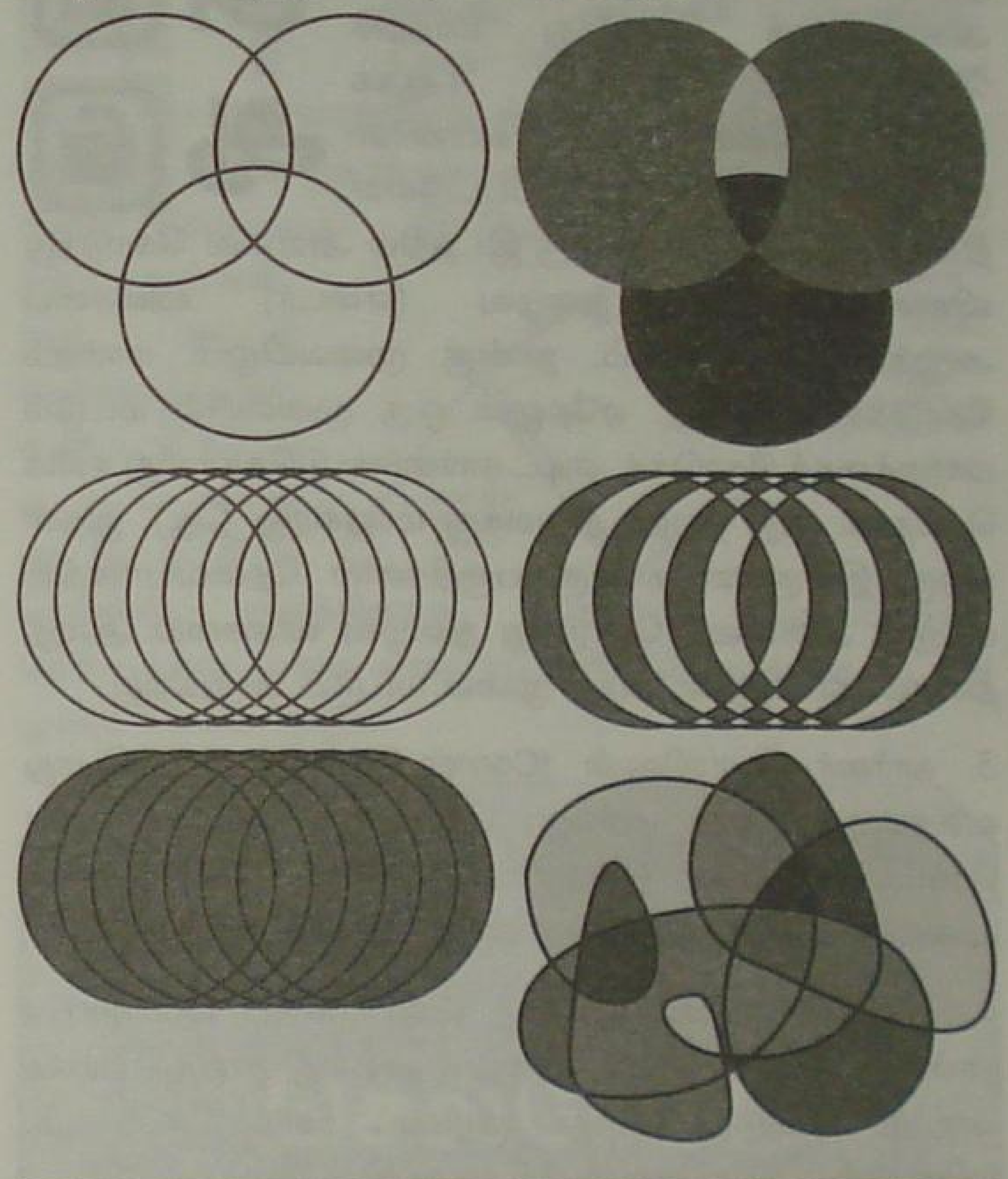
இதற்கு அடுத்ததாக பாகம் 3ஆகக் காட்டப்பட்டுள்ள அவுட்லைன் ஆப்சன்ஸ் (Outline Options) - ஸ்பெசிஃபை (Specify) என்பதும் மேலே பார்த்த ஃபில் போலவே செயல்படுகிறது. அத்துடன் கோட்டிற்கான தடிமனும் செலக்ட் செய்து கொள்ள (பாகம் 4) வசதி உள்ளது. கோட்டிற்கான கலரை பாகம் 5ஆக உள்ள பெட்டியில் செலக்ட் செய்து கொள்ளலாம்.

எனவே ஸ்மார்ட் டூலால் க்ளிக் செய்வதற்கு முன்பாக, இந்த புராப்பர்ட்டி பாரில் தேவையான ஃபில் கலர் மற்றும் கோட்டிற்கான தடிமன், கலர் ஆகியவற்றை செலக்ட் செய்து கொள்ளவும்.

கோரல்டிராவில் வரையப்பட்ட வெக்டார் இமேஜ்களில் மட்டுமல்லாது, பிட்மேப் எனப்படும் ராஸ்டர் இமேஜ்களின் மீதும் இந்த டூல் செயல்படுகிறது. ராஸ்டர் இமேஜ்களைப் பொருத்தவரையிலும் அவற்றின் மொத்தப்பரப்பளவிற்கும் கலர் தரப்படுகிறது.

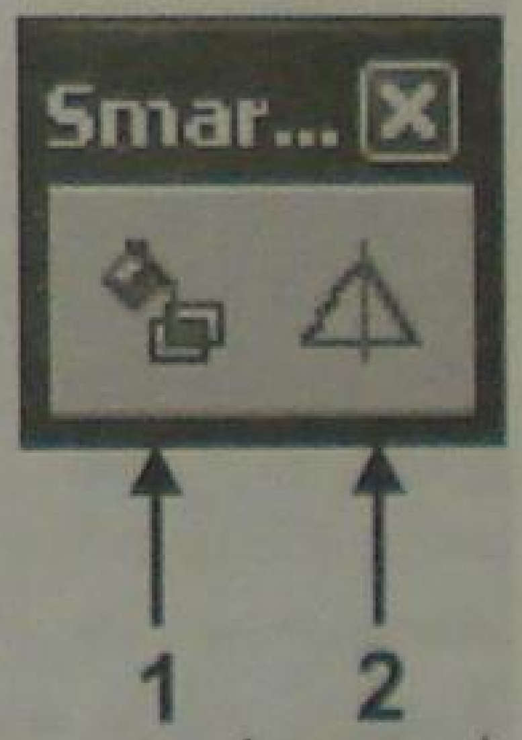
தனியாக உள்ள வெக்டார் இமேஜ்கள் மட்டுமல்லாது, கம்பைன் செய்யப்பட்டவை, குரூப் செய்யப்பட்டவை, ஒட்டுமொத்தமாக செலக்ட் செய்யப்பட்டுள்ளவை ஆகிய எந்த நிலையிலும் உள்ளவற்றின் மீதும் இந்த டூல் செயல்படுகிறது. ஸ்மார்ட் ஃபில் கொடுக்கப்படும்போது உருவம் செலக்ட் செய்திருக்க வேண்டிய கட்டாயமில்லை. ஸ்கிரீனில் தெரியும் உருவங்கள் மீது (தற்போது துவங்கியிருக்கும் வேலையில் ஸ்கிரீனில் தெரியும் பக்கம் மற்றும் பேஸ்ட் போர்டு பகுதியில் நிறுத்தப்பட்டிருக்கும் உருவங்கள் என்று அனைத்து உருவங்கள் மீதும்) ஒட்டுமொத்தமாக ஃபில் கொடுக்கவும் இந்த டூல் உதவுகிறது. உருவத்தின் மீது க்ளிக் செய்தால், எல்லை வரையிலும் ஃபில் கொடுக்கும் இந்த டூலை எந்த உருவமும் இல்லாத வெற்றிடத்தில் க்ளிக் செய்தால், ஒட்டுமொத்தமாக அனைத்து உருவங்களின் மீது ஃபில் கொடுத்து விடுகிறது.

செயல்முறையாக உணர்ந்து பயன்படுத்த வேண்டிய அருமையான கிரியேட்டிவான டூல்களுள் இதுவும் ஒன்று. கீழே சில எடுத்துக்காட்டுகளைக் காண்க :

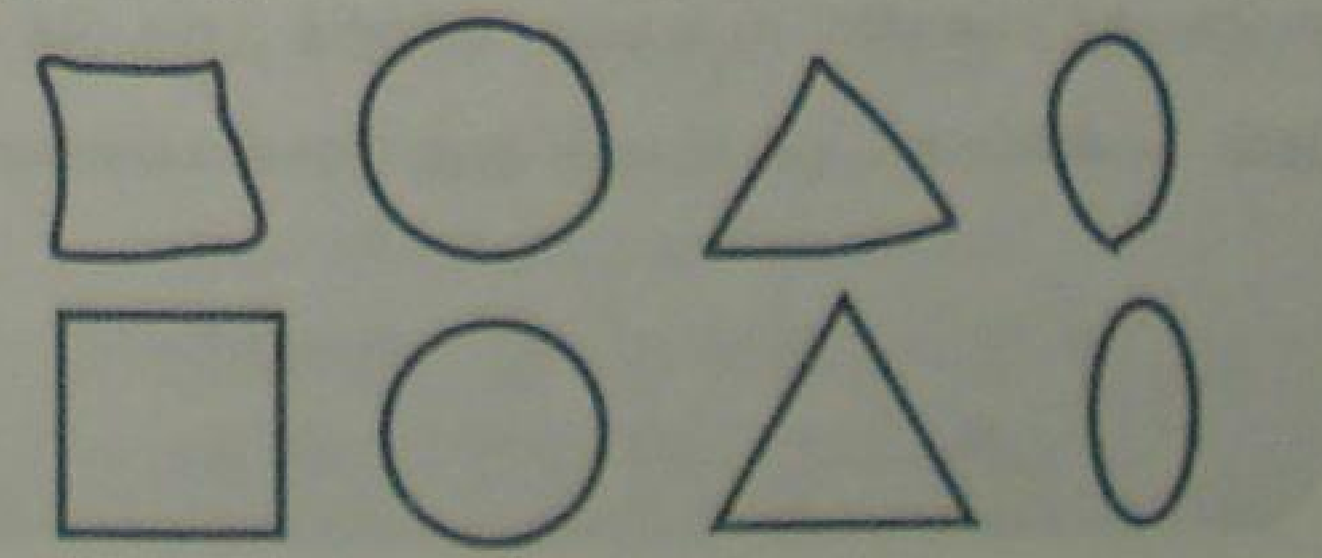


2. ஸ்மார்ட் ட்ராயிங் டூல் (Smart Drawing Tool) :

கோரல்டிரா 12-ல் அறிமுகம் செய்யப்பட்டு தனி டூலாக தரப்பட்ட இது கோரல்டிரா X3 பதிப்பிலிருந்து ஸ்மார்ட் ஃபில் டூலுடன் புதிய ஃப்ளைஅவுட்டில் கொடுக்ககப்பட்டு வருகிறது.

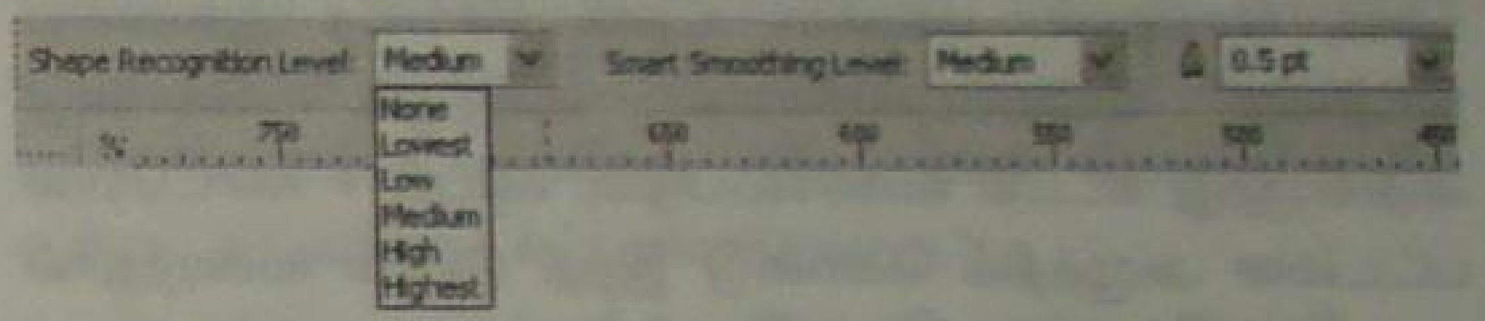


இதன் செயல்கள் விந்தையாக உள்ளன. படம் வரையத் தெரியாத கைகளால் வரையப்படும் உருவங்களையும் ஒழுங்குபடுத்திக் கொடுத்துவிடுகிறது. ஆம். கிறுக்கல் களையும் சரி செய்து நிறுத்துகிறது. கீழே கொடுத்துள்ள எடுத்துக்காட்டுகளை கவனியுங்கள். அவற்றில் முதல் வரிசையில் உள்ளவை இந்த டூலை பயன்படுத்தி வரைந்தவை. அவை அதற்குக் கீழே உள்ளபடி மாற்றித் தரப்பட்டன.



இந்த டூலை பயன்படுத்தி வேகமாக ஒரு கட்டம் (முதல் வரிசையில் முதல் படம்) வரைந்தோம். வரைந்து முடித்த சில நொடிகளில் அந்த கட்டம் துல்லியமாக வரையப்பட்ட ஒரு சதுரமாக மாறிவிட்டது (இரண்டாவது வரிசையில் முதல் படம்). இது போல வரையப்பட்ட வட்டம், முக்கோணம் மற்றும் நீள்வட்டங்களின் இரு நிலைகளையும் மேலே காட்டியுள்ளோம். இந்த டூலை பயன்படுத்தி வரையப்படும் கோடுகள் உடனடியாக அவற்றிற்கு நிகரான சரியான உருவமாக மாற்றித் தரப்படுகின்றன.

இந்த டூலை செலக்ட் செய்தவுடன், புராப்பர்ட்டி பார் பின்வருமாறு மாறுகிறது.



இதில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள மூன்று பகுதிகளில் முதலாவது ஷேப் ரெகக்னிசன் லெவல் (Shape Recognition Level) என்பதாகும். இதில் கொடுக்கப்படும் அளவின் அடிப்படையில், வரையப்படும் கோடு உருவமாக மாற்றப்படுகிறது. நன் (None) கொடுக்கப்பட்டிருந்தால், கோடு வரையப்பட்ட நிலையிலேயே நிறுத்தப்படும். ஹையெஸ்ட் (Highest) கொடுக்கப்பட்டிருந்தால், மிகத் துல்லியமாக மாற்றித் தரப்படும். மேலே காட்டிய எடுத்துக் காட்டுகள் ஹையெஸ்ட் கொடுத்து வரையப்பட்டவையே.

ஸ்மார்ட் ஸ்மூத்திங் லெவல் (Smart Smoothing Level) என்பது, வரையப்படும் கோட்டில் உள்ள வளைவுகளை சரி செய்து நேர் கோடாக மாற்றிக் கொடுக்கிறது. இதிலும் நன் முதல் ஹையெஸ்ட் வரை நிலைகள் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. வேலையின் தன்மையை பொறுத்து தேவையானவற்றை செலக்ட் செய்து கொள்ளலாம்.

மூன்றாவதாக உள்ளது வரையப்படும் கோட்டின் தடிமனை நிர்ணயிக்கும் அவுட்லைன் திக்னஸ் (Outline Thickness) ஆகும். இது ஏற்கனவே பயன்பாட்டில் உள்ள ஒன்றுதான். என்றாலும் இது, இந்த ஸ்மார்ட் ட்ராயிங் டூல் பயன்படுத்தி வரையப்படும் உருவங்களுக்கு மட்டும் மாற்றிக் கொள்வதற்கு உதவுகிறது.

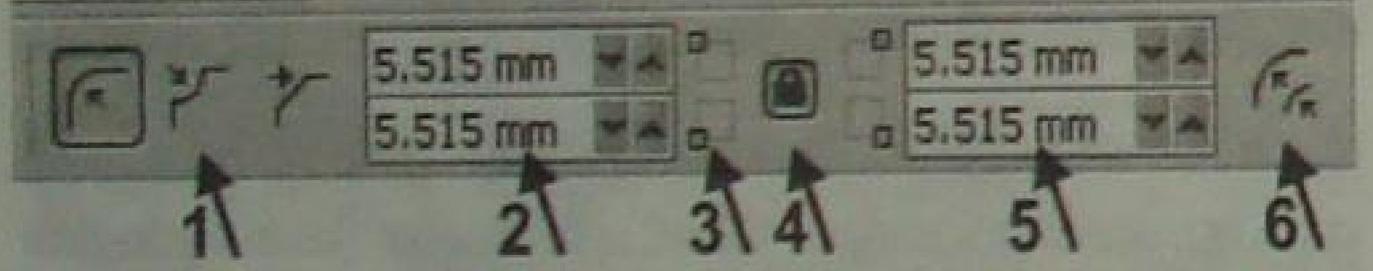
கவனிக்க : இந்த டூலால் சதுரம், வட்டம் (ரெக்டாங்கல், எல்லிப்ஸ்) தவிர மற்ற நிலைகளுக்கு மாற்றப்படும் உருவங்கள் அனைத்தும் கர்வ் (Curve) நிலையில் மட்டுமே இருக்கின்றன. பாலிகான், ஷேப் போன்றவைகளாக மாறுவது இல்லை.

7. ரெக்டாங்கல் டூல்
(Rectangle Tool)

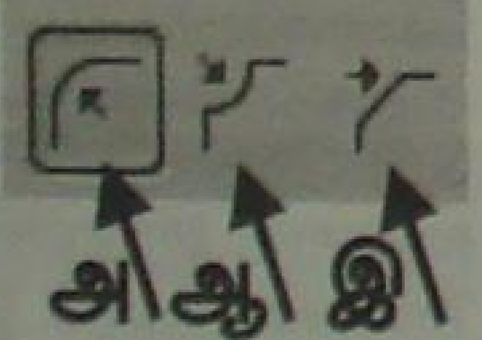
கட்டங்களான சதுரம் மற்றும் செவ்வக உருவங்கள் வரைய உதவுகிறது. டூலை செலக்ட் செய்து தேவையான இடத்தில் நிறுத்தி மவுஸ் பட்டனை அழுத்தி ட்ராக் செய்ய கட்டம் (செவ்வகம்) வரையப்படுகிறது. தேவையான அளவு வரைந்ததும் பட்டனை ரிலீஸ் செய்யவும். வரையும் பொழுதே ப்ராப்பர்டி பாரில் நீள அகலம் மாறுவதைப் பார்த்து, தேவையான அளவிற்கு வரைந்து கொள்ளலாம். கன்ட்ரோல் பட்டனை அழுத்திக் கொண்டு ட்ராக் செய்ய சதுரம் வரையப்படும். (ஷார்ட்கட் F6)

ஷிஃப்ட் பட்டனை அழுத்திக் கொண்டு மவுஸை ட்ராக் செய்தால், மவுஸை ட்ராக் செய்யத் துவங்கிய இடத்தை மையப்புள்ளியாக வைத்துக் கொண்டு அதிலிருந்து கட்டம் வரையப்படும். ஷிப்ட் + கன்ட்ரோல் பட்டனை அழுத்திக் கொண்டு இந்த டூலால் வரைந்தால் மையப்புள்ளியிலிருந்து சதுரம் கிடைக்கிறது. இந்த டூலை டபுள் க்ளிக் செய்தால் துவக்கப்பட்டுள்ள பக்கத்தின் அளவிற்கு ஒரு கட்டம் (பேஜ் ஃப்ரேம்) நிறுத்தப்படும்.

மூலைகளை வளைவாக்க (Rounded Corner) ஷேப் டூலை பயன்படுத்தி, கட்டத்தின் மூலையில் உள்ள நோடைப் பிடித்து நகர்த்தவும். அல்லது வரையப்பட்ட கட்டத்தை செலக்ட் செய்துள்ள நிலையில் புராப்பர்டி பாரை கவனிக்கவும்.


5.515 mm
5.515 mm
5.515 mm
5.515 mm
1
2
3
4
5
6

ஆப்ஜெக்ட் பொஸிஷன், ஆப்ஜெக்ட் சைஸ் போன்ற வசதிகளைத் தொடர்ந்து மேலே படத்தில் காட்டியுள்ளவை தரப்படுகின்றன. இவை கட்டம் (ரெக்டாங்கல்) என்ற நிலையில் உள்ள உருவங்களுக்கு மாற்றத்தைக் கொடுக்க உதவும் வசதிகளாகும்.

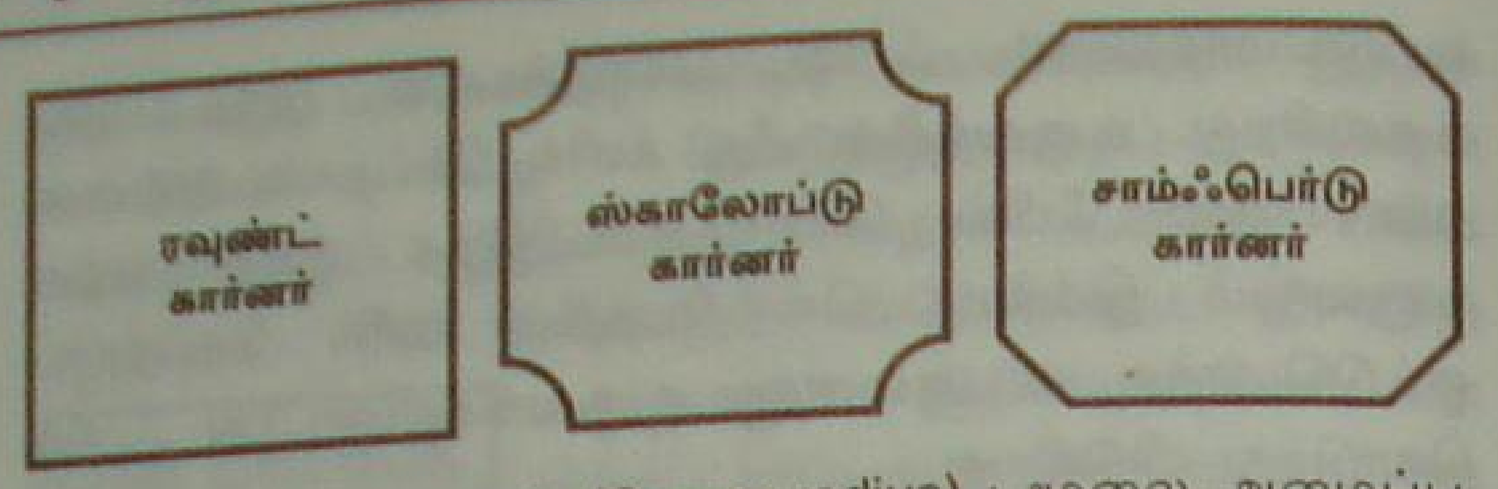


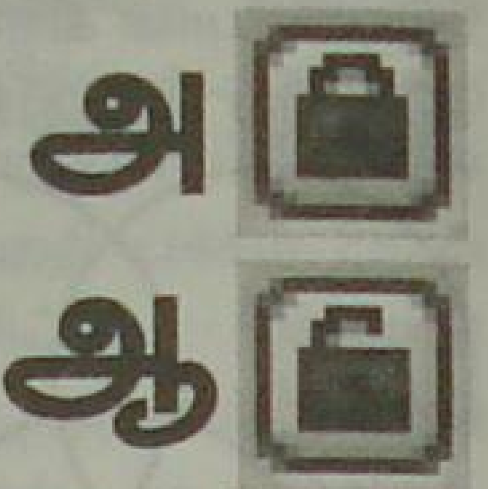
1. செலக்ட் செய்யப்பட்டுள்ள கட்டத்தின் மூலையை மாற்றும் போது, எப்படிப்பட்ட விளைவை கொடுக்க வேண்டும் என்பதை இங்கு கொடுத்துள்ள 3 வகைகளில் ஒன்றை தெரிவு செய்து கொடுக்கலாம்.

அ. ரவுண்டட் கார்னர் (Rounded corner) - கட்டத்தின் மூலை வளைவாகக் கிடைக்க இது உதவுகிறது.

ஆ. ஸ்கேலோப்டு கார்னர் (Scalloped corner) - கட்டத்தின் மூலை உள்பக்கமாக வளைந்த நிலையில் அமைக்கப்பட இதனை தெரிவு செய்து கொள்ளலாம்.

இ. சாம்ஃபெர்டு கார்னர் (Chamferred corner) - மூலை அமைப்பு வளைவாக அல்லாமல் நேர்கோடாக, வெட்டிவிட்டதைப்போல அமைய இது உதவுகிறது.


ரவுண்டட் கார்னர்
ஸ்காலோப்டு கார்னர்
சாம்ஃபெர்டு கார்னர்



2, 5. கார்னர் ரேடியஸ் (Corner radius) : மூலை அமைப்பு மாற்றப்படும்போது, அதன் ஆரம் எந்த அளவிற்கு அமைக்கப்பட வேண்டும் என்பதை இங்கு உள்ள நான்கு பகுதிகளிலும் அளவுகளைக் கொடுத்து மாற்றிக் கொள்ளலாம். பாகம் 4ஆகக் காட்டப்பட்டுள்ள எடிட் கார்னர்ஸ் டுகெதர் என்பது பூட்டப்பட்டுள்ள நிலையில் (அ) இங்கு ஒரு இடத்தில் அளவை கொடுத்து விசைப்பலகையில் நுழைவு (என்டர்) விசையை அழுத்தினால் போதும். நான்கு மூலையிலும் மாற்றம் கொடுக்கப்படுகிறது. ஏதேனும் ஒரு மூலையில் மட்டும் மாற்றத்தைக் கொடுக்க, எடிட் கார்னர்ஸ் டுகெதர் மீது க்ளிக் செய்தால் அது திறந்த நிலைக்கு மாறுகிறது (ஆ). இதன் பிறகு இங்குள்ள நான்கு பகுதிகளில் தேவையானதில் மட்டும் அளவைக் கொடுத்து நுழைவு விசையை அழுத்தினால், கட்டத்தின் அந்த மூலை மட்டும் மாறுகிறது.

3. கார்னர் பொஸிஷன் (Corner Position) : தற்போது வரையப்பட்டுள்ள அல்லது செலக்ட் செய்யப்பட்டுள்ள ரெக்டாங்கள் என்ற நிலையில் உள்ள கட்டத்தின் நான்கு மூலைகளை இங்குள்ள குறிகள் மூலம் அறியலாம்.

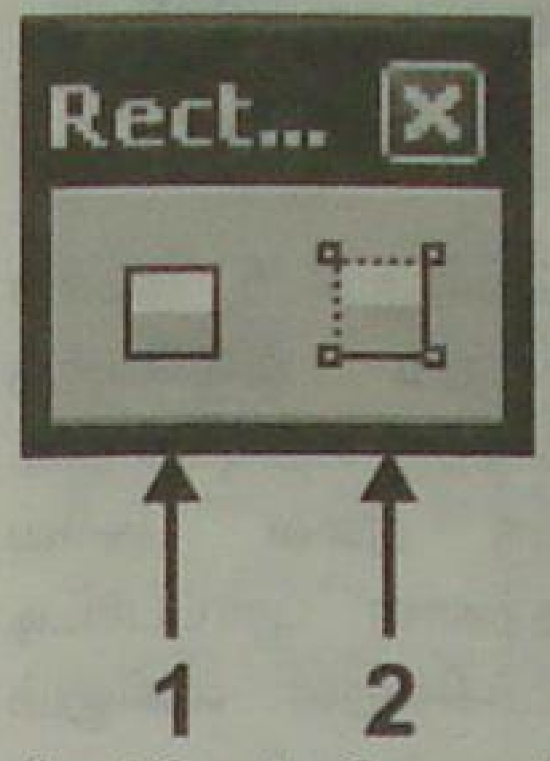
4. எடிட் கார்னர்ஸ் டுகெதர் (Edit corners together) : நான்கு மூலைகளுக்கும் ஒன்றாக அல்லது தனித்தனியாக மாற்றம் கொடுக்க இந்தக் குறியை க்ளிக் செய்யவும். (விளக்கம் மேலே பாகம் 2ல் காண்க)

6. ரிலேடிவ் கார்னர் ஸ்கேலிங் (Relative corner scaling) : கட்டத்தின் மூலை அமைப்பை மாற்றிக் கொடுத்து விட்டீர்கள் என்று கொள்வோம். இந்த நிலையில் அந்தக் கட்டத்தின் ஒட்டுமொத்த அளவை (நீள அகலத்தை) மாற்ற விரும்புகின்றீர்கள்; அதாவது கட்டத்தின் அளவை சிறியதாகவோ அல்லது பெரியதாகவோ மாற்றவேண்டும். இந்த நிலையில் உருவத்தை மாற்றினால் மூலையும் மாற்றம் அடைத்து, உருவத்திற்கு ஏற்ற அளவில் அமையாமல் கொடுக்கப்படும். குறிப்பாக சிறியதாக்கும் போதும், கட்டம் வட்டமான தோற்றத்தை அடையலாம்.,

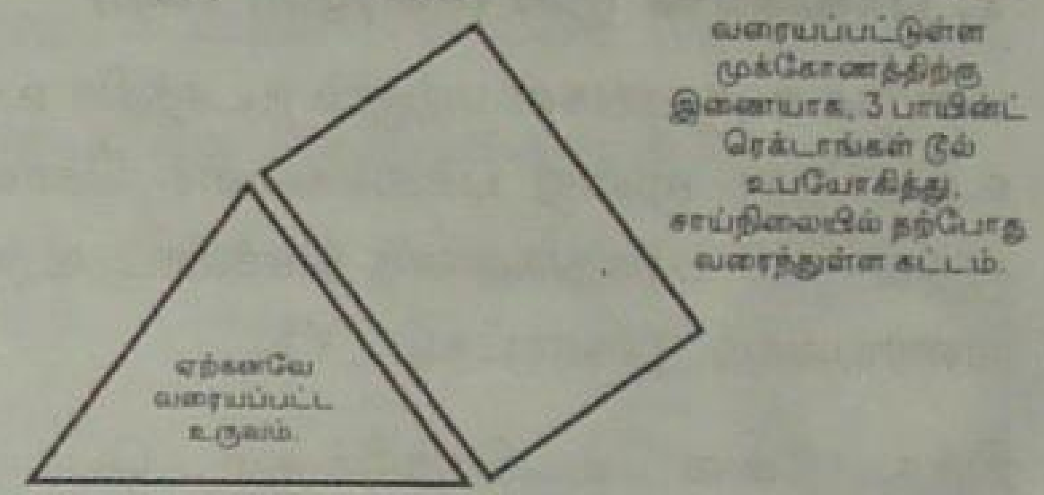
இதனைத் தவிர்க்க ரிலேடிவ் கார்னர் ஸ்கேலிங் என்ற இந்தக் குறியை செலக்ட் செய்துவிட்டு, அளவில் மாற்றம் கொடுத்துப் பாருங்கள். உருவத்தின் அளவிற்கு ஏற்ற வடிவொத்த அளவில் மூலையும் மாற்றித் தரப்படுகிறது.

இதன் ஃப்ளைஅவுட்டில் மேலும் ஒரு டூல் கிடைக்கின்றது.

2. 3 பாயின்ட் ரெக்டாங்கல் டூல் (3 Point Rectangle Tool)



தேவையான கோணத்தில், ஏற்கனவே வரையப்பட்டுள்ள உருவங்களுக்கு இணையாக ஒரு சதுரம் அல்லது செவ்வகம் வரைய இது உதவுகிறது. இதனை செலக்ட் செய்து தேவையான இடத்தில் மௌஸின் இடது பட்டனை க்ளிக் செய்து அழுத்திக் கொண்டே ட்ராக் செய்யவும். தேவையான நீளத்திலும் கோணத்திலும் நகர்த்த ஒரு கோடு மட்டும் வரையப் படும். வேண்டிய அளவு வரைந்ததும் பட்டனை ரிலீஸ் செய்யவும். இப்பொழுது மௌஸை மட்டும் நகர்த்துங்கள். ஒரு கட்டம் வரையப்படும். கன்ட்ரோல் பட்டனை அழுத்திக் கொண்டு நகர்த்தினால் சதுரமாக வரையப்படும். தேவையான அளவு வந்ததும் க்ளிக் செய்யுங்கள். கட்டம் பூர்த்தி செய்யப்படும்.


வரையப்பட்டுள்ள முக்கோணத்திற்கு இணையாக, 3 பாயின்ட் ரெக்டாங்கள் டூல் உபயோகித்து, சாய்நிலையில் தற்போது வரைந்துள்ள கட்டம்.
ஏற்கனவே வரையப்பட்ட உருவம்.

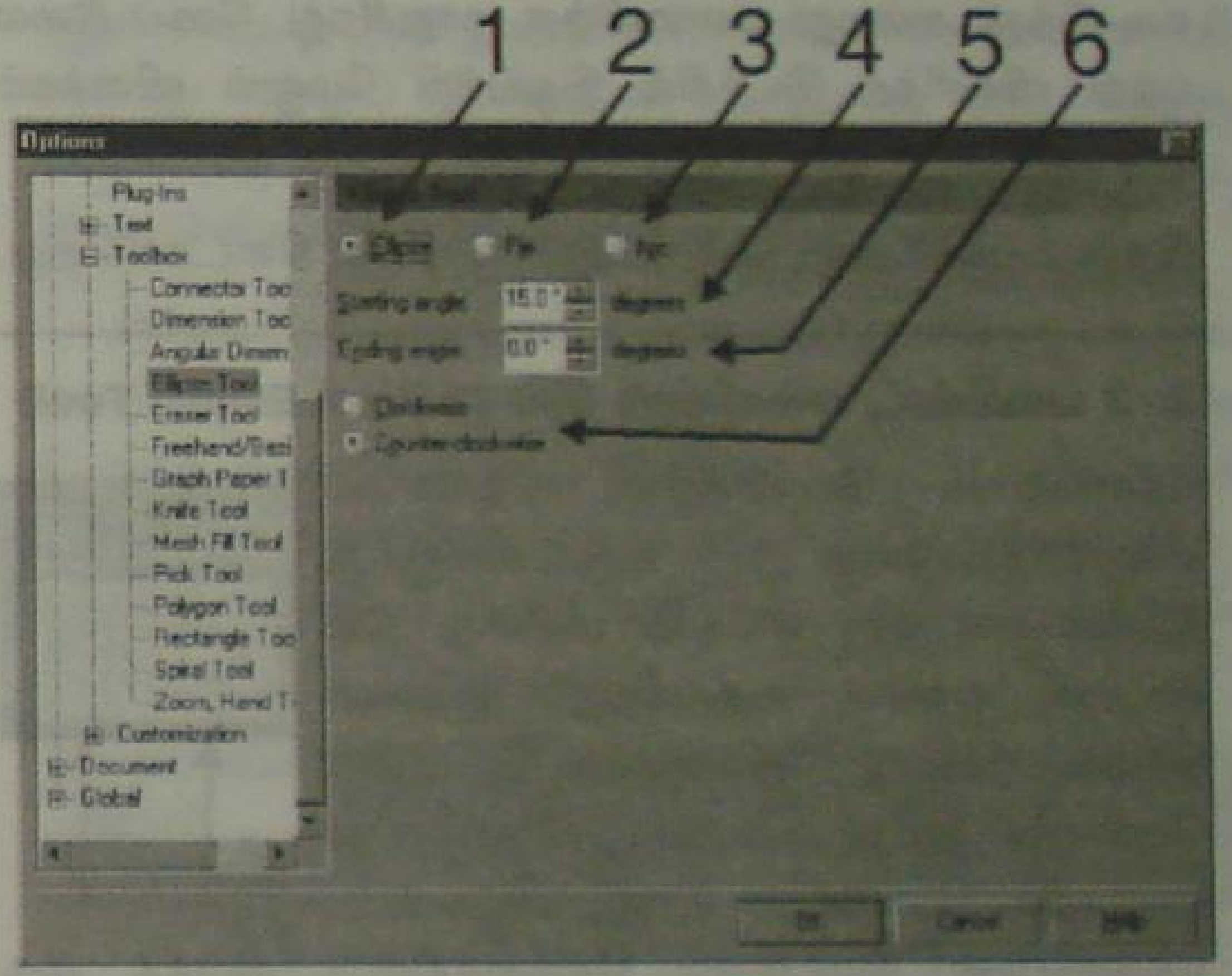
எளிய தமிழில், எல்லோரும் பயில!
செல்பேசி
பழுது நீக்குதல்
Cell Phone Service
ஜெ. வீரநாதன்

செல்பேசிகளில் ஏற்படும் பழுதுகளைக்
கண்டறிந்து நீக்குவதற்கான
செயல்முறை பயிற்சியை
கொடுக்கும் நூல். குறுவட்டுடன்
விலை : ரூ. 350 மட்டுமே

8. எல்லிப்ஸ் டூல் (Ellipse Tool)

இந்தக் கருவி வட்டம் மற்றும் நீள்வட்ட உருவங்கள் வரைய உதவுகிறது. டூலை செலக்ட் செய்து தேவையான இடத்தில் நிறுத்தி மவுஸ் பட்டனை அழுத்தி ட்ராக் செய்ய வட்டம் (நீள்வட்டம்) வரையப்படுகிறது. தேவையான அளவு வரைந்ததும் பட்டனை ரிலீஸ் செய்யவும். வரையும் பொழுதே ப்ராப்பர்டி பாரில் நீள அகலம் மாறுவதைப் பார்த்து, தேவையான அளவிற்கு வரைந்து கொள்ளலாம். கன்ட்ரோல் பட்டனை அழுத்திக் கொண்டு ட்ராக் செய்ய வட்டம் வரையப்படும். (ஷார்ட்கட் F7)

ஷிஃப்ட் பட்டனை அழுத்திக் கொண்டு வரைந்தால், ஒரு மையப்புள்ளியிலிருந்து (நீள்) வட்டம் வரையப்படும். கன்ட்ரோல் + ஷிப்ட் பட்டன்களை அழுத்திக் கொண்டு வரைந்தால், மையப்புள்ளியிலிருந்து வட்டம் வரையப்படும். இந்த டூலை டபுள் க்ளிக் செய்தால் பின்வரும் டயலாக் பாக்ஸ் வருகிறது. (இது டூல்ஸ் மெனுவின் கீழ் உள்ள ஆப்ஸன்ஸ் கட்டளைக்கானது.)

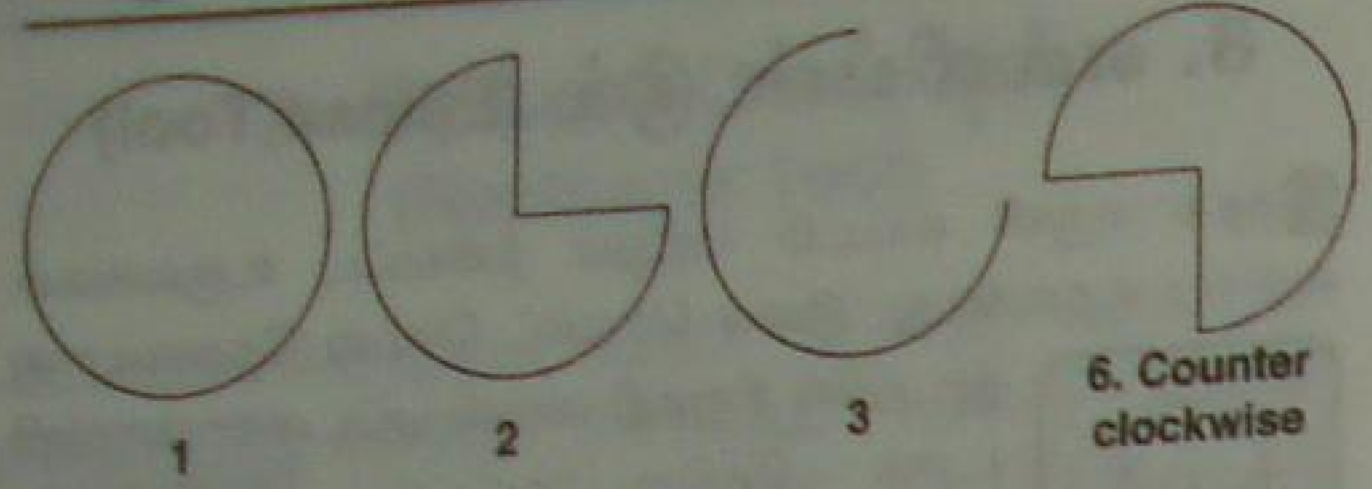

1
2
3
4
5
6
Options
Plug-Ins
Text
Toolbox
Connector Tool
Dimension Tool
Angular Dimension
Ellipse Tool
Eraser Tool
Freehand/Bezier
Graph Paper Tool
Knife Tool
Mesh Fill Tool
Pick Tool
Polygon Tool
Rectangle Tool
Spiral Tool
Zoom, Hand Tool
Customization
Document
Global
Ellipse
Pie
Arc
Starting angle
degrees
Ending angle
degrees
Clockwise
Counterclockwise
OK
Cancel
Help

Starting angle: 15.0° degrees
Ending angle: 0.0° degrees

எல்லிப்ஸ் டூலை உபயோகித்து 3 விதமான வட்டங்களை வரையலாம்.

1. வட்டம் அல்லது நீள் வட்டம்
2. பை (Pie) என்றழைக்கப்படும் குறைவான வட்டம்
3. வட்டப்பாதையின் ஒரு சிறிய பகுதி (ஆர்க்) மட்டும்.
4. வரையப்படும் வட்டத்தின் துவக்கம் எந்த டிகிரியில் (கோணம்) (ஒரு வட்டம் என்பது மொத்தம் 360 டிகிரிக்குள் அடக்கம்) அமைந்திருக்க வேண்டும் என்பதை கொடுக்கலாம்.
5. அதே போல எந்த டிகிரியில் முடிய வேண்டும் என்பதையும் கொடுத்துக் கொள்ளலாம்.
6. டூலை செலக்ட் செய்து மவுஸை ட்ராக் செய்யும் பொழுது வரையப்படும் வட்டம் கடிகாரச் சுற்றில் வேண்டுமா அல்லது எதிர்சுற்றில் வேண்டுமா என்பதையும் கொடுத்துக் கொள்ளவும்.

ஓகே கொடுத்தால், நாம் செலக்ட் செய்துள்ளபடி வட்டம் வரையப்படுகிறது (படங்கள் அடுத்த பக்கம் காண்க).

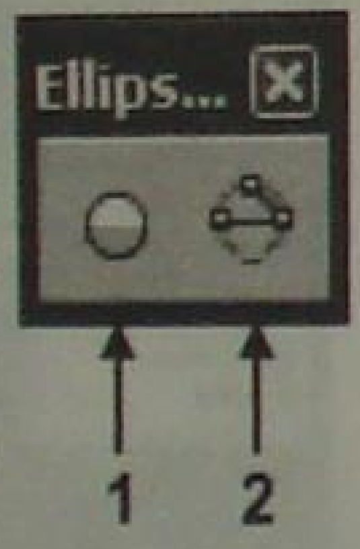


இந்த டயலாக் பாக்ஸில் நீங்கள் கொடுக்கும் அளவு அடிப்படை அளவாகப் பதிவு செய்யப்படுகிறது. அடுத்து நீங்கள் இந்த எல்லிப்ஸ்டூலை பயன்படுத்தும்போது இங்கு கொடுக்கப்பட்ட அளவுகளின் அடிப்படையிலேயே உருவம் தரப்படுகிறது. இது நடைமுறையில் தொல்லையாக இருக்கலாம். எனவே இந்த டயலாக் பாக்ஸில் டி∴பால்டாக இருப்பதை மாற்ற வேண்டாம். வட்டம் வரைந்த பிறகு. இரண்டாவது டூலான ஷேப் டூலை பயன்படுத்தி தேவையான அளவிற்கு மாற்றங்களை கொடுப்பது செயல்முறையில் விரைவானதாக உள்ளது.

வரையப்பட்டுள்ள வட்டத்தில் ஒரே ஒரு நோடு மட்டுமே இருக்கின்றது. ஷேப் டூலை பயன்படுத்தி இந்த நோடை செலக்ட் செய்து நகர்த்தினால் வட்டம் வெட்டப்பட்டு பை வடிவிற்கு அல்லது வளைவிற்கு மாறுகிறது. ஷேப் டூலை பற்றி விவரித்த இடத்தில் இதுபற்றி மேலும் விளக்கம் காண்க.

இதன் ∴ப்ளைஅவுட்டில் மேலும் ஒரு டூல் கிடைக்கின்றது.

2. 3 பாயின்ட் எல்லிப்ஸ் டூல் (3 Point Ellipse Tool)



தேவையான கோணத்தில், ஏற்கனவே வரையப்பட்டுள்ள உருவங்களுக்கு இணையாக ஒரு வட்டம் அல்லது நீள் வட்டம் வரைய உதவுகிறது. இதனை செலக்ட் செய்து தேவையான இடத்தில் மௌஸின் இடது பட்டனை க்ளிக் செய்து அழுத்திக் கொண்டே ட்ராக் செய்யவும். தேவையான நீளத்திலும் கோணத்திலும் நகர்த்த ஒரு கோடு மட்டும் வரையப்படும். வேண்டிய அளவு வரைந்ததும் பட்டனை விடுவிக்கவும். இப்பொழுது மௌஸை மட்டும் நகர்த்துங்கள். சாய்வாக ஒரு நீள் வட்டம் வரையப்படும். கன்ட்ரோல் பட்டனை அழுத்திக் கொண்டு நகர்த்தினால் வட்டமாக வரையப்படும். தேவையான அளவு வந்ததும் க்ளிக் செய்யுங்கள். வட்டம் பூர்த்தி செய்யப்படும். ஆனால் வட்டம் சாய்வாக உள்ளதா அல்லது எப்பொழுதும் வரைவது போல் உள்ளதா என்ற சந்தேகம் வரும். காரணம் வட்டத்தை எத்தனை அளவு திருப்பனாலும் அது வட்டமாகத் தானே இருக்கும். எனினும் கோரல்டிராவில் இந்த டூல் உபயோகித்து வரையப்படும் வட்டத்திற்கும், சாதாரணமாக எல்லிப்ஸ் டூல் உபயோகித்து வரையப்படும் வட்டத்திற்கும் வித்தியாசம் உண்டு. நோடு மட்டும் இடம் மாறியிருப்பதை கவனியுங்கள்.

எல்லிப்ஸ் டூலை செலக்ட் செய்த நிலையில் புராப்பர்ட்டி பாரில் மேலும் பல வசதிகள் கிடைக்கின்றன.

9. பாலிகான் டூல் (ஆப்ஜெக்ட் ∴ப்ளைஅவுட்)

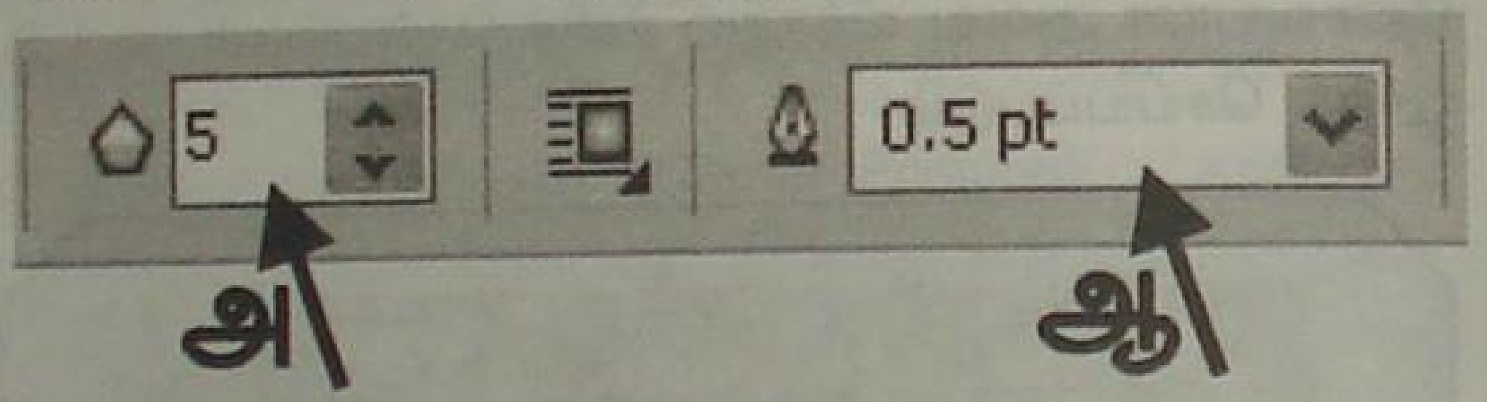
(Polygon Tool) (Object Flyout Tool)

இந்த டூலின் ∴ப்ளைஅவுட்டில் மொத்தம் 5 டூல்கள் உள்ளன. ஒவ்வொன்றும் ஒவ்வொரு விதமான படம் வரைவதற்கு உதவுகின்றன. அத்துடன் ஒவ்வொரு டூலை தெரிவு செய்யும்போதும் அதற்கான புராப்பர்ட்டி பாரில் மேலும் பல வசதிகள் கிடைக்கின்றன. எனினும் இவற்றை பயன்படுத்தினால் மட்டுமே நல்ல விளைவுகள் தரப்படுகின்றன.

1. பாலிகான் டூல் (Polygon Tool)

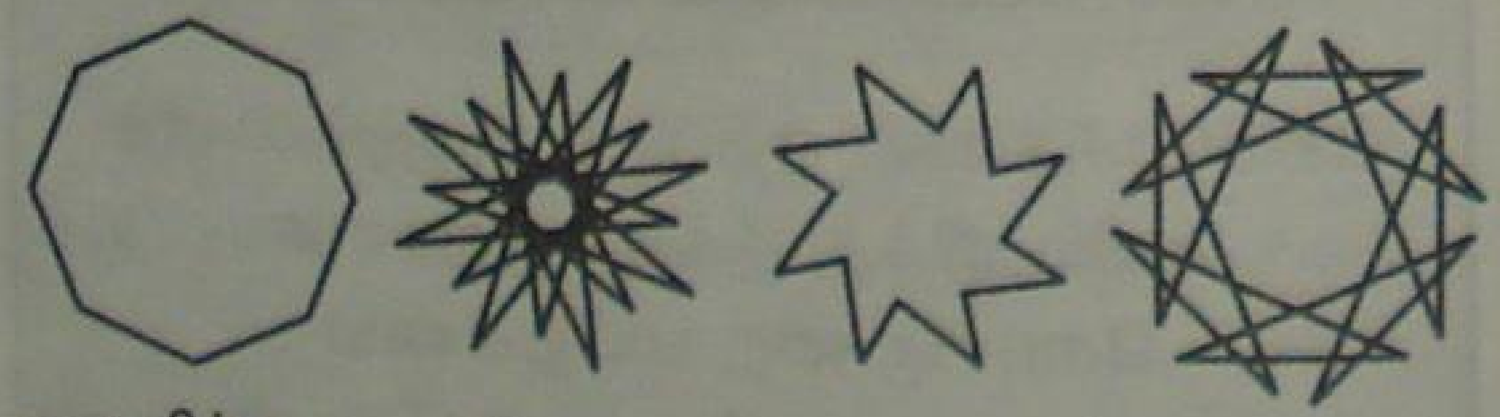
பன்முக உருவங்கள் மற்றும் நட்சத்திர உருவங்கள் வரைய உதவுகிறது. மூன்று பக்கங்களைக் கொண்ட முக்கோணம் முதல் 500 பக்கங்களைக் கொண்ட உருவம் வரையிலும் வரையலாம். (ஷார்ட்கட் Y)

இந்த டூலை உபயோகிக்கும் பொழுது ப்ராப்பர்ட்டி பாரில் கிடைக்கும் இரு முதன்மையான வசதிகளை கவனியுங்கள். இவற்றை பயன்படுத்தி வரையப்பட்ட பாலிகான் உருவத்திற்கும் (கன்வர்ட் டூ கர்வ் கொடுக்காத நிலையில்) மாற்றங்கள் செய்ய முடிகிறது.



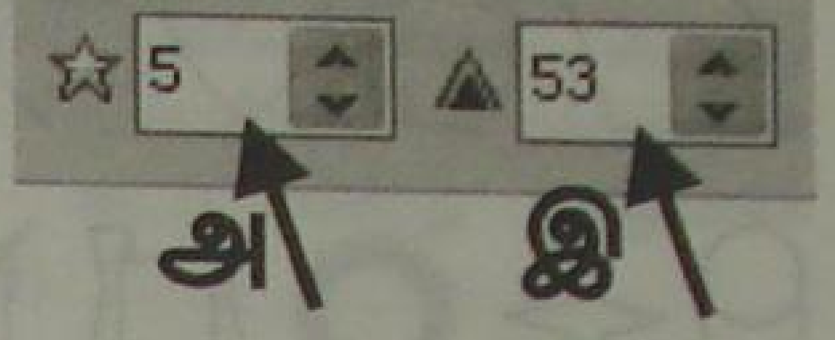
அ. பாயின்ட்ஸ் ஆர் சைட்ஸ் (Points or Sides) : வரையப்பட்டு செலக்ட் செய்யப்பட்டுள்ள அல்லது இனிமேல் வரையப்போகும் உருவத்திற்கு எத்தனை பக்கங்கள் தேவை என்பதை இங்கு 3 முதல் 500 வரையிலான எண்களைக் கொடுத்துப் பெறலாம். (இந்த ∴ப்ளைஅவுட்டில் அடுத்ததாக உள்ள ஸ்டார் டூலை பயன்படுத்தும்போதும், இதே பகுதி கிடைக்கிறது. அதனாலேயே இதற்கு பாயின்ட்ஸ் ஆர் சைட்ஸ் என்று கொடுத்துள்ளனர்.)

ஆ. அவுட்லைன் விட்த் (Outline width) : வரையப்பட்டு செலக்ட் செய்யப்பட்டுள்ள அல்லது இனிமேல் வரையப்போகும் உருவத்தின் வெளிக்கோட்டின் தடிமன் எவ்வளவு தேவை என்பதை இங்கு எண்ணைக் கொடுத்துப் பெறலாம்.



கவனிக்க : பாலிகான் டூலால் வரையப்பட்டவற்றை ஷேப் டூலால் உருமாற்றம் செய்ய முடியும்.

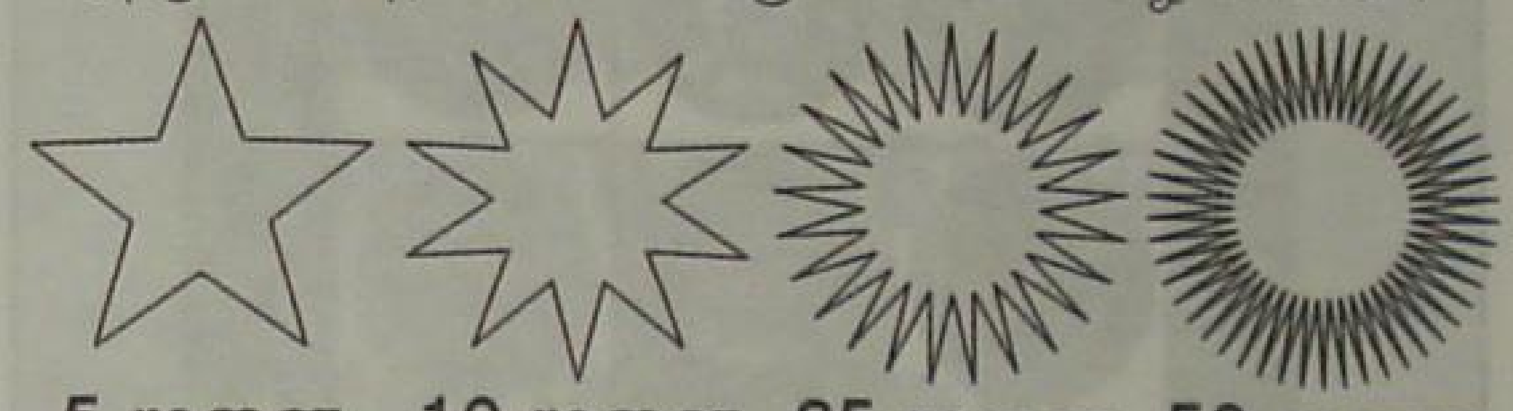
2. ஸ்டார் டூல் (Star Tool)



நட்சத்திர உருவங்கள் வரைவதற்கு இந்தக் கருவி பயன்படுகிறது. இதனை செலக்ட் செய்து தேவையான அளவிற்கு மவுஸை ட்ராக் செய்தால் நட்சத்திர முனைகள் கொண்ட உருவம் கிடைக்கிறது. இதற்கான புராப்பர்ட்டி பாரில் உள்ள இரண்டு வசதிகளை பயன்படுத்தி மாற்றங்கள் செய்யலாம்.

அ. பாயின்ட்ஸ் ஆர் சைட்ஸ் (Points or sides) : பாலிகான் டூலிற்கு கிடைத்த அதே வசதி. இங்கு நட்சத்திர உருவத்திற்கு முனைகளின் எண்ணிக்கையை முடிவு செய்ய உதவுகிறது. 3 முதல் 500 வரை கொடுக்கலாம்.

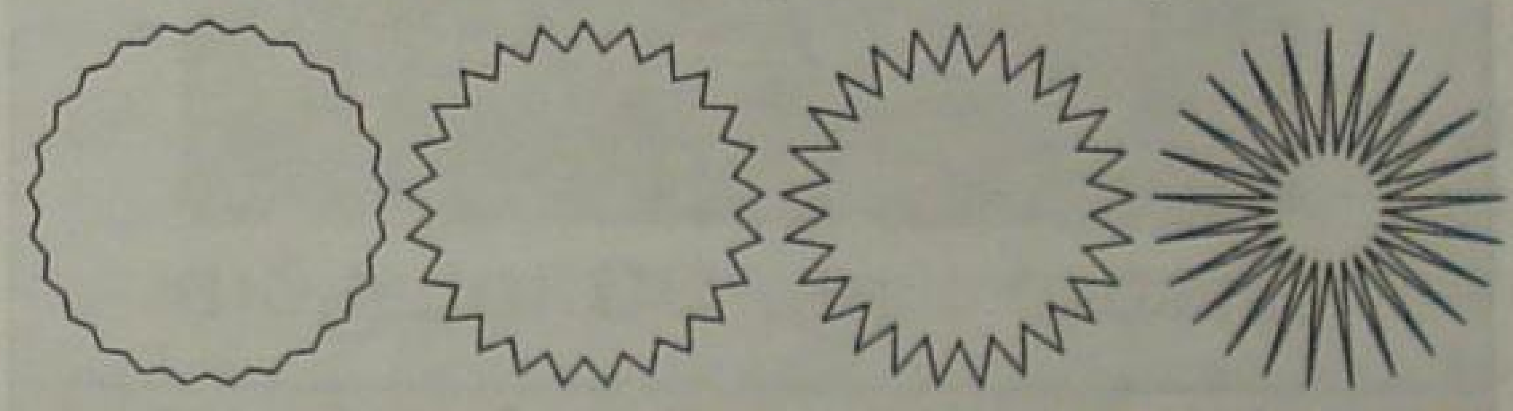
எடுத்துக்காட்டிற்காக சில உருவங்களை கீழே காண்க :



5 முனை 10 முனை 25 முனை 50 முனை

ஆ. ஷார்ப்னஸ் (Sharpness) : நட்சத்திர முனையின் கூர்மை அளவை மாற்றியமைக்க இங்கு அளவை கொடுக்கவும். 0 முதல் 99 வரையிலும் கொடுக்கலாம்.

எடுத்துக்காட்டிற்காக சில உருவங்களை கீழே காண்க :



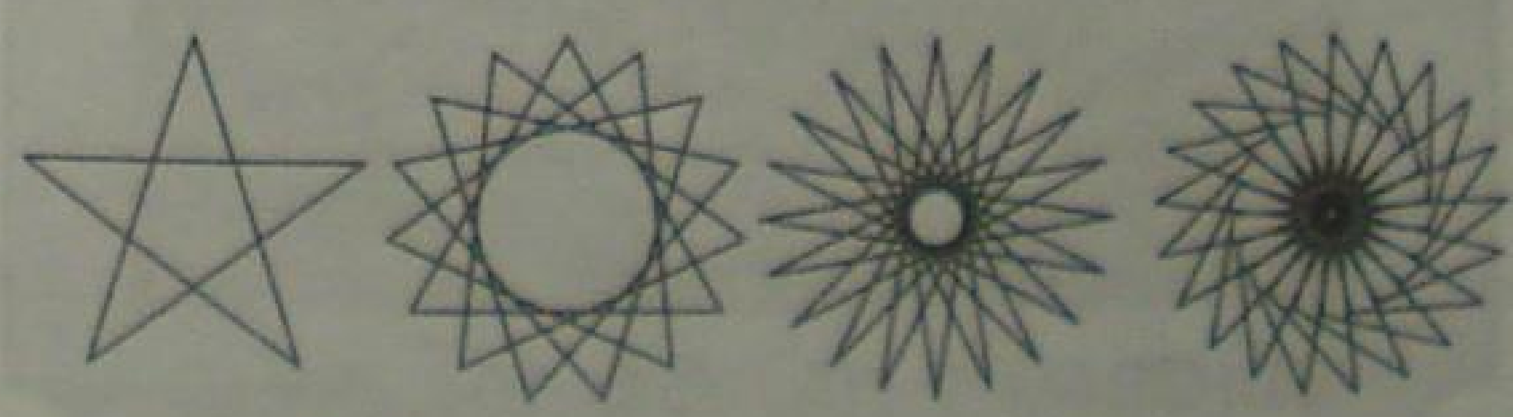
கூர்மை 5 கூர்மை 10 கூர்மை 25 கூர்மை 70

நட்சத்திர முனையின் கூர்மையை இங்கு அளவுகளைக் கொடுத்தும் மாற்றலாம். அல்லது ஷேப் டூலால் முனையில் உள்ள நோடை நகர்த்தியும் மாற்றலாம்.

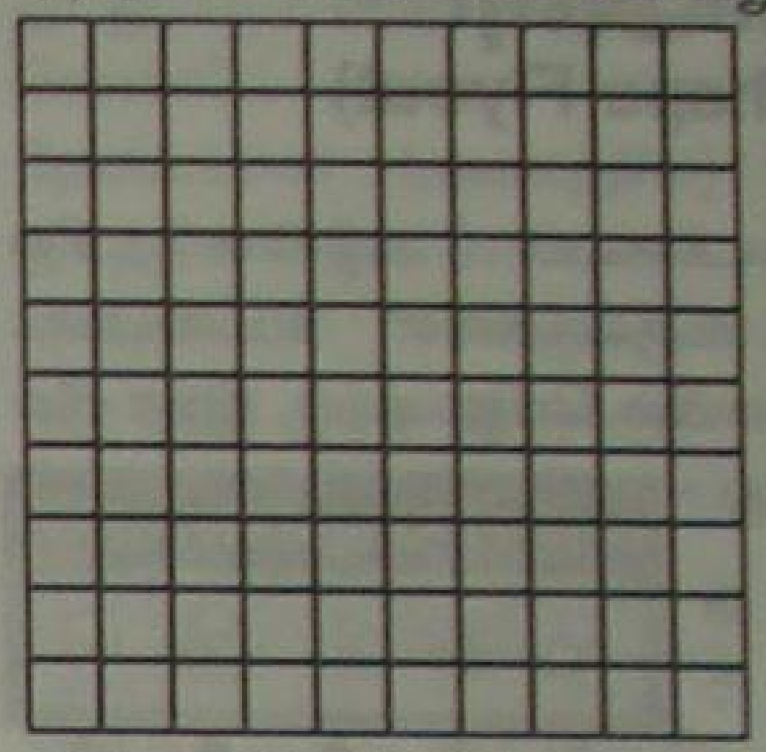
3. காம்ப்ளக்ஸ் ஸ்டார் டூல் (Complex Star Tool)

சிக்கலான கோடுகளால் வரையப்பட்ட நட்சத்திரை அமைப்பைப் பெறுவதற்கு இந்தக் கருவி உதவுகிறது. இதனை செலக்ட் செய்து நேரடியாக மவுஸை ட்ராக் செய்தால் உருவம் கிடைக்கிறது. புராப்பர்ட்டி பாரில் கிடைக்கும் வசதிகளில் அளவுகளை மாற்றிக் கொடுத்து புதிய வடிவங்களைப் பெறலாம். ஷேப் டூலால் நோடை பிடித்து நகர்த்தி, சுழற்றி புதிய வடிவங்கள் பெறலாம்.

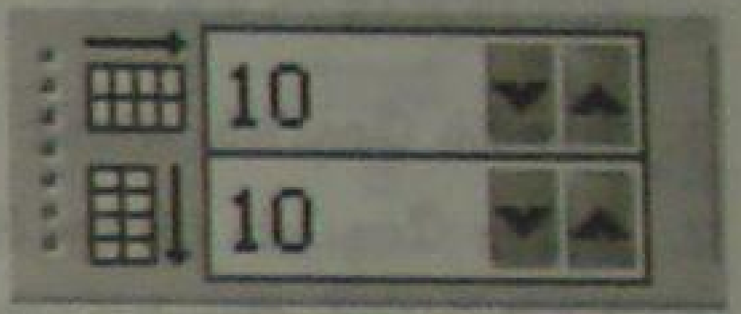
எடுத்துக்காட்டிற்காக சில வடிவங்கள் :



4. கிராஃப் பேப்பர் டூல் (Graph Paper Tool)



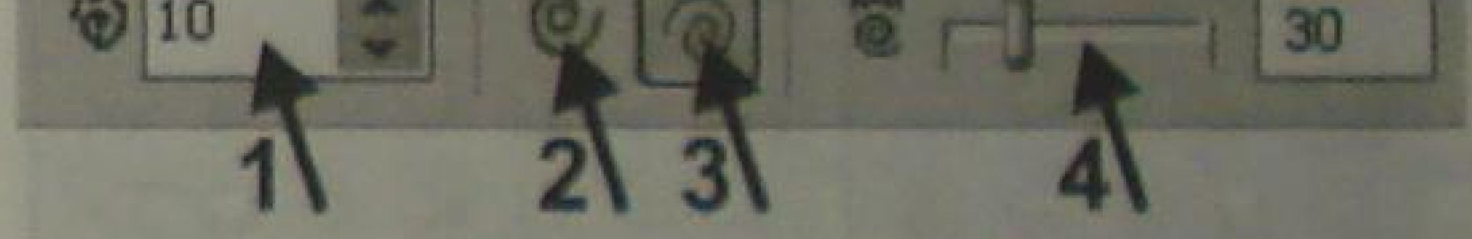
கிராஃப் பேப்பரில் உள்ளது போன்ற கிரிட்களுடன் கூடிய கோடுகள் வரைவதற்கு இந்த டூலை பயன்படுத்தலாம். எத்தனை வரிசைகளில் எத்தனை கட்டங்கள் தேவை என்பதை, டூலை டபுள் க்ளிக் செய்து வருகின்ற ஆப்ஸன்ஸ் டயலாக் பாக்ஸ் மூலம் அல்லது ப்ராப்பர்ட்டி பார் மூலம் மாற்றிக் கொள்ளலாம். கன்ட்ரோல் பட்டனை அழுத்திக் கொண்டு ட்ராக் செய்ய சமபக்கக் கட்டங்கள் கிடைக்கின்றன. (ஷார்ட்கட் D)



5. ஸ்பைரல் டூல் (Spiral Tool)

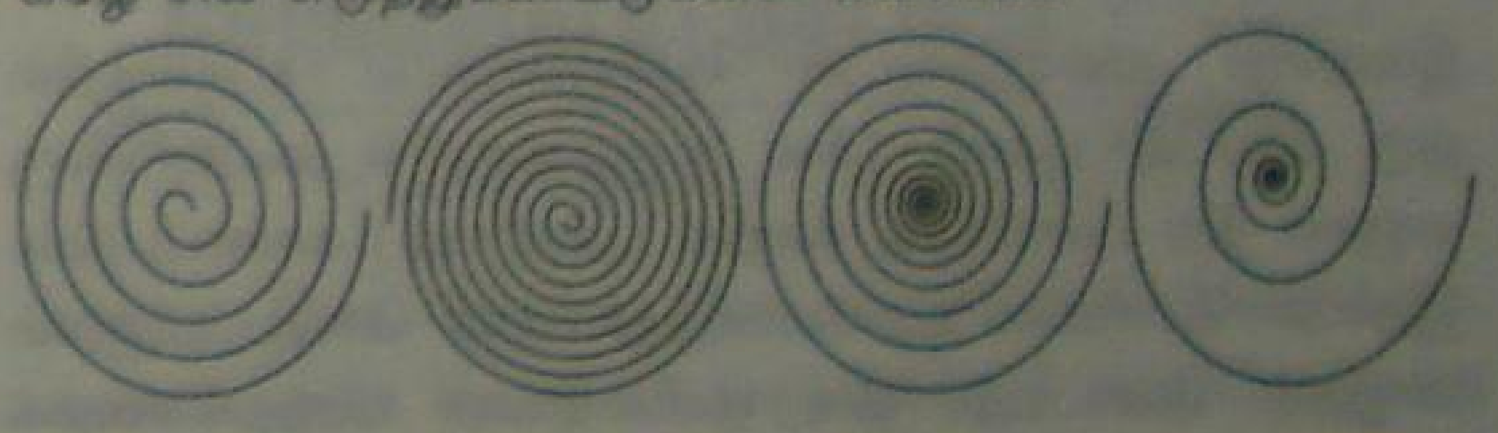
சுருள் வட்டம் (பழைய திரைப்படங்களில் கனவு காட்சி அல்லது பழைய நினைவுகள் வருவதை காட்டுவதற்கு பயன்படுத்தியது) வரைய இந்த டூல் பயன்படுகிறது. இரண்டுவிதமாக வரைவதற்கு வசதி உள்ளது.

1. சிமெட்ரிகல் ஸ்பைரல் (Symetrical spiral) - சுருளில் அமையும் கோடுகளுக்கு இடையே சமமான, ஒரே போன்ற இடைவெளியை தருகிறது (2). 2. லாக்ரதமிக் ஸ்பைரல் (Logarithmic spiral) நடுவில் நெருக்கமாகவும், ஓரத்தில் விலகியும் சுருள் கோடுகள் அமையும் விதத்தில் உருவத்தைத் தருகிறது (3).



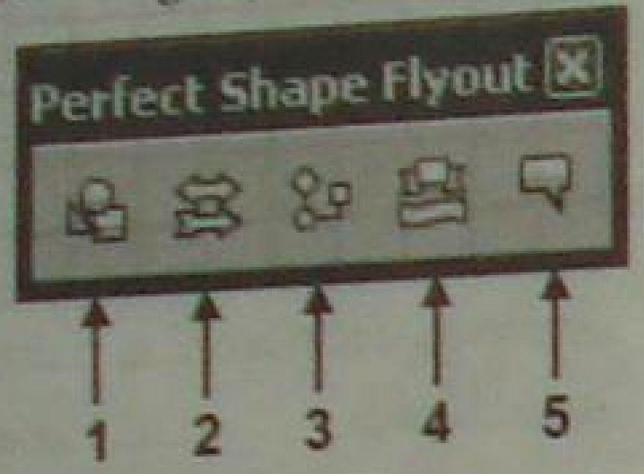
ப்ராப்பர்ட்டி பாரில் முதலாவதாகத் தரப்படும் ஸ்பைரல் ரெவல்யூஷன்ஸ் (1) என்பதில் அளவை மாற்றி, கொடுக்கப்படும் சுருள்களின் எண்ணிக்கையைப் பெறலாம். லாக்ரதமிக் ஸ்பைரல் பெறும்போது, சுருள்களுக்கான இடைவெளியை மாற்றியமைக்க ஸ்பைரல் எக்ஸ்பான்சன் ∴பேக்டர் (4) என்ற பகுதியில் உள்ள ஸ்லைடரை நகர்த்தலாம்; அல்லது அருகே உள்ள பெட்டியில் 1 முதல் 100 வரை தேவையான எண்ணைக் கொடுத்து மாற்றிக் கொள்ளலாம். (ஷார்ட்கட் A). நான்கு திசைகளிலும் மாற்றி ட்ராக் செய்து ஸ்பைரல் முனையை மாற்றிப் பொறலாம் கீழே 2வது உருவத்தை கவனிக்க.

கீழே சில எடுத்துக்காட்டுகளை கவனிக்க.



10. பெர்ஃபெக்ட் ஷேப் ஃப்ளைஅவுட் (Perfect Shape Flyout)

வடிவமைப்பில் பயன்படக்கூடிய அழகான சில குறிப்பிட்ட உருவங்களை உடனடியாக ஆயத்த நிலையில் பெறுவதற்கு இந்த டூல் பயன்படுகிறது.

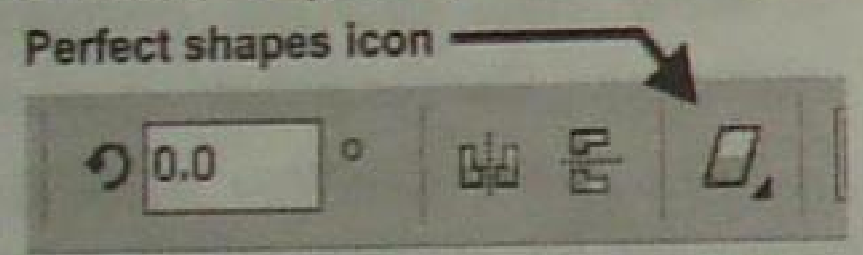

Perfect Shape Flyout
1
2
3
4
5

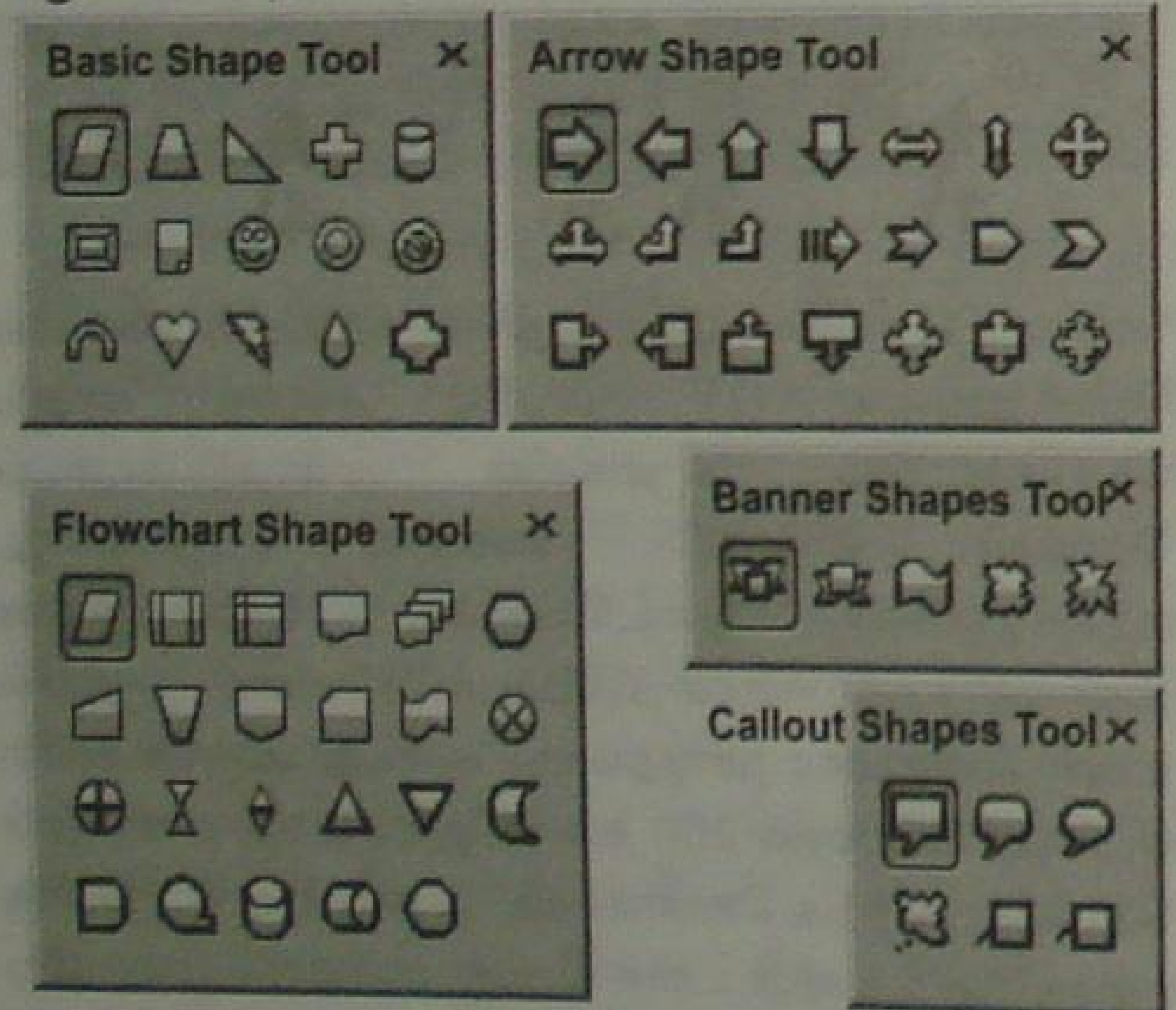
இதன் ஃப்ளைஅவுட் மூலம் 5 விதமான உருவங்களை உருவாக்கலாம்.

1. பேஸிக் ஷேப்ஸ் (Basic Shapes)
2. ஆரோ ஷேப்ஸ் (Arrow Shapes)
3. ஃப்ளோசாட் ஷேப்ஸ் (Flowchart Shapes)
4. பேன்னர் ஷேப்ஸ் (Banner Shapes)
5. கால்அவுட் ஷேப்ஸ் (Callout Shapes)

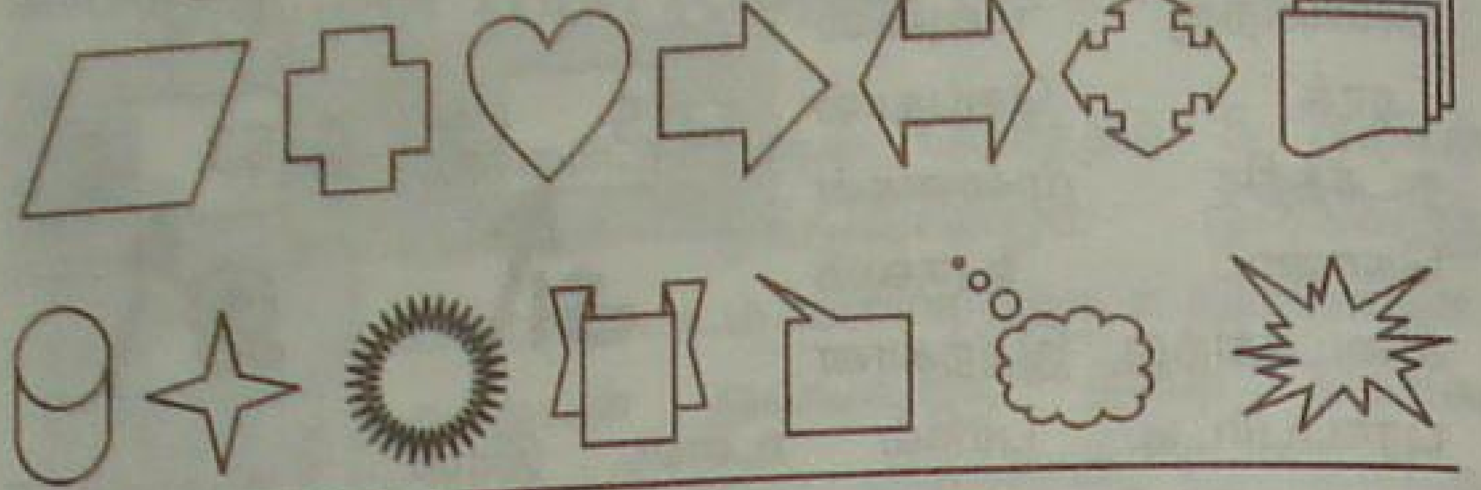
மேலே கூறிய டூல்களுள் எது ஒன்றை செலக்ட் செய்திருந்தாலும், அந்த உருவம் தொடர்பான மேலும் பல உருவங்களை ப்ராப்பர்ட்டி பார் மூலம் பெறலாம்.

ப்ராப்பர்ட்டி பாரில் பெர்பக்ட் ஷேப்ஸ் (Perfect Shapes) என்ற பகுதி, நீங்கள் செலக்ட் செய்துள்ள டூலின் (மேலே கூறிய 5 டூல்களுள் ஒன்றிற்கான) உருவத்தைக் காட்டும். அந்தப் பகுதியை க்ளிக் செய்தால் அதனுள் மேலும் பல உருவங்கள் தரப்படுகின்றன. தேவையான உருவத்தை தெரிவு செய்து, மவுஸை ட்ராக் செய்தால் போதும். அந்த உருவம் வரையப்படுகிறது.


Perfect shapes icon
0.0
°


Basic Shape Tool
Arrow Shape Tool
Flowchart Shape Tool
Banner Shapes Tool
Callout Shapes Tool

இவற்றை வரைந்தவுடன் வரையப்பட்ட உருவத்தில் ஒரு சிவப்பு புள்ளி (சில உருவங்களில் உடன் ஒரு மஞ்சள் நிற புள்ளியும், நீலநிற புள்ளியும்) காணப்படும். இதனை மௌஸை உபயோகித்து ட்ராக் செய்ய உருவம் மாறுதல் அடையும். மிக எளிமையாக மாற்றங்களைக் கொடுக்க முடிகிறது. இவை, வரைந்து பழகி தேவையான இடங்களில் பயன்படுத்தக் கூடிய எளிமையான டூல்கள். சில உருவங்களைக் கீழே கொடுக்கின்றோம்.



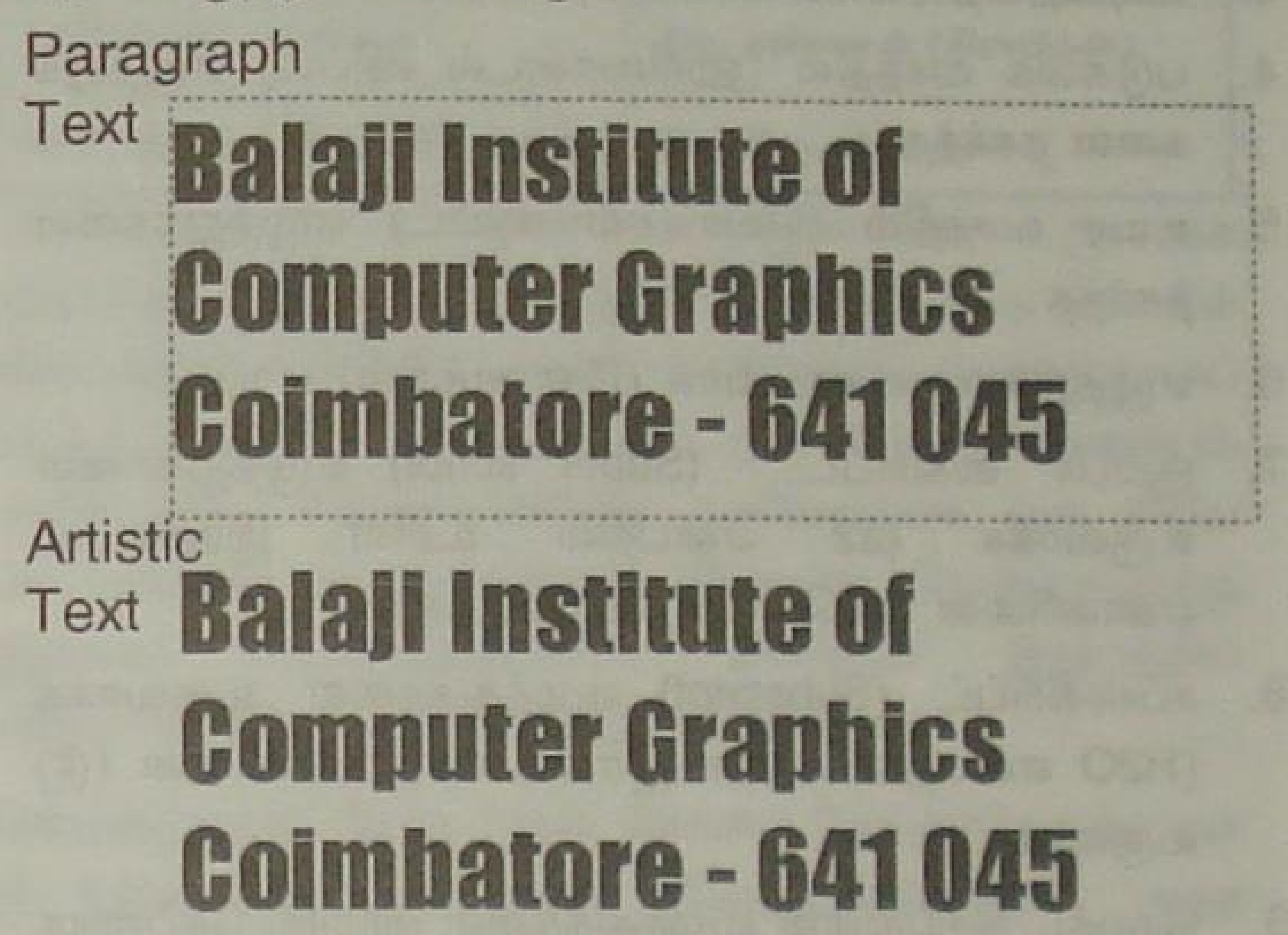
நேர மேலாண்மை
Time Management
ஜெ. வீரநாதன்
வெளியீடு
பாலாஜி கணினி வரைகலைப் பயிலகம்
கோயம்புத்தூர்
விலை : ரூ. 33 மட்டுமே

வலைதள முகவரிகள்
Directory of Websites
பாலாஜி கணினி வரைகலைப் பயிலகம்
கோயம்புத்தூர் - 641 045, இந்தியா
விலை : ரூ. 55 மட்டுமே

11. டெக்ஸ்ட் டூல் (Text Tool)

கோரல்டிராவில் எழுத்துக்களை கொண்டு வந்து வேலை செய்ய இந்த டூல் உதவுகிறது. இந்த டூலின் மூலம், தனி வரிவடிவமாக அல்லது பத்திகளாக (பாராகிராப்) எழுத்துக்களை நேரடியாக டைப் செய்து உருவாக்க முடிகிறது. (ஷார்ட்கட் F8)

கோரல்டிராவில் ஆர்ட்டிஸ்டிக் டெக்ஸ்ட் (Artistic Text) மற்றும் பாராகிராப் டெக்ஸ்ட் (Paragraph Text) என்று இரண்டு விதமான வகைகளில் நமது தேவைகளுக்கு ஏற்ப எழுத்துக்களை உருவாக்கலாம்.


Paragraph Text
Balaji Institute of
Computer Graphics
Coimbatore - 641 045
Artistic Text
Balaji Institute of
Computer Graphics
Coimbatore - 641 045

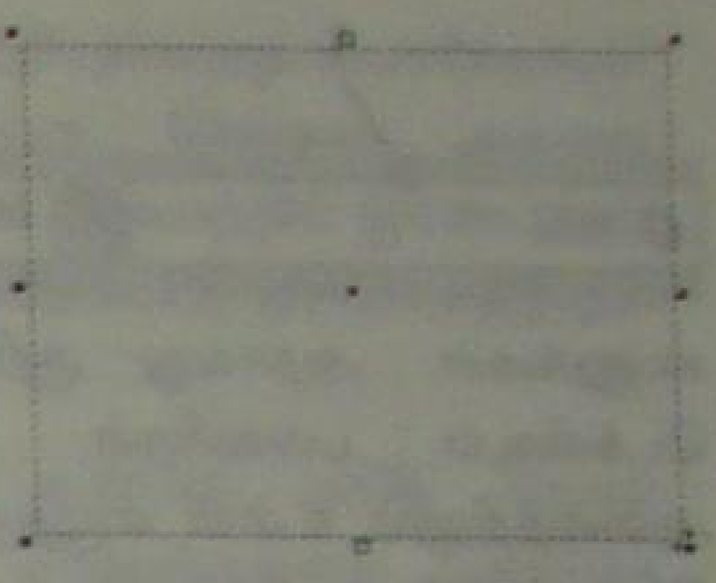
1. ஆர்ட்டிஸ்டிக் டெக்ஸ்ட் (Artistic Text)

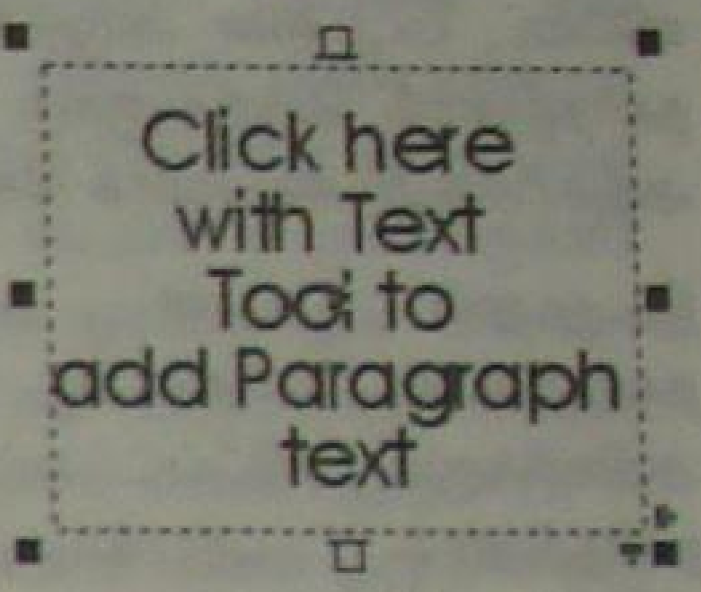
இந்த டூலை செலக்ட் செய்த பின் மவுஸின் இடது பட்டனை தேவையான இடத்தில் நிறுத்தி க்ளிக் செய்யவும். அந்த இடத்தில் ஒரு கர்ஸர் வந்திருக்கும். இப்பொழுது விசைப்பலகையில் எழுத்துக்களை தட்டச்சு செய்யவும். ஒரே வரியில் தொடர்ச்சியாக எழுத்துக்கள் வருகின்றன. (பேஜ்மேக்கரைப் போல அடுத்த வரிக்குத் தானாகவே போகாது.) என்டர் பட்டனை அழுத்தி அடுத்த வரிக்குக் கொண்டுவரலாம். புதிய வேலைகளில் வேலைப்பாடுகள் நிறைந்த எழுத்துருக்களை கொண்டுவர இந்த முறையை பயன்படுத்தலாம். இப்படி டைப் செய்யப்படும் எழுத்துக்களை நமது விருப்பம் போல மாற்றி அமைக்கவும், கோரல்டிராவில் உள்ள அனைத்து ஸ்பெஷல் எஃபெக்ட்களையும் கொடுக்க முடியும்.

எழுத்துக்களை டெக்ஸ்ட் டூல் அல்லது ஷேப் டூலால் செலக்ட் செய்து, புராப்பர்ட்டி பாரில் கிடைக்கும் வசதிகளை பிரயோகிக்கலாம். (ஆர்ட்டிஸ்டிக் டெக்ஸ்ட் நிலையில் புராப்பர்ட்டி பாரில் சில வசதிகள் செயல்படுவது இல்லை.)

2. பாராகிராப் டெக்ஸ்ட் (Paragraph Text)

விளக்கங்கள், புத்தக வேலைக்கான பக்கங்கள் போன்றவற்றை வடிவமைக்கும் பொழுது, எழுத்துக்கள் படிப்பதற்கு வசதியான நிலையில் கிடைக்க இந்த முறை பொருத்தமாக இருக்கிறது. டெக்ஸ்ட் டூலை செலக்ட் செய்து தேவையான இடத்தில் க்ளிக் செய்து மௌஸின் இடது பட்டனை அழுத்திக் கொண்டே ட்ராக் செய்து தேவையான (அகலத்தில்) இடத்தில் ரிலீஸ் செய்யவும். புள்ளிகளால் உருவான ஒரு கட்டம் வந்திருக்கும். இதற்கு ஃபிரேம் (Frame) என்று பெயர். (படம் : 1) அதன் உள்ளே கர்ஸர் நிறுத்தப்பட்டிருக்கும். தற்போது அந்த அளவு அகலத்திற்கு நாம் எழுத்துக்களை டைப் செய்ய முடியும். ட்ராக் செய்ததுடன் நிறுத்திவிட்டால் அந்த கட்டம் படம் : 2ல் உள்ளதைப் போல காணப்படும். அதாவது Click here with Text Tool to add Paragraph text என்று கட்டத்திற்குள் தெரிகிறது. கட்டத்திற்குள் டெக்ஸ்ட் டூலை க்ளிக் செய்தால் கர்ஸர் வந்து நிற்கும். தொடர்ந்து டைப் செய்து கொள்ளலாம்.


படம் : 1


Click here with Text Tool to add Paragraph text
படம் : 2

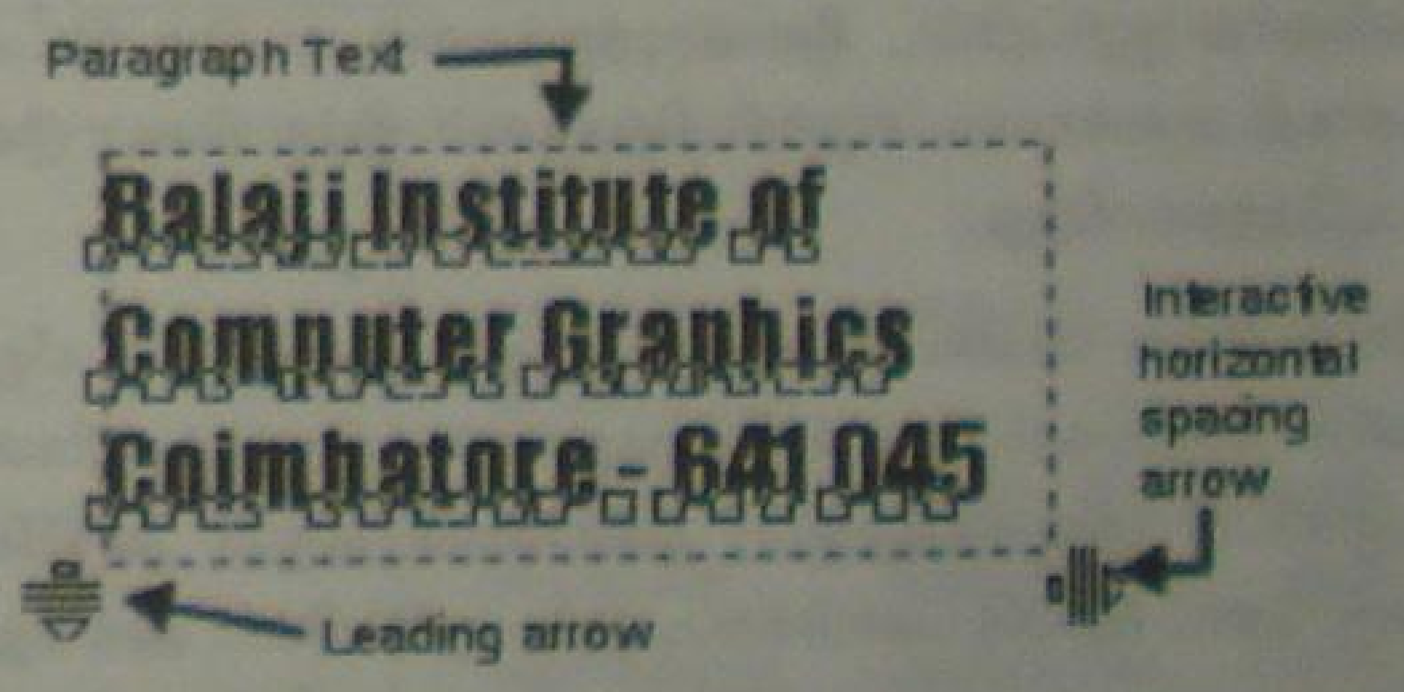
இந்த பாராகிராப் டெக்ஸ்ட் வகையில் உருவாக்கப்படும் எழுத்துப்பகுதிக்கு அலைன்மென்ட் உள்ளிட்ட வசதிகளை பிரயோகிக்க முடியும். ஆனால் எக்ஸ்ட்ரூட் உள்ளிட்ட சில ஸ்பெஷல் எஃபெக்ட்களை கொடுக்க முடியாது.

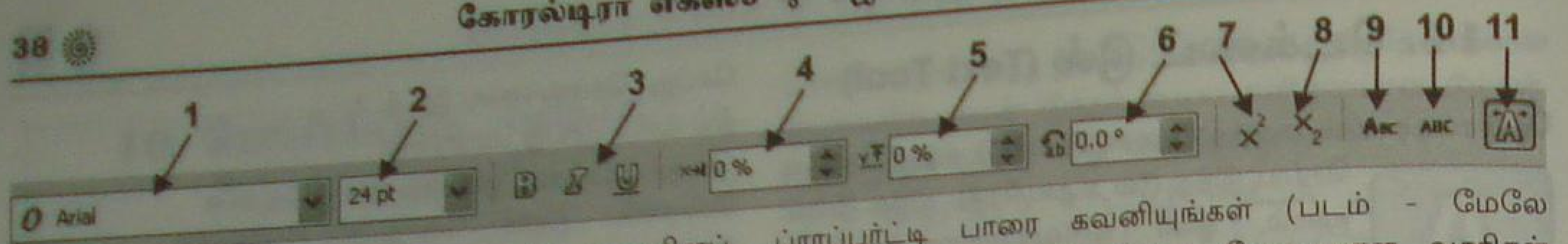
புராப்பர்ட்டி பாரில் கிடைக்கும் வசதிகளை கொடுத்து மாற்றங்களைப் பெறலாம்.

எழுத்துக்களின் மீது ஷேப் டூலின் செயல்பாடு :

கோரல்டிராவின் முதன்மையான டூல்களுள் ஒன்றான ஷேப் டூல் எழுத்துக்களின் மீது மிக அதிக அளவில் செயல்படுகிறது.

எழுத்துக்களுக்கு இடையேயான இடைவெளியை அதிகரிக்க : *பாராகிராப் டெக்ஸ்ட் -ஆக இருந்தால் :* ஷேப் டூலை செலக்ட் செய்து பாராகிராப் டெக்ஸ்ட் மீது க்ளிக் செய்யவும். சுற்றிலும் ஒரு எல்லைக் கோடும், கீழ் பக்கம் இடது மற்றும் வலது மூலைகளில் ஒரு அம்புக்குறியும் காணப்படும். வலது பக்கம் உள்ள அம்புக்குறிக்கு Interactive Horizontal Spacing Arrow என்று பெயர். இதனை பிடித்து வலது புறமாக நகர்த்தி விடுங்கள். எழுத்துக்களுக்கு இடையேயான இடைவெளி அதிகரித்திருக்கும். ஆனால் அந்த தொகுப்பு முழுமைக்கும் மாறியிருப்பதை


Paragraph Text
Balaji Institute of
Computer Graphics
Coimbatore - 641 045
Interactive horizontal spacing arrow
Leading arrow

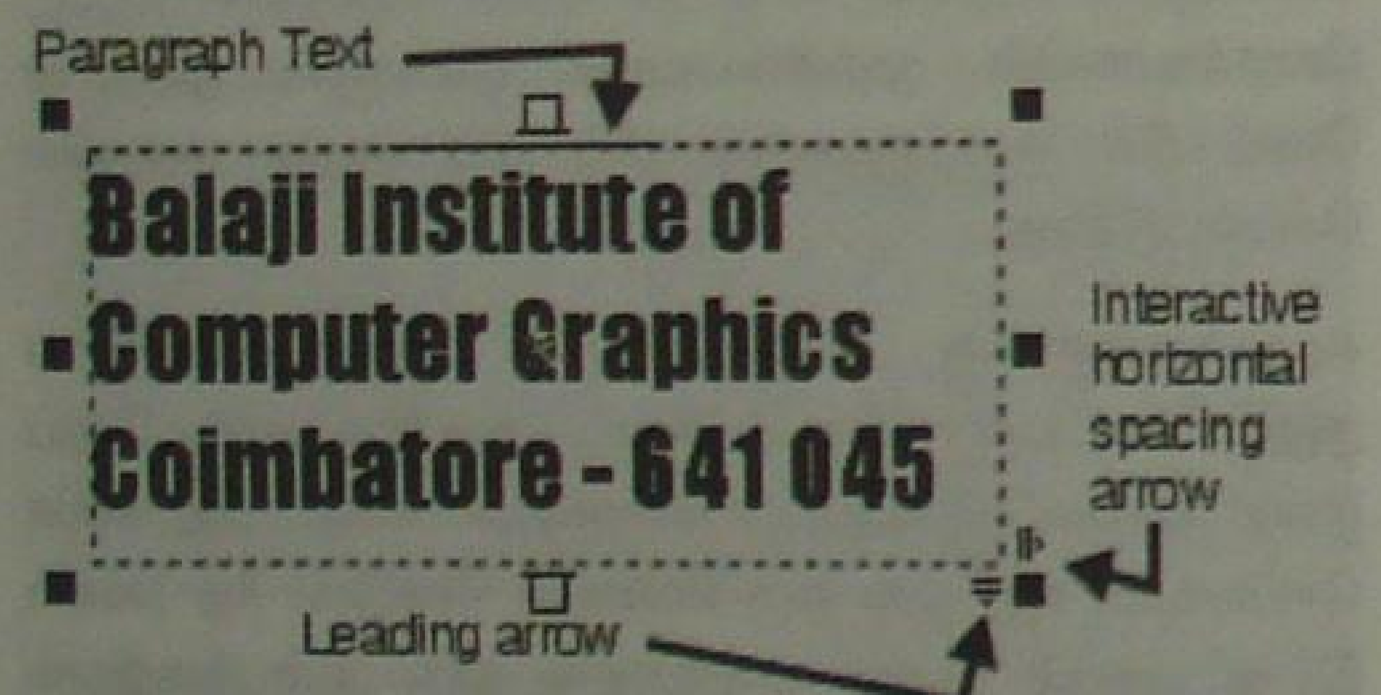


காணுங்கள். அதாவது குறிப்பிட்ட அந்த பாராகிராப் டெக்ஸ்டில் பலவரிகள், பத்திகள் இருந்திருந்தால், அனைத்திலும் உள்ள எழுத்துக்களுக்கு இடையே உள்ள இடைவெளி அதிகரித்திருக்கும். இதே அம்புக்குறியை ஷிஃப்ட் பட்டனை அழுத்திக் கொண்டு வலது புறமாக நகர்த்தினால் சொற்களுக்கு இடையேயுள்ள இடைவெளி அதிகரிக்கும். கவனமாக செயல்படவும்.

இடதுபுறம் உள்ள அம்புக்குறியை கீழ்நோக்கி நகர்த்தினால், வரிகளுக்கு இடையேயான இடைவெளி அதிகரிக்கும். ஷிஃப்ட் பட்டனை அழுத்திக் கொண்டு நகர்த்தினால் பாராக்களுக்கு இடையே உள்ள இடைவெளி அதிகரிக்கும். (பாராகிராப் டெக்ஸ்ட் தொகுப்பின் உயரத்தைவிட அதிகமானால் வரிகள் மறைந்து விடும். உடன் முதல் டூலான பிக் டூலை எடுத்து, தொகுப்பை செலக்ட் செய்து, கீழ்புறம் வரும் ஹாண்டலை இழுக்கவும்.)

ஆர்ட்டிஸ்டிக் டெக்ஸ்ட்டின் மீதும் ஷேப் டூல் இது போலவே செயல்படுகிறது.

முதல் டூலான பிக் டூலை பயன்படுத்தி பாராகிராப் டெக்ஸ்டை செலக்ட் செய்திருந்தாலும் இந்த அம்புக்குறிகள் கிடைக்கின்றன. ஆனால் லெட்டிங் ஆரோ வலதுபக்க மூலையில் கிடைக்கின்றது. செயல்பாடுகள் ஒன்றுபோலவே உள்ளன. அருகில் படம் காணக.



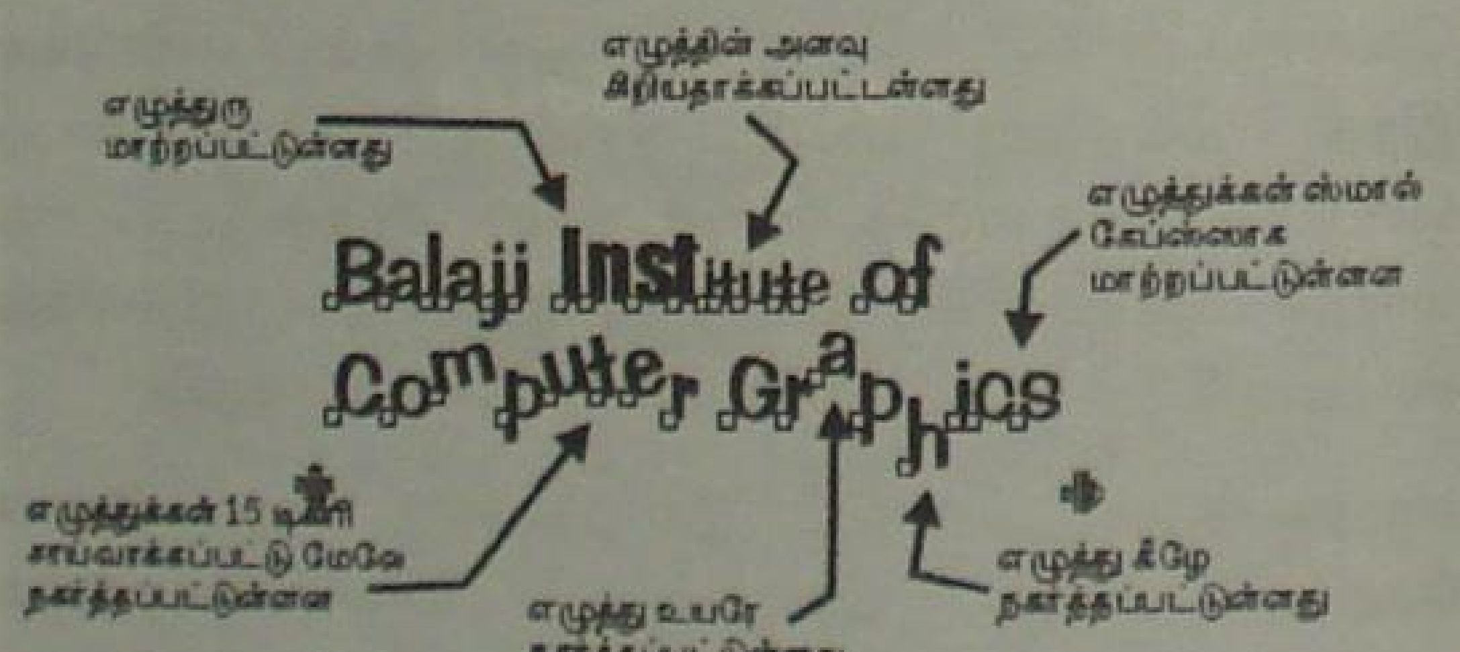
ஆர்ட்டிஸ்டிக் டெக்ஸ்ட்டில் இந்த வசதி கிடைக்காது.

எழுத்துக்களை நகர்த்தி வைக்க : ஒரு தொகுப்பில் உள்ள வரிகளில் குறிப்பிட்ட சில எழுத்துக்களை மட்டும் இடம் நகர்த்தி வைக்கவும், சுழற்றி நிறுத்தவும் இந்த ஷேப் டூல் உபயோகமாகிறது.

ஷேப் டூலை செலக்ட் செய்து எழுத்துத் தொகுப்பின் மீது க்ளிக் செய்யவும். உடன் எழுத்துக்கள் (நிறுத்தற்குறிகள் உள்ளிட்ட அனைத்திற்கும்) ஒவ்வொன்றிற்கும் அருகே ஒரு நோட் (Node) கொடுக்கப்படும். குறிப்பிட்ட அல்லது தேவையான எழுத்துக்களின் நோடுகளை மட்டும் ஷேப் டூலை உபயோகித்து செலக்ட் செய்து கொள்ளுங்கள்.

ப்ராப்பர்ட்டி பாரை கவனியுங்கள் (படம் - மேலே கொடுக்கப்பட்டுள்ளது). இங்கு தேவையான வசதிகள் கொடுக்கப்படுகின்றன.

1. ஷேப் டூல் பயன்படுத்தி செலக்ட் செய்துள்ள எழுத்துக்களுக்கு மட்டும் எழுத்துருவை (Font) மாற்ற இங்கு எழுத்துரு பெயரை செலக்ட் செய்து கொள்ளவும்;
2. எழுத்தின் அளவை (பாயின்ட் சைஸ்) மாற்ற;
3. வடிவத்தை (டைப் ஸ்டைல்) மாற்ற;
4. படுக்கை வசத்தில் (ஹரிஸான்டல் ஷிப்ட்) எழுத்துக்களை நகர்த்த;
5. உயர வசத்தில் (வெர்டிகல் ஷிப்ட்) எழுத்துக்களை நகர்த்த;
6. எழுத்துக்களை சாய்வாக (கோணத்தில்) மாற்ற;
7. சூப்பர் ஸ்கிரிப்ட் (Super script) எழுத்துக்களை உருவாக்க (a2 என்பதில் உள்ள இரண்டாம் எண்ணினை (ஸ்கொயர்) உருவாக்க);
8. சப்ஸ்கிரிப்ட் (Subscript) எழுத்துக்களை உருவாக்க (H2O என்பதில் உள்ள இரண்டாம் எண்ணினை (டு) உருவாக்க);
9. செலக்ட் செய்துள்ள எழுத்துக்களை ஸ்மால் கேப்ஸாக (Small caps) மாற்ற;
10. செலக்ட் செய்துள்ள எழுத்துக்களை கேப்பிட்டல் (Capital) எழுத்துக்களாக மாற்ற;
11. இந்த பட்டனை க்ளிக் செய்தால் கேரக்டர் ஃபார்மேட்டிங் (Character Formating - ^T) டாக்கர் விண்டோ வருகிறது. அதில் எழுத்துக்கள் தொடர்பான அனைத்து கட்டளைகளும் கொடுக்கப்படுகின்றன. (இது பற்றி பிறகு விரிவாக காணலாம்.)


எழுத்துரு மாற்றப்பட்டுள்ளது
எழுத்தின் அளவு சிறியதாக்கப்பட்டள்ளது
எழுத்துக்கள் ஸ்மால் கேப்ஸ்ஸாக மாற்றப்பட்டுள்ளன
Balaji Institute of
Computer Graphics
எழுத்துக்கள் 15 டிகிரி சாய்வாக்கப்பட்டு மேலே நகர்த்தப்பட்டுள்ளன
எழுத்து உயரே நகர்த்தப்பட்டுள்ளது
எழுத்து கீழே நகர்த்தப்பட்டுள்ளது

இந்த மாதம் படித்துவிட்டீர்களா!

கணினி வரைகலையின்

சங்கமம்

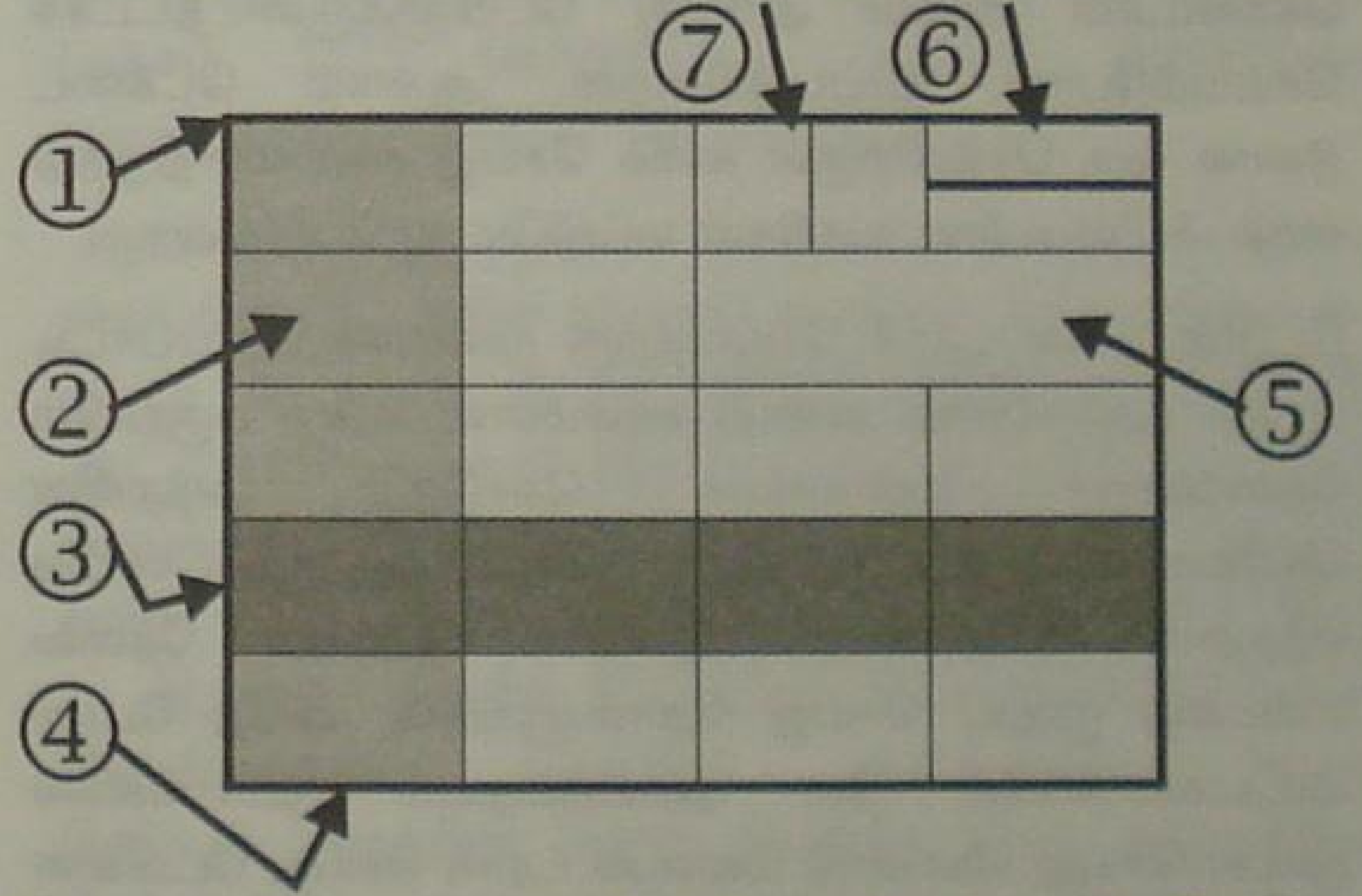
---

12. டேபிள் டூல் (Table Tool)

கோரல்டிரா எக்ஸ்4 பதிப்பிலிருந்து கொடுக்கப்பட்ட புதிய வசதி இந்த டேபிள் டூல் என்பதாகும். அட்டவணை போன்றவற்றை எளிமையாக உருவாக்குவதற்கு இந்தக் கருவி பயன்படும் என்ற நிலையில் இது கொடுக்கப்பட்டுள்ளது. இந்தக் கருவியை மட்டும் பயன்படுத்தி அட்டவணையை முழுமையாக உருவாக்க முடியாது. இதனுடன், இதன் புராப்பர்ட்டி பாரில் கிடைக்கும் வசதிகள், அந்த வசதிகளை முழுமையாகப் பெறுவதற்கு பிக் டூல், டெக்ஸ்ட் டூல் போன்றவற்றையும் பயன்படுத்த வேண்டியுள்ளது. எளிமையாக ஒரு சிறிய அட்டவணை உருவாக்குவது போன்ற வேலைகளுக்கு இதனை பயன்படுத்தலாம். எனினும் இதுபற்றிய விரிவான விளக்கத்தை இங்கு காணலாம்.

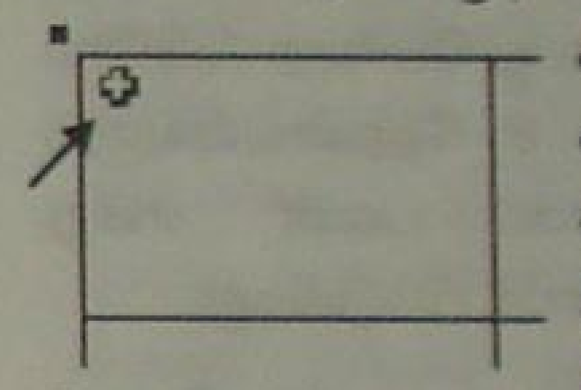
நாள்	பொருள்	பேச்சாளர்
05.03.2011	இன்டிசைன்	செல்வி கோ. ரேணுகாதேவி
06.03.2011	கோரல்டிரா	திரு. ஜெ. வீரநாதன்
07.03.2011	மாயா	திரு. கண்ணன் (கிராபிக்ஸ்)
08.03.2011	போட்டோஷா	திரு. ஜெ. வீரநாதன்

செயல்முறை : இந்த டூலை செலக்ட் செய்து தேவையான இடத்தில் மவுஸை ட்ராக் செய்தால்போதும். அந்த அளவிற்குள் கட்டங்களால் ஆன ஒரு கட்டம் நிறுத்தப்படுகிறது. ஒட்டுமொத்த பெரிய கட்டமே டேபிள் (Table) (1)எனக்குறிப்பிடப்படுகிறது. அதற்குள் தரப்படும் சிறிய கட்டங்கள் செல் (Cell) (2) எனப்படுகின்றன. அகல வசத்தில் (ஹரிஸான்டலி) நிறுத்தப்படும் செல்களுக்கு ரோ (Row) (வரிசை) (3) என்று பெயர்; உயரவசத்தில் (வெர்டிகலி) நிறுத்தப்படும் செல்களுக்கு காலம்ன் (Column) (பத்தி) (4) என்று பெயர். இதனால் நமக்குத் தேவையான அட்டவணையில் எத்தனை வரிசைகளில், பத்திகளில் செல்கள் தேவை என்று முடிவு செய்து கொள்ளலாம்.

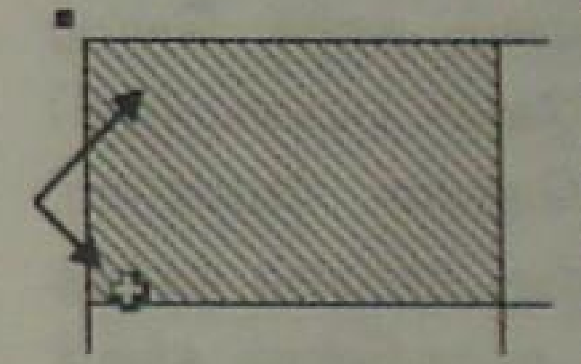


உருவாக்கப்பட்டுள்ள டேபிளில் அருகருகே உள்ள ஒன்றுக்கு மேற்பட்ட செல்களை சேர்த்து ஒரே செல்லாக மாற்றிக் கொள்ளலாம். இங்கு (5) இரண்டு செல்களை இணைத்து ஒரே செல்லாக மாற்றியுள்ளதை கவனிக்கவும். அதுமட்டுமல்லாமல், தனி ஒரு செல்லை அல்லது இணைக்கப்பட்டுள்ள செல்லை உயரவசத்தில் இரண்டாகப் பிரித்துக் கொள்ளலாம் (6); அதேபோல அகலவசத்திலும் இரண்டாகப் பிரிக்கலாம் (7).

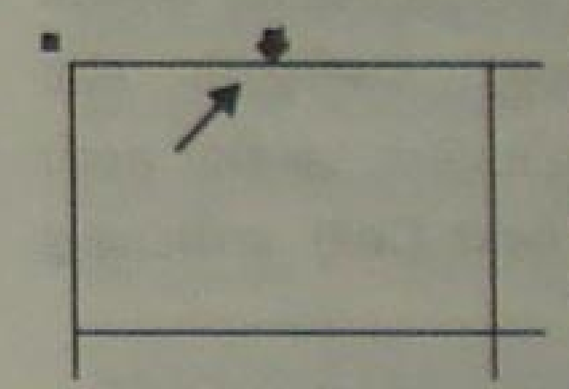
உருவாக்கியுள்ள டேபிளின் உள்ளே அதே டூலால் அல்லது டெக்ஸ்ட் டூலால் மாற்றங்களைக் கொடுக்க முடிகிறது. ஒவ்வொரு நிலையிலும் மவுஸின் குறி மாற்றிக் காட்டப்படுவதையும் அதனை பிரயோகிக்கும் முறைகளையும் கீழே காண்க. (ஒரு டேபிளின் இடது மேல் மூலையில் உள்ள ஒரு செல் மட்டும் உருப்பெருக்கிக் காட்டப்படுகிறது. அதற்குள்ளும் ஓரங்களிலும் மவுஸை நிறுத்தும்போது தெரிகின்ற குறி அம்புக்குறியிட்டுக் காட்டப்பட்டுள்ளது). டேபிள் டூலை பயன்படுத்தினால் :



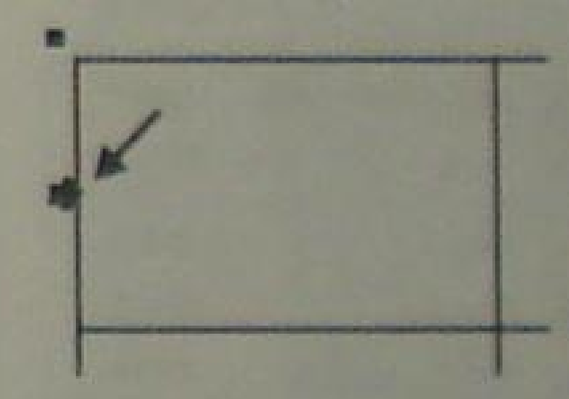
கட்டத்தின் உள்பக்கம் ஓரத்தில் ஒரு கூட்டல் குறியாகக் காட்டப்படுகிறது. அந்த நிலையில் மவுஸை ட்ராக் செய்தால் அந்த செல் மட்டும் செலக்ட் ஆகிறது (இரண்டாவது படத்தில் செலக்ட் ஆகியுள்ள பகுதிய சாய்வான கோடுகளாகத் தெரிகிறது.)



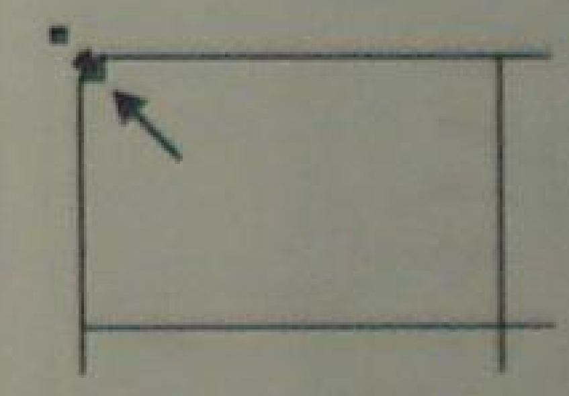
டேபிளின் மேல் ஓரத்தில் மவுஸ் கருப்பு நிற அம்புக்குறியாகத் தெரிகிறது. இந்த நிலையில் மவுஸை சொடுக்கினால் அந்த காலம்ன் (பத்தியில் உள்ள அனைத்து செல்களும் அப்படியே செலக்ட் ஆகிறது.



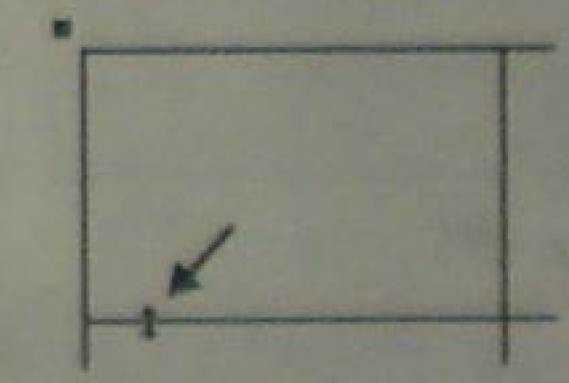
பக்கவாட்டில் கருப்பு அம்புக்குறி தெரியும்போது சொடுக்கினால் அந்த வரிசையில் உள்ள செல்கள் செலக்ட் ஆகின்றன.



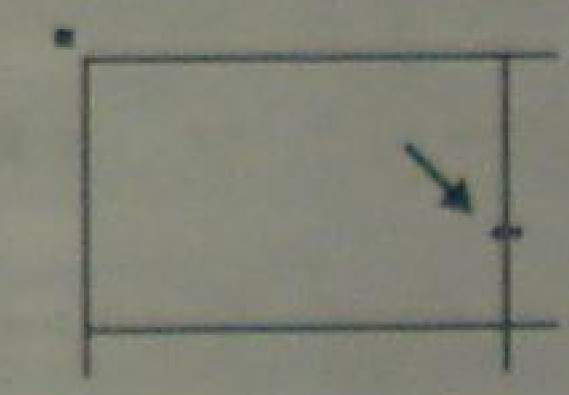
மூலையில் சொடுக்கினால் ஒட்டு மொத்த டேபிளும் செலக்ட் ஆகிறது.



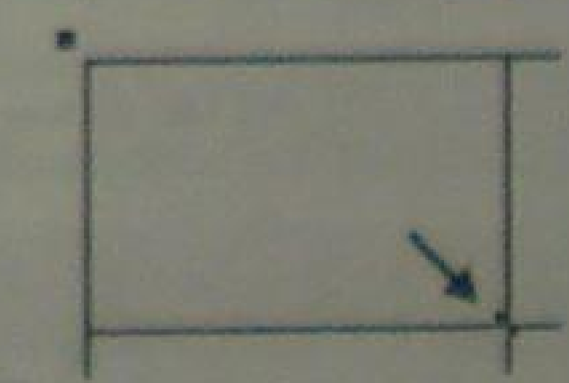
இரண்டு செல்களுக்கு நடுவே அடிப்பக்கம் உள்ள கோட்டின்மீது நிறுத்தினால் இருதலை அம்புக் குறியாகத் தெரிகிறது.. அப்படியே ட்ராக் செய்து, செல் வரிசையின் உயரத்தை மாற்றியமைக்கலாம்.

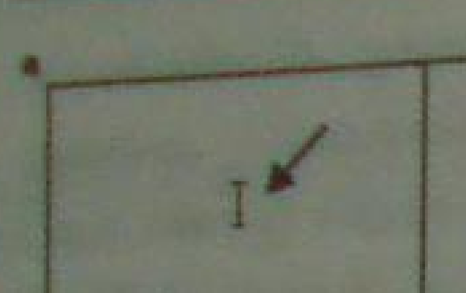


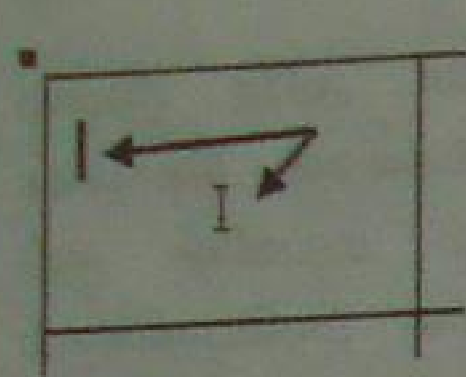
பக்கவாட்டில் ட்ராக் செய்து காலம்ன் அகலத்தை மாற்றம் செய்யலாம்.

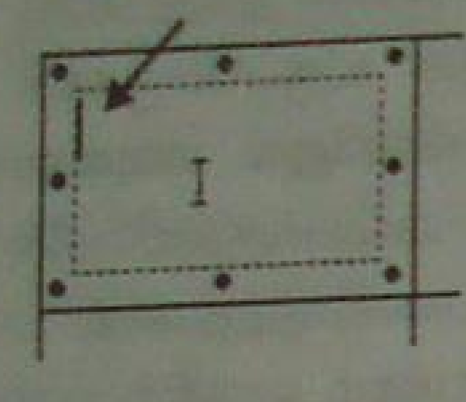


மூலையில் மவுஸை நிறுத்தினால் சாய்வான நிலையில் குறி தெரிக்கிறது. அப்படியே ட்ராக் செய்து, செல்லின் நீள அகலத்தில் மாற்றம் செய்யலாம்.





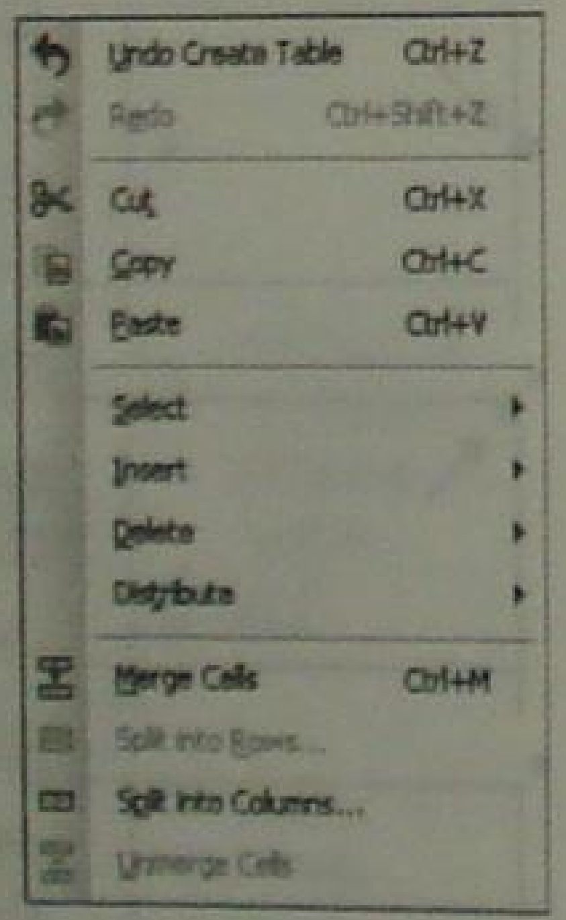




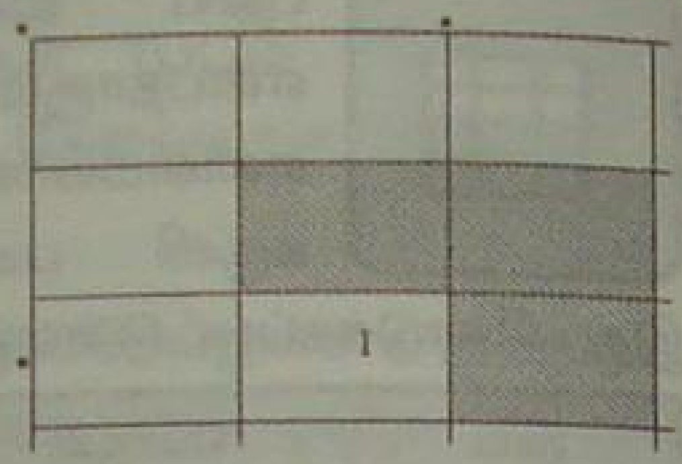
டேபிள் டூலை செல்லின் நடுவில் நிறுத்தினால் அது டெக்ஸ்ட் டூல் ஐ-பீமாகத் தெரிகிறது. (குறி மட்டும் தெரிகிறது.) அந்த நிலையில் செல்லிற்குள் மவுஸை க்ளிக் செய்தால் கர்ஸர் நிறுத்தப்படுகிறது. மவுஸின் குறி அப்படியே இருக்கிறது. மவுஸ் குறியின் இடத்தை நகர்த்தினால் டேபிள் டூல் குறியாகிறது. தொடர்ந்து எழுத்துக்களைத் தட்டச்சு செய்யலாம்.

ஆனால் டெக்ஸ்ட் டூலை செலக்ட் செய்து ஒரு செல்லிற்குள் சொடுக்கினால், பாராகிராப் டெக்ஸ்ட் பகுதிக்கு வருவது போன்ற ஃபிரேம் தரப்படுகிறது. அத்துடன் சுற்றிலும் 8 ஹேண்டல்களும் தரப்படுகின்றன. இதனால் என்ன பலன் என்று தெரியவில்லை. உருவம் மாற்றிக் காட்டப்படுகிறது.

ஒவ்வொரு செல்லிற்குள்ளும் மவுஸால் க்ளிக் செய்து (டேபிள் டூல் அல்லது டெக்ஸ்ட் டூலை பயன்படுத்தி) கர்ஸரை நிறுத்தி தட்டச்சு செய்து கொள்ள வேண்டும். ஒரு செல்லிலிருந்து அடுத்த செல்லிற்கு கர்ஸரை நகர்த்த விசைப்பலகையில் டேப் விசையை அழுத்தினால் கர்ஸர் அடுத்த செல்லிற்கு தாவி விடுகிறது. எனினும் சில நேரங்களில் ஒரு டயலாக் பாக்ஸ் தரப்படும். அதில் மூவ் டு த நெக்ஸ்ட் செல் (Move to the next Cell) என்பதை செலக்ட் செய்து ஓகே கொடுக்கவும்.


Undo Create Table Ctrl+Z
Redo Ctrl+Shift+Z
Cut Ctrl+X
Copy Ctrl+C
Paste Ctrl+V
Select
Insert
Delete
Distribute
Merge Cells Ctrl+M
Split into Rows...
Split into Columns...
Unmerge Cells

மேலே பார்த்ததில் முதலாவதான + குறி வந்த நிலையில் ஒன்றிற்கு மேற்பட்ட செல்களை செலக்ட் செய்து புராப்பர்ட்டி பாரில் தரப்படும் கம்பைன் செல்ஸ் குறியை சொடுக்கலாம்; அல்லது மவுஸின் வலது பட்டனை க்ளிக் செய்து வருகின்ற பட்டியலில் மெர்ஜ் செல்ஸ் (சுருக்கு வழி கன்ட்ரோல் எம்) கட்டளையை சொடுக்கினால் போதும். செலக்ட் செய்யப் பட்டுள்ள செல்கள் இணைந்து ஒன்றாகின்றன.

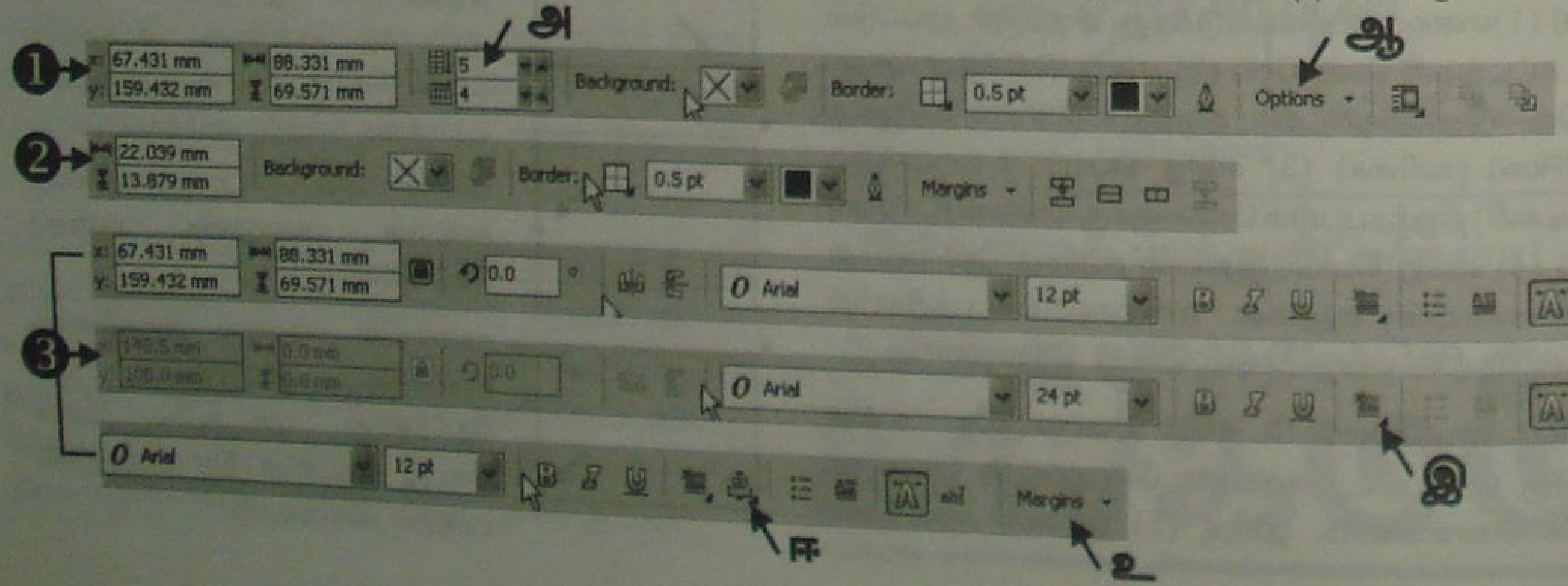


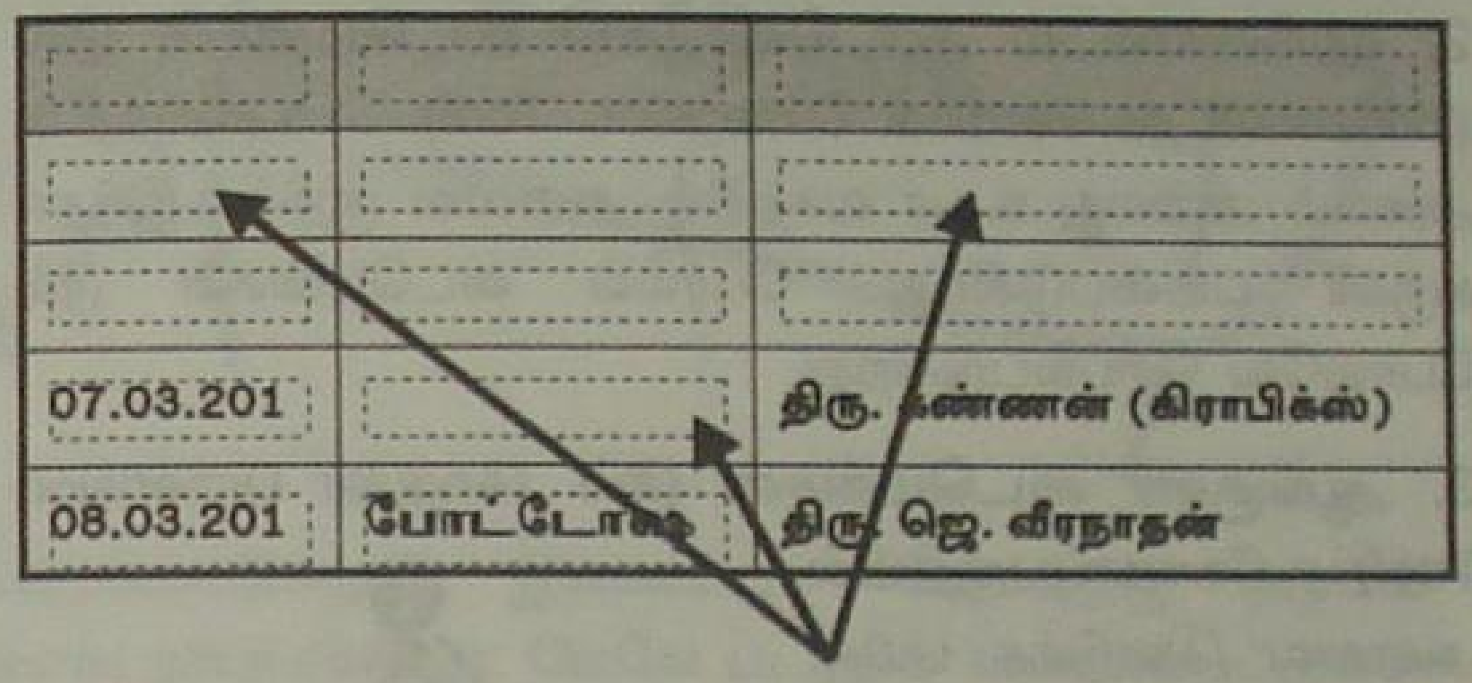
கவனிக்க : ஒன்றுக்கு மேற்பட்ட செல்கள் ஒரே வரிசையில், ஒரே பத்தியில் அல்லது கட்டம் என்ற நிலையில் இருக்க வேண்டும். மூன்று செல்கள் வரிசையாக செலக்ட் செய்து மாற்றலாம். ஆனால் அருகில் படத்தில் உள்ளது போல செலக்ட் செய்தால், மெர்ஜ் செல்ஸ் கட்டளையே செயல்படாத நிலையிலேயே இருக்கும். இணைக்க முடியாது.

இந்தப் பக்கத்தின் கீழே கொடுத்துள்ள புராப்பர்ட்டி பார்களை கவனிக்கவும். டேபிள் டூல் செலக்ட் செய்யப்பட்டுள்ள நிலை (1), வரையப்பட்ட டேபிளில் ஒரு செல் மட்டும் செலக்ட் செய்யப்பட்டுள்ள நிலை (2) ஆகிய நேரங்களில் புராப்பர்ட்டி பாரில் கிடைக்கும் வசதிகளையும், டேபிள் டூலை ஒரு செல்லிற்குள் சொடுக்கி கர்ஸரை நிறுத்தியுள்ள நிலையில் புராப்பர்ட்டி பாரில் எழுத்துத் தொடர்பான வசதிகள் கிடைப்பது (3-3) ஆகியவற்றை கவனிக்கவும்.

அத்துடன் வரையப்பட்ட டேபிள் செலக்ட் செய்யப் பட்டுள்ள நிலையில் டெக்ஸ்ட் டுலை செலக்ட் செய்தவுடன் மாறும் புராப்பர்ட்டி பாரில் (3-1) எழுத்துக்கள் தொடர்பானவற்றை தெரிவு செய்து கொண்டால் அவை அடுத்து டேபிளுக்குள் தட்டச்சு செய்யும்போது, தரப்படுகின்றன. ஆனால் டெக்ஸ்ட் டூலால் ஒரு செல்லிற்குள் க்ளிக் செய்து கர்ஸரை நிறுத்தினால் 3-2ல் உள்ள வசதிகள் மட்டுமே தரப்படுகின்றன.

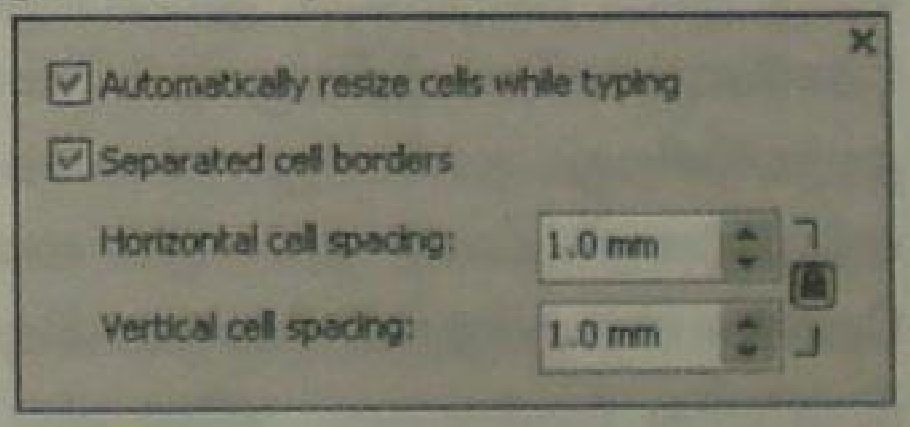
டேபிள் டூலை ட்ராக் செய்வதற்கு முன்பாக புராப்பர்ட்டி பாரில் (அ) ரோஸ் அண்டு காலம்ன்ஸ் என்ற பகுதியில் தேவையான எண்களைக் கொடுத்து அத்தனை செல்களைப் பெறலாம். ஆம், வரைவதற்கு முன்பாகவே எத்தனை வரிசைகள், பத்திகளில் செல்கள் தேவை என்பதை முடிவு செய்து கொள்ளுங்கள். அதே போல அட்டவணையின் நீள அகலத்தையும் முன்பாகவே முடிவு செய்து கொண்டு மவுஸை ட்ராக் செய்து டேபிளை உருவாக்கவும். காரணம், வரைந்த பிறகு செல்களை புதிதாக சேர்ப்பதற்கும் நீக்குவதற்கும் வசதி இருந்தாலும், அவ்வாறு சேர்க்கும்போது அல்லது நீக்கும்போது டேபிளின் நீளம், அகலம் அதிகமாகிறது அல்லது குறைகிறது. இதன் பிறகு, ஒட்டுமொத்தமாக டேபிளின் நீள அகலத்தை, பிக் டூலை பயன்படுத்தி மாற்றுவதற்கு முற்பட்டால் தொல்லை ஏற்படலாம். அதிலும், எழுத்துக்களையும் நீங்கள் உருவாக்கியபிறகு டேபிளின் அளவில் மாற்றம் செய்ய முடிவது இல்லை. குறிப்பாக சிறிதாக்குவதற்கு முயற்சித்தால் அட்டவணைக்கு உள்ளே நிறுத்தியுள்ள எழுத்துக்கள் மறைந்து விடுகின்றன. (அருகே படம் காண்க. இதில் அம்புக்குறி தரப்பட்டுள்ள பகுதியில் புள்ளிகளால் ஆகிய கட்டமே காட்டப்பட்டுள்ளது. அங்கிருந்த எழுத்துக்கள் மறைக்கப்பட்டுவிட்டன.) காரணம் அவை பாராகிராப் எழுத்துக்களாகவே இங்கு தரப்படுகின்றன. அவசியம் மாற்றியே தீரவேண்டும் என்ற நிலையிருந்தால் பின்வருமாறு செயல்படவும் : ஒட்டுமொத்த டேபிளையும் பிக்டூலால் செலக்ட் செய்து அரேன்ஜ் மெனுவின் கன்வர்ட் டூ கர்வ் கட்டளையை (பக்கம் 181) கொடுக்கவும். ஆனால் இதன்பிறகு எழுத்துக்களில் மாற்றம் செய்ய முடியாது.


①
67.431 mm
159.432 mm
88.331 mm
69.571 mm
5
4
அ
Background:
Border:
0.5 pt
Options
ஆ
②
22.039 mm
13.879 mm
Background:
Border:
0.5 pt
Margins
③
67.431 mm
159.432 mm
88.331 mm
69.571 mm
0.0
Arial
12 pt
Arial
24 pt
இ
Arial
12 pt
ஈ
Margins
உ

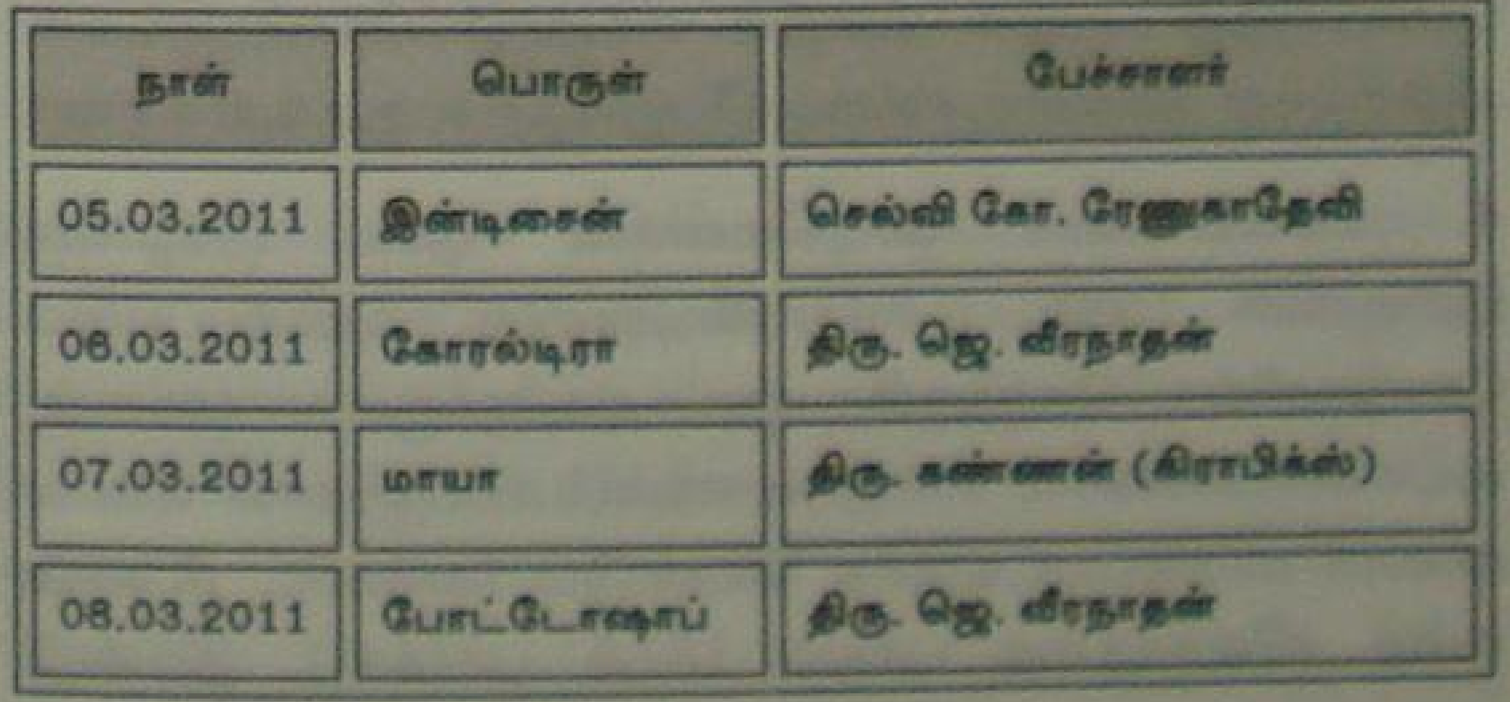


07.03.201		திரு. ண்ணன் (கிராபிக்ஸ்)
08.03.201	போட்டோஷ	திரு. ஜெ. வீரநாதன்

ஆப்சன்ஸ் (ஆ) குறியை சொடுக்கினால் ஒரு பட்டியல் தரப்படுகிறது. அதில் இரண்டு வசதிகள் தரப்பட்டுள்ளன. முதலாவது ஆட்டோமேடிக்கலி ரீசைஸ் செல்ஸ் ஒயில் டைபிங் - இதனை தெரிவு செய்திருந்தால், செல்லின் அளவைவிட டைப் செய்யும் எழுத்தின் அளவு பெரியதானால், தானாகவே செல்லின் அளவும் மாறிக் கொள்ளும். இரண்டாவது, செபரேட்டட் செல் பார்டர்ஸ் என்பதாகும். இதனைத் தொடர்ந்து அகல உயர வசங்களில் கொடுக்க வேண்டிய இடைவெளியை தருவதற்கான பெட்டிகள் உள்ளன. இதில் அளவு கொடுத்துக் கொள்ளலாம். இதனால் டேபிளில் கொடுக்கப்படும் செல்களுக்குள் தனியாக ஒரு பெட்டி (ஓர இடைவெளியுடன்) தரப்படுகிறது. அட்டவணைக்கு ஒரு அழகிய தோற்றத்தைக் கொடுக்க இது உதவுகிறது. மேலே படம் காண்க.



☑ Automatically resize cells while typing
☑ Separated cell borders
Horizontal cell spacing: 1.0 mm
Vertical cell spacing: 1.0 mm

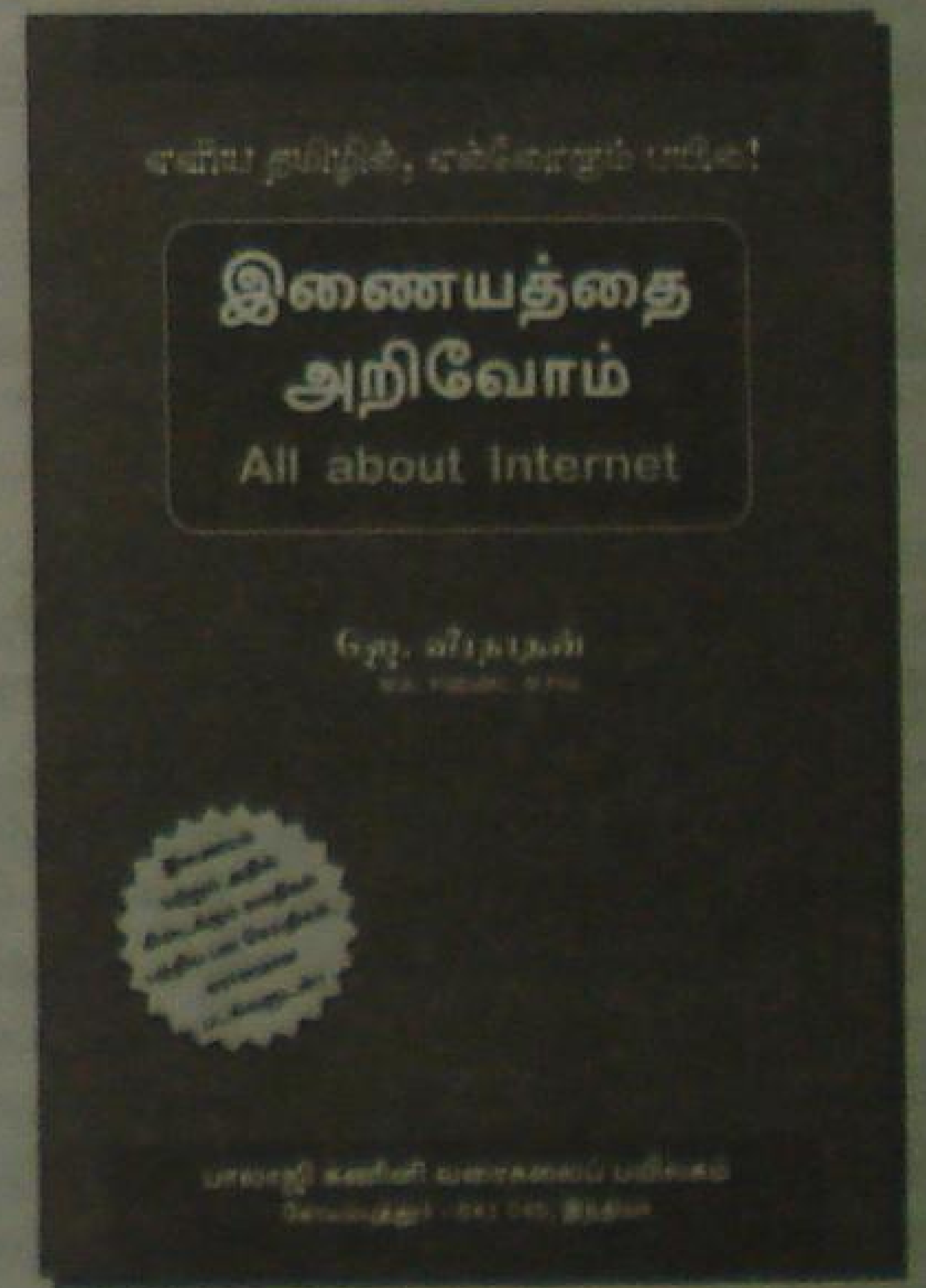


நாள்	பொருள்	பேச்சாளர்
05.03.2011	இன்டிசைன்	செல்வி கோ. ரேணுகாதேவி
06.03.2011	கோரல்டிரா	திரு. ஜெ. வீரநாதன்
07.03.2011	மாயா	திரு. கண்ணன் (கிராபிக்ஸ்)
08.03.2011	போட்டோஷாப்	திரு. ஜெ. வீரநாதன்

டேபிள் டூலின் புராப்பர்ட்டி பாரில் எழுத்துப் பகுதிகளை ஒழுங்கு செய்ய இ, ஈ ஆகியனவும், செல்லின் ஓர இடைவெளியை மாற்ற மார்ஜின் (உ) என்பதும் உதவுகின்றன.

ஒரு டேபிளை உருவாக்கி அதற்குள் இவற்றை பிரயோகித்துப் பாருங்கள்.

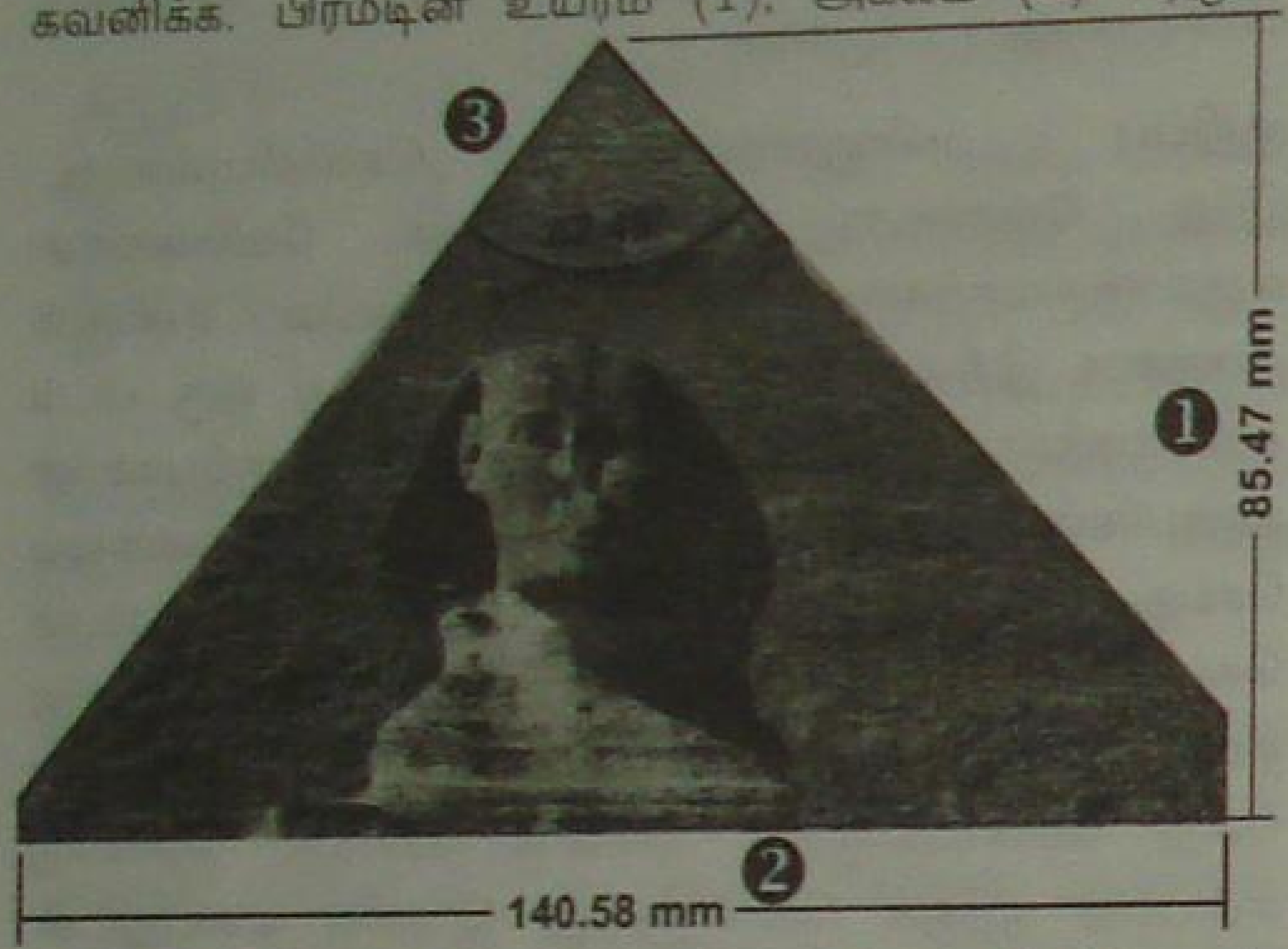
குறிப்பு : முன்னுரையில் நாம் சொல்லியுள்ளபடி, இந்த கோரல்டிரா என்பது பக்க வேலைகளை உருவாக்குவதற்கான மென்பொருள் அல்ல. எனினும் அதற்காக இதிலும் வசதிகள் உள்ளன. இது ஒரு படம் வரைவதற்கான மென்பொருள். ஆனால் பெரும்பாலான அன்பர்கள் இதிலேயே எல்லா வேலைகளையும் செய்து முடிக்கின்றனர். காரணம் இதில் விரைவாக செய்து முடிக்க முடியும் என்று அவர்கள் நம்புவது தான். உண்மை அதுவல்ல, தங்களுக்கு இதைத் தவிர வேறு மென்பொருளில் வேலை செய்யத் தெரியாது என்பதை ஒத்துக் கொள்ளுவது இல்லை என்பதுடன், இப்பொழுதாவது அவற்றைப் பற்றி அறிந்து கொள்ளத் துவங்கலாமே என்று முயற்சிப்பதும் இல்லை. இந்த டேபிள் வேலை மவுஸை பயன்படுத்தாமல் செய்து முடிக்க வேண்டியது. ஆனால் கோரல்டிராவில் மவுஸை மட்டுமே பயன்படுத்தி செய்யும் நிலையில் உள்ளது.

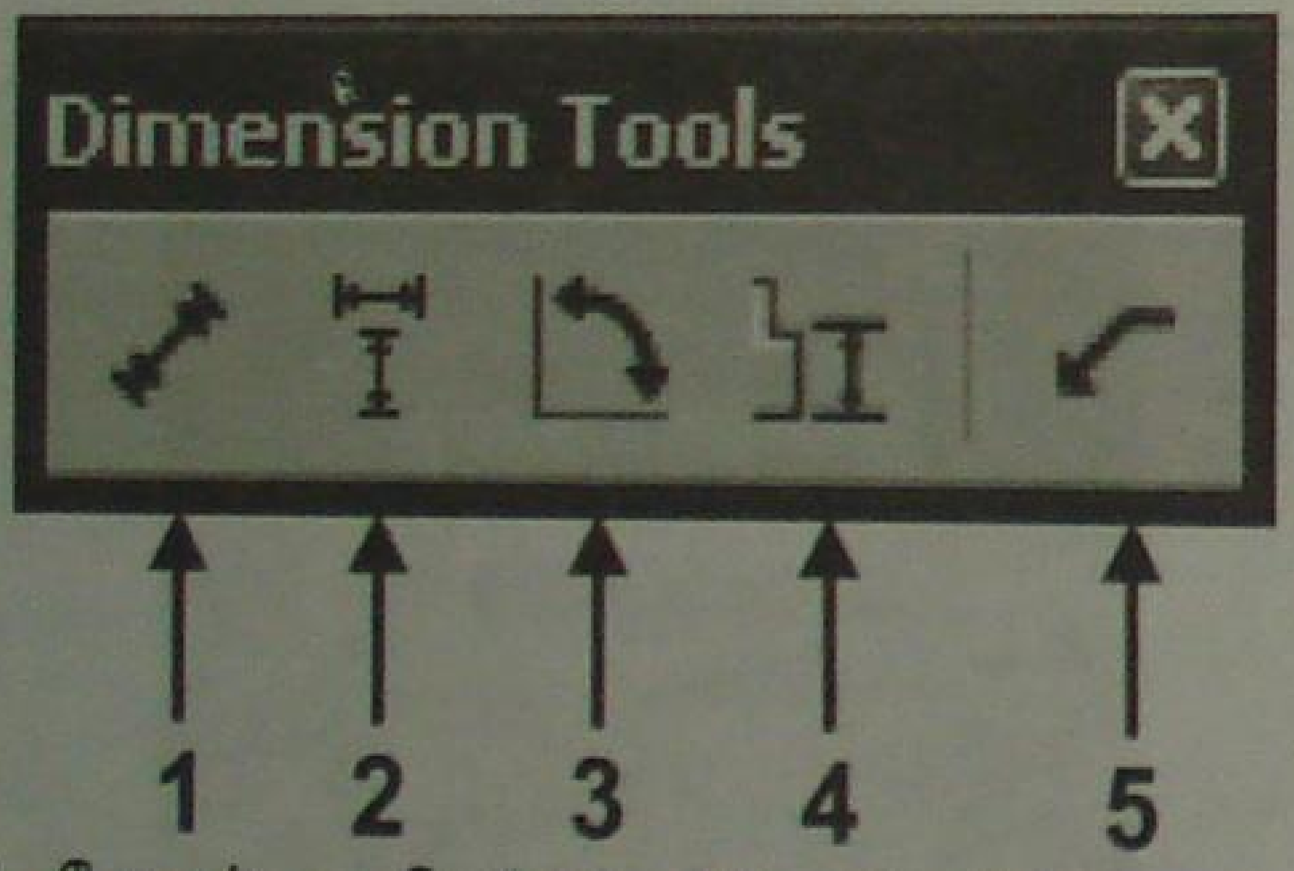

இணையத்தை
அறிவோம்
All about Internet
ஜெ. வீரநாதன்

இணையம் பற்றி அறிந்து கொள்ளுவதற்கான அடிப்படை செய்திகள் பலவற்றைக் கொண்ட புத்தகம்.
விலை ரூ. 150 மட்டுமே

13. டைமென்ஸன் டூல்
(Dimension Tool)

கோரல்டிராவில் வரையப்பட்டுள்ள படங்களின் நீளம், அகலம், உயரம், கோணம் போன்ற அளவுகளை குறிப்பிடுவதற்காக இந்தக் கருவியும் இதன் தொகுப்பில் உள்ள மற்ற 4 கருவிகளும் உதவுகின்றன. கீழே கொடுத்துள்ள படத்தில் தரப்பட்டுள்ள அளவுகளை கவனிக்க. பிரமீடின் உயரம் (1), அகலம் (2) மற்றும் உச்சிப் பகுதியின் கோணம் (3) ஆகியன கோடுகளால் குறிக்கப்பட்டுள்ளதுடன் அவற்றின் அளவு மிமீயில் தரப்பட்டுள்ளன. இந்த அளவுகள் தாமாகவே குறிக்கும் வகையில் இந்தக் கருவிகள் செயல்படுகின்றன. இவை பற்றிய விவரங்களை இங்கு காணலாம்.

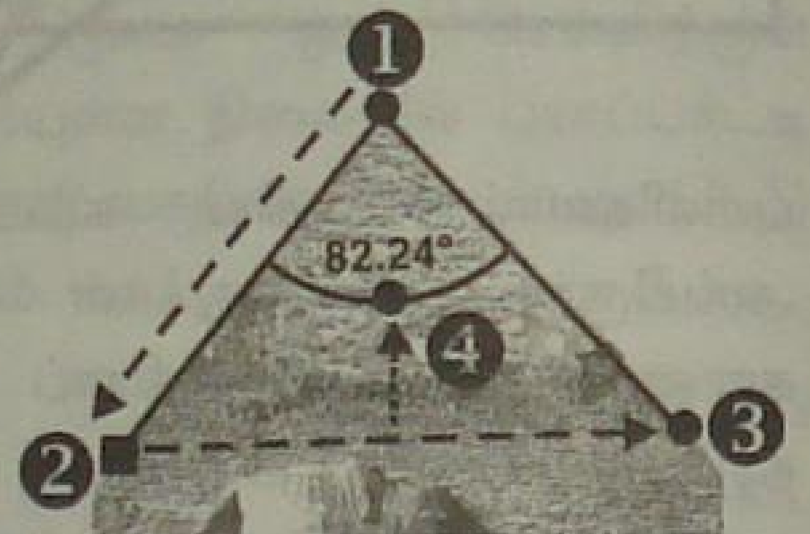




1. **பேரலல் டைமென்சன் டூல்** (Parallel Dimension Tool): உருவத்தின் மூலைகள் உள்ளிட்ட இரு பகுதிகளுக்கு இடையேயான தூரத்தை அளந்து குறிப்பிட இந்தக் கருவி உதவுகிறது. இதனை செலக்ட் செய்து கொண்டு ஒரு இடத்தில் மவுஸை க்ளிக் செய்து மறு இடம் வரையிலும் மவுஸை ட்ராக் செய்து மவுஸை ரிலீஸ் செய்யவும். இரண்டாவது இடத்திலிருந்து மவுஸை சற்று தொலைவிற்கு நகர்த்தவும். இப்போது இரண்டு புள்ளிகளிலும் உயரவசக் கோடுகள் கொடுக்கப்படுகிறது. அவை ஒரு நேர் கோட்டால் இணைக்கப்பட்டும் காட்டப்படுகிறது. தேவையான தூரம் நகர்த்தியதும் மவுஸை க்ளிக் செய்யவும். அந்த இடத்தில் கோடுகள் வரைவது நிறுத்தப்பட்டு, இணைப்புக் கோட்டிற்கு நடுவே அளவு கொடுக்கப்படுகிறது.

இந்த அளவு என்பது, தற்போது நாம் ட்ராக் செய்துள்ள தூரத்தின் (உண்மை) அளவாகவே இருக்கிறது. இதனை நமது விருப்பப்படியான அளவாக மாற்றலாம். வரையப்பட்ட உருவத்தை பிக் டூலால் செல்க்ட் செய்து கொள்ளுங்கள். அரேன்ஜ் மெனுவில் பிரேக் டைமென்சன் அபார்ட் என்ற கட்டளையை (பார்க்க 177) செலக்ட் செய்யவும். எழுத்துப் பகுதி தனியாக பிரிகிறது. இப்போது டெக்ஸ்ட் டூலை பயன்படுத்தி தேவையான அளவை கொடுத்துக் கொள்ளலாம். இந்த டைமென்சன் டூல் தொகுப்பில் உள்ள எல்லா டூல்களுக்கும் இந்த வகையிலேயே மாற்றங்களைக் கொடுக்கலாம்.

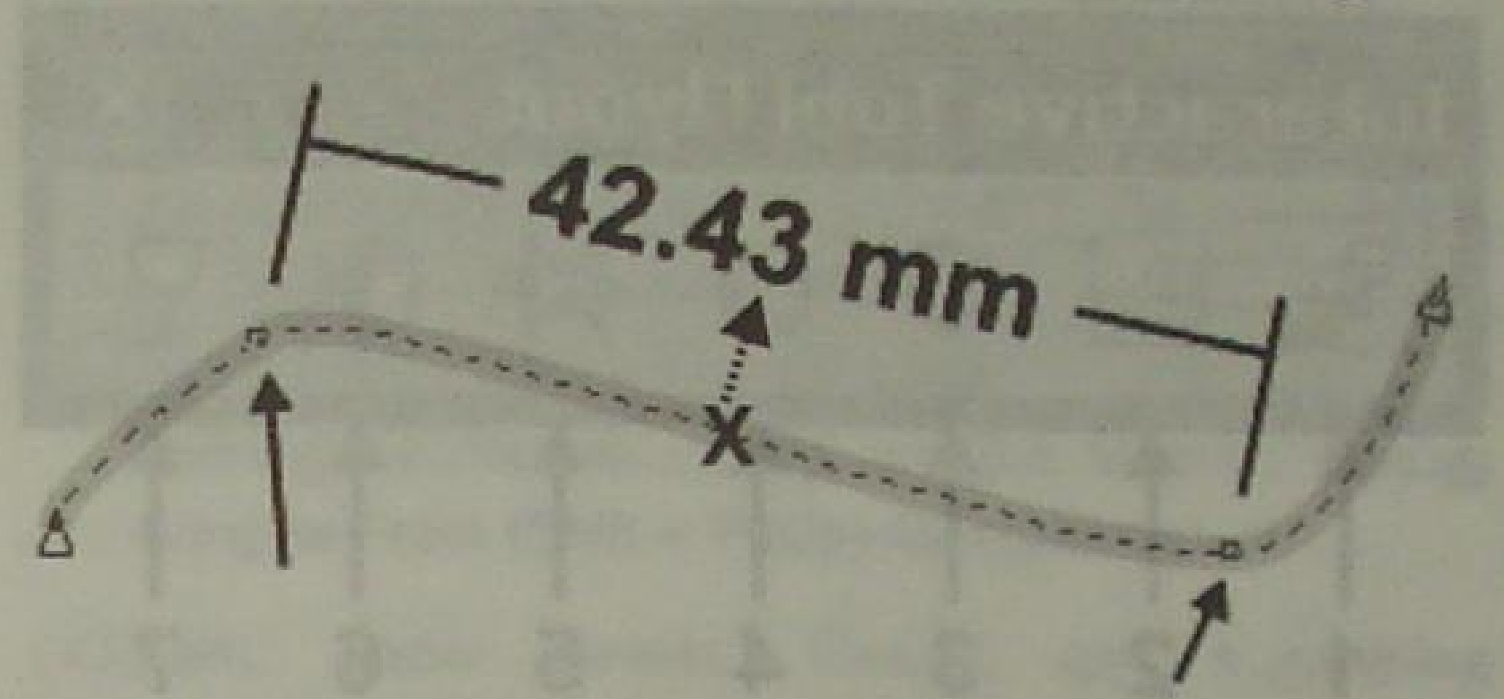
2. **ஹரிஸான்டல் ஆர் வெர்டிகல் டைமென்சன் டூல்** (Horizontel or Verrtical Dimension Tool) : உருவத்தின் அகலம் அல்லது உயர வசத்தில் அளவை குறிக்க இந்தக் கருவி பயன்படுகிறது. பேரலல் டைமென்சன் டூல் போலவே செயல்படுகிறது.

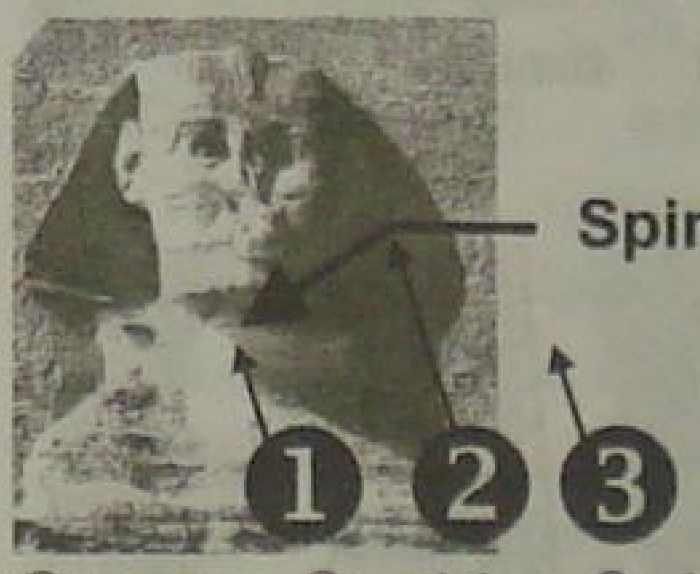


3. **ஆங்குளர் டைமென்சன் டூல்** (Angular Dimension Tool) : கோணப்பகுதியில் அளவை கொடுக்க பயன் படும் இதனை செலக்ட் செய்து கொள்ளுங்கள். (அருகே தரப்பட்டுள்ள படத்தில் குறிப்புகளை கவனிக்க) தேவையான இடத்தில் மவுஸால் க்ளிக் செய்யவும் (1). தேவையான கோணம் வரையிலும் மவுஸை ட்ராக் செய்யுங்கள் (அம்புக்குறி). சிறிது தூரத்தில் மவுஸை ரிலீஸ் செய்யவும் (2) மவுஸை அடுத்த கோணத்திற்கு நகர்த்தவும் (அம்புக்குறி). கோணம் வந்தவுடன் மவுஸை க்ளிக் செய்யவும் (3). அங்கிருந்து மவுஸை மேல் நோக்கி சிறிது தூரம் நகர்த்தவும். இப்போது இரண்டு கோணமான கோடுகளும் அவற்றிற்கு நடுவே வளைவான கோடும் தரப்படுகிறது. தற்போது மவுஸை நகர்த்தும் தூரத்திற்கு ஏற்ப இணைப்பாகத் தரப்படும் வளைகோடு அமைகிறது. தேவையான தூரத்தில் மீண்டும் மவுஸை க்ளிக் செய்யவும். இப்போது அளவு (கோணம்) தரப்பட்டிருக்கும். ஓரிரு முறை வெற்றிடத்தில் நகர்த்தி பயிற்சி எடுத்துக் கொள்ளுங்கள்.

மேலே பார்த்த 3 கருவிகளும், பொறியியல் மற்றும் கட்டிட வரைபடங்களை உருவாக்கும்போதும், கருவிகள் வரைந்து அவற்றின் அளவுகளைக் குறிக்கும்போதும் நல்ல முறையில் பயன்படக்கூடியவை. இவற்றை சரியாக பயன்படுத்திப் பழகி மனதில் வைத்துக் கொள்ளுங்கள். விரைவான விளைவுகளைப் பெறுவதற்கு உதவுகின்றன.

4. **செக்மென்ட் டைமென்சன் டூல்** (Segment Dimension Tool) : கோரல்டிராவில் வரையப்படும் கோடுகளில் நோடுகள் தரப்பட்டிருக்கும். (கட்டம், வட்டம், பாலிகான் என்று வரையப்பட்டிருந்தால் அவை கர்வாக மாற்றப்பட்டிருக்க வேண்டும் (கன்வர்ட் டூ கர்வ் என்ற விளக்கத்தை பக்கம் 181ல் பார்க்க)). இரண்டு நோடுகளுக்கு இடையே உள்ள கோட்டுப் பகுதிக்கு செக்மென்ட் என்று பெயர். இந்த செக்மென்டின் நீளத்தை, இரண்டு நோடுகளுக்கு இடையேயான தூரத்தை அளக்க இந்தக் கருவி உதவுகிறது. இதன் செயல்பாடு மிக எளிமையானதாகும். கர்வின் செக்மென்ட் மீது இந்த டூலை சொடுக்கிவிட்டு, மவுஸை நகர்த்தினால் போதும். சொடுக்கப்பட்ட இடத்தின் இரு ஓரங்களிலும் உள்ள நோடுகளை குறிக்க இரண்டு கோடுகளையும், அவற்றை இணைத்து ஒரு கோடும் உள்ளவாறு ஒரு உருவம் வரையப்படுகிறது. இணைப்புக் கோட்டிற்கு நடுவே அளவு தரப்படுகிறது. மேலே படத்தில் வரையப்பட்டுள்ள ஒரு வளை கோட்டையும் அதில் இரண்டு நோடுகள் அம்புகுறியிட்டுக் காட்டப்பட்டுள்ளதையும் கவனிக்க. இந்த டூலால் கோட்டின் நடுவே (பெருக்கல் குறி) க்ளிக் செய்து (அம்புக்குறி காட்டியுள்ள திசையில்) மவுஸை நகர்த்தி ரிலீஸ் செய்தவுடன் அளவு தரப்பட்டது.





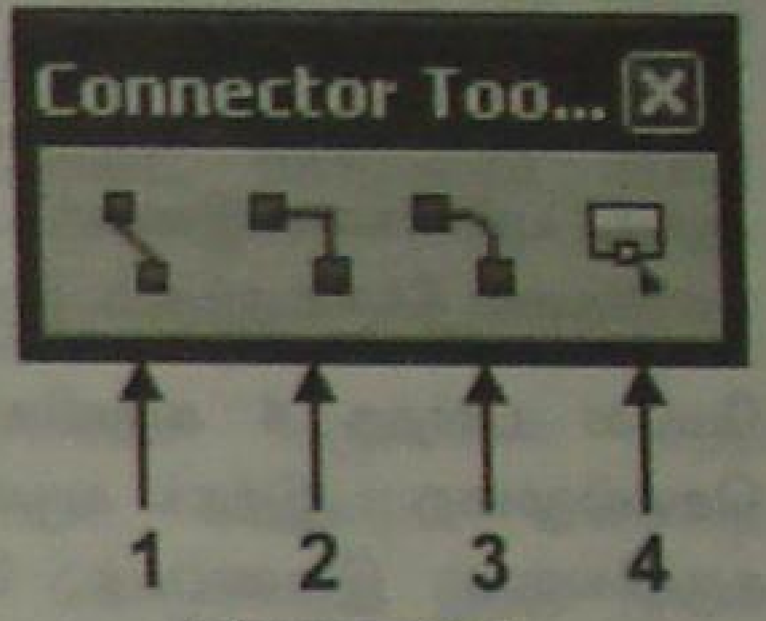
5. **3-பாயின்ட் கால்அவுட் டூல்** (3-Point Callout Tool): படங்களில் உறுப்புகளை குறிப்பிட்டுக் காட்டுவதற்கு (அருகே படம் காண்க) இந்தக் கருவி உதவுகிறது. இதனை செலக்ட் செய்து கொண்டு, தேவையான இடத்திலிருந்து (1) மவுஸை ட்ராக் செய்யவும். அடுத்து ஒரு இடத்தில் (2) மவுஸை ரிலீஸ் செய்யவும். தொடர்ந்து மவுஸை நகர்த்தி முடிக்க வேண்டிய இடத்தில் (3) க்ளிக் செய்யவும். துவங்கிய இடத்தில் அம்புக்குறி, ரிலீஸ் செய்த இடத்தல் ஒரு முறிவு, முடித்த இடத்தில் கோடு முடிவடைகிறது. அதே நேரம் முடித்த இடத்தில் டெக்ஸ்ட் கர்ஸர் நிறுத்தப்பட்டிருக்கும். தேவையான சொல்லை தட்டச்சு செய்யவும். எழுத்தின் அளவு, உருவம், வடிவம் போன்றவற்றை மாற்றிக் கொள்ளலாம்.

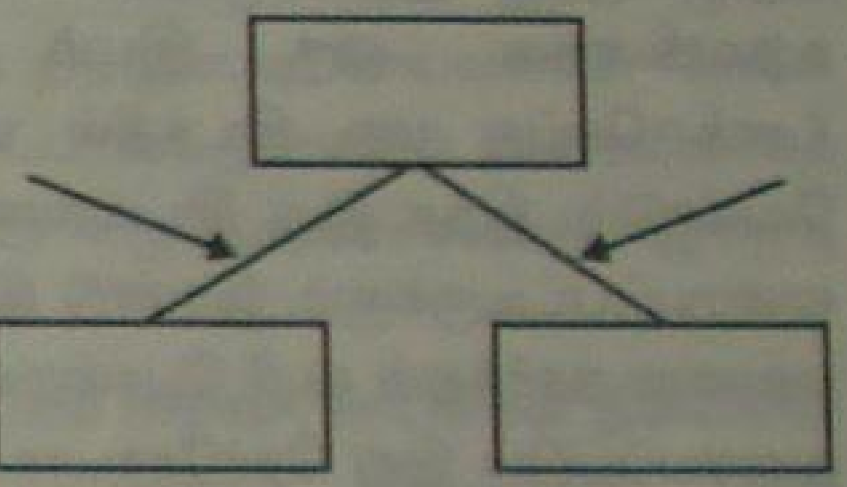
இந்தக் கருவிகளை பயன்படுத்தும்போது, இவற்றிற்கான புராப்பர்ட்டி பாரில் மேலும் பல வசதிகள் தரப்படுகின்றன. அவற்றையும் பழகி பயன்படுத்தலாம்.

இந்த டைமென்சன் டூல் தொகுப்பில் உள்ளவை மிகவும் அரிதாகவே பயன்படக்கூடியவை. எனினும் முழுமையாகத் தெரிந்து வைத்திருந்து தேவையான இடங்களில் பயன்படுத்தி நல்ல விளைவுகளைப் பெறலாம்.

14. கனெக்டர் டூல்
(Connector Tool)

வரையப்பட்டுள்ள இரண்டு உருவங்களை (குறிப்பாக கட்டங்களை) ஒரு கோடு மூலம் இணைப்பதற்கு (ஃப்ளோசார்ட் போன்ற உருவங்களை வரைவதற்கு) இந்தக் கருவித் தொகுப்பில் உள்ளவை உதவுகின்றன. இதில் உள்ள கருவிகள் மற்றும் அவற்றின் பயன்களை முதலில் காணலாம்.

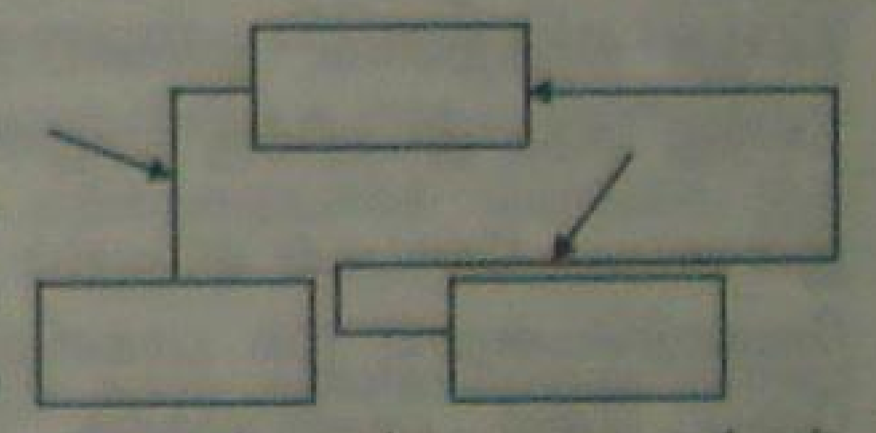




1. **ஸ்ட்ரைட்-லைன் கனெக்டர் டூல்** (Straight-line connector tool) : இரு உருவங்களை நேர்கோட்டால் இணைக்க இந்தக் கருவி உதவுகிறது. முதல் உருவத்தின் ஓரத்தில் துவங்கி மவுஸை ட்ராக் செய்து, அடுத்த உருவத்தின் ஓரத்தில் மவுஸை ரிலீஸ் செய்தால் போதும். இரண்டிற்கு இடையே நேர்கோடு வரையப்பட்டிருக்கும்.

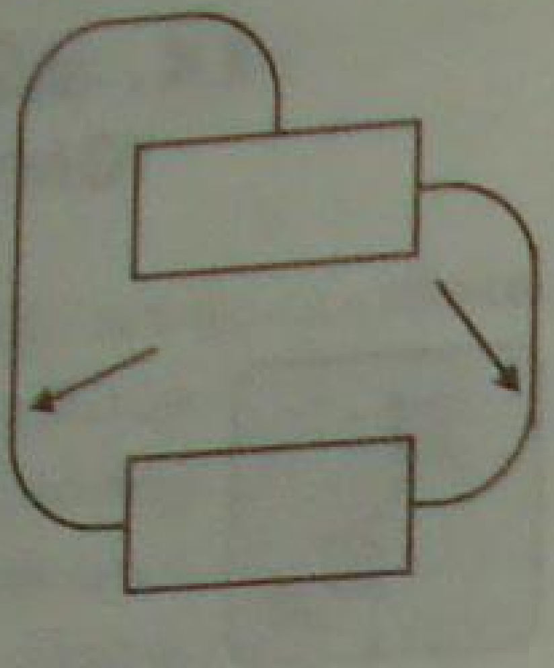
ஃப்ரீஹேண்டு டூலை பயன்படுத்தியே இந்தக் கோட்டை வரைய முடியும்போது, எதற்காக இதற்குத் தனியாக ஒரு கருவி என்று எண்ணலாம்.

ப்ரீஹேண்டு டூலால் கோடு வரைந்து முடித்த பிறகு கட்டத்தை நகர்த்தினால், கோடு அப்படியே இருக்கும். எந்த மாற்றமும் அடையாது. சரிதானே! இந்த டூலால் இணைப்புக் கோடு வரைந்து முடித்தப்பிறகு, கட்டத்தை நகர்த்திப்பாருங்கள். விளைவு ஆச்சரியமாக இருக்கும். என்ன விளைவு? நீங்களே நகர்த்திப்பார்த்து அறிந்து கொள்ளுங்கள்.



2. **ரைட்-ஆங்கிள் கனெக்டர் டூல்** (Right-angle connector tool) : நேர் கோடாக அல்லாமல், பக்கவாட்டில் அல்லது தேவையான பகுதிகளில் இணைப்பைக் கொடுக்க இந்தக் கருவி உதவுகிறது. வித்தியாசமான முறைகளில் இணைப்பு கொடுக்கப்படுகிறது. நீங்கள் மவுஸை நகர்த்தும் முறை, இரண்டு உருவங்களுக்கும் இடையே உள்ள வேறு உருவம் அல்லது உருவங்கள் போன்றவற்றின் அடிப்படையில் இணைப்புக் கோடு கொடுக்கப்படுகிறது.

3. **ரைட்-ஆங்கிள் ரவுண்ட் கனெக்டர் டூல்** (Right-angle round connector tool) : மேலே இரண்டாவதாகப் பார்த்த கருவி போலவே இதுவும் செயல்படுகிறது.



ஆனால் வரையப்படும் கோடுகளின் முனைகள் வளைவாகத் தரப்படுகின்றன. சற்றே கலை நயத்துடன் வரைகலை வடிவமைப்பு செய்வதற்கும் சில குறிப்பிட்ட இடங்களில் அவசியமாகக் கொடுக்கவும் இந்தக் கருவி பெரிதும் உதவுகிறது.

4. எடிட் ஆங்கர் டூல் (Edit anchor tool) : கனெக்டர் டூலை பயன்படுத்தி வரையப்பட்ட கோடுகளின் மீது ஆங்கர் புள்ளிகளை இணைப்பதற்கும், இணைத்த ஆங்கர் புள்ளிகளை நீக்குவதற்கும். இந்தக் கருவி பயன்படுகிறது.

மேலே பார்த்த 4 கருவிகளுக்குமான பொதுவான செயல்முறை : இந்தக் கருவித் தொகுப்பில் முதல் 3 கருவிகளும் இணைப்புக் கோடுகளை வரைவதற்கு உதவுகின்றன. ஒரு இடம் தொடங்கி மவுஸை ட்ராக் செய்து மறு இடத்தில் மவுஸை ரிலீஸ் செய்ய வேண்டும். இந்த இரு இடங்களுக்கும் இடையே கோடு வரையப்பட்டிருக்கும். இரண்டு இடங்களுக்குமான தூரம், மவுஸை நகர்த்தும் வழி போன்றவற்றின் அடிப்படையில், வரையப்படும் இது நேர்கோடாக, முனை முறிக்கப்பட்ட, வளைவான கோடுகளாக அமையலாம்.

இணைப்புக் கோட்டை வரைந்த பிறகு, இந்தக் கருவிக்கான புராப்பர்ட்டி பாரில் கிடைக்கும் வசதிகளான கோட்டு முனை, கோட்டின் வடிவம் மற்றும் தடிமன் ஆகியவற்றை மாற்றிக் கொள்ளலாம்.

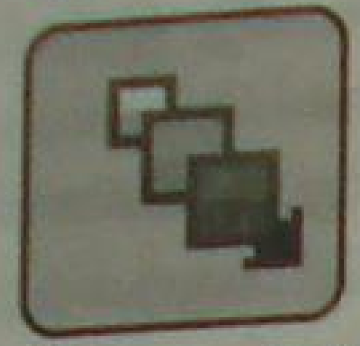
கவனம் தேவை : இணைப்புக் கோடு வரைந்தபிறகு, உருவங்களை நீக்கக் கூடாது. நீக்கினால் இணைப்புக் கோடும் நீக்கப்பட்டுவிடும். மாறாக இணைப்புக்கோடு மட்டும் அவசியம் தேவையென்றால், அதனை பிக் டூலால் தெரிவு செய்து கொண்டு, அரேன்ஜ் மெனுவில் பிரேக் கட்டளையை (இதன் முழுவிவரம் பக்கம் 177ல் பார்க்க) இரண்டு முறை கொடுக்கவும். இதனால் வரையப்பட்ட இணைப்புக் கோடு வழக்கமான கர்வ் நிலைக்கு மாறுகிறது. இதன் பிறகு அதன் உண்மைத் தன்மை செயல்படாது.

இணைப்புக் கோடு வரைந்த பிறகு அதன் இருமுனைகளிலும் உள்ள உருவங்களை பிக் டூலால் நகர்த்தி நிறுத்தினால், இணைப்புக் கோடும் தானாகவே நகர்ந்து அந்த இடத்திற்கு வந்துவிடுகிறது.

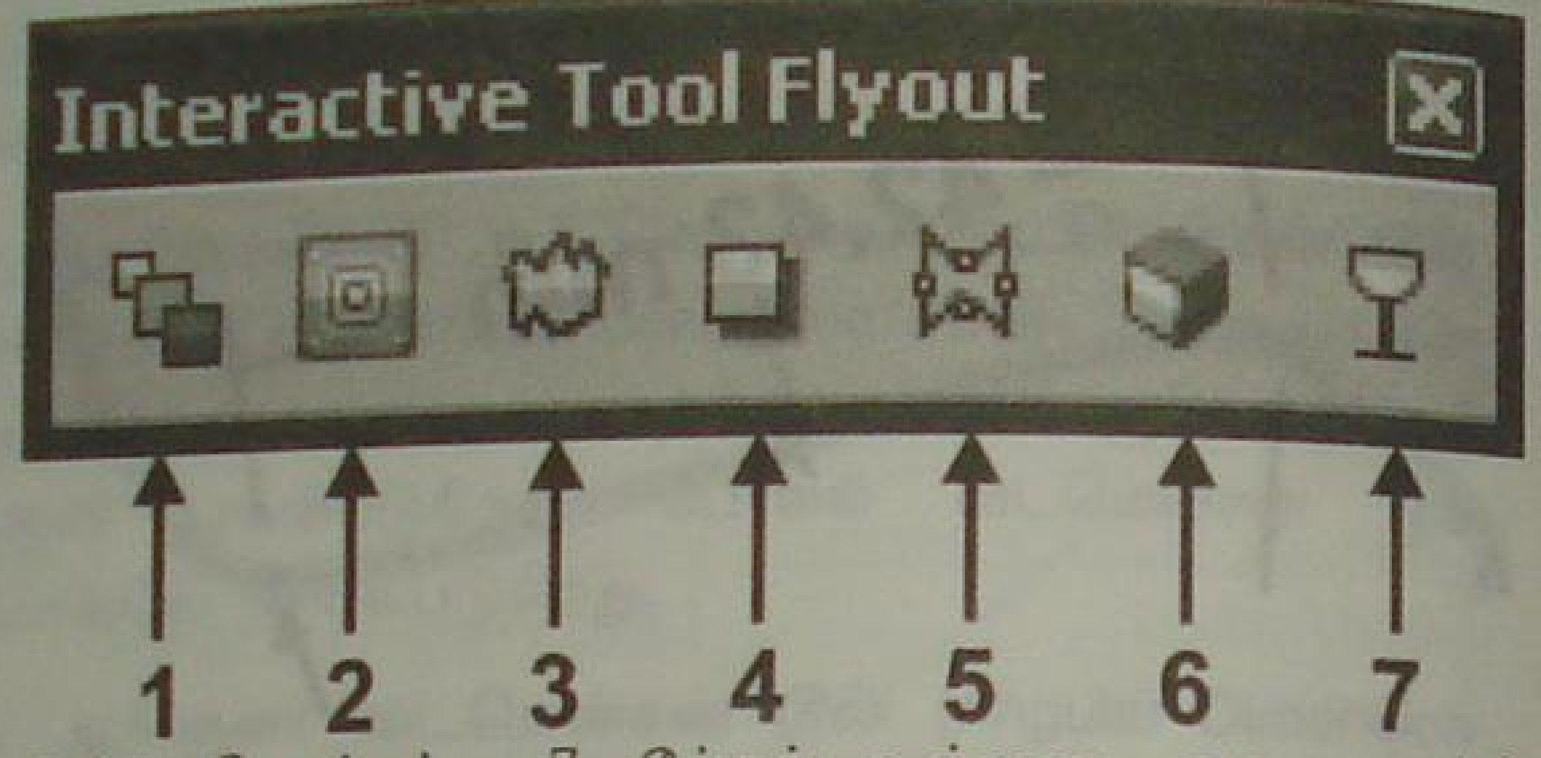
இணைப்புக் கோட்டில் ஏதேனும் வடிவ மாற்றம் செய்ய வேண்டுமென்றால் டூல் பாக்ஸில் இரண்டாவது டூலான ஷேப் டூலை பயன்படுத்தித் தேவையான இடத்தில் டபுள் க்ளிக் செய்தால் நோடு சேர்க்கப்படுகிறது. அதனை நகர்த்தி கோட்டின் வடிவத்தை மாற்றலாம்.

இவை கணினி நிரல்கள் பற்றிய வேலைகளில் நல்ல முறையில் பயன்படுத்தக்கூடிய கருவிகளாகும்.

15. இன்டராக்டிவ் டூல்
(Interactive Tool)



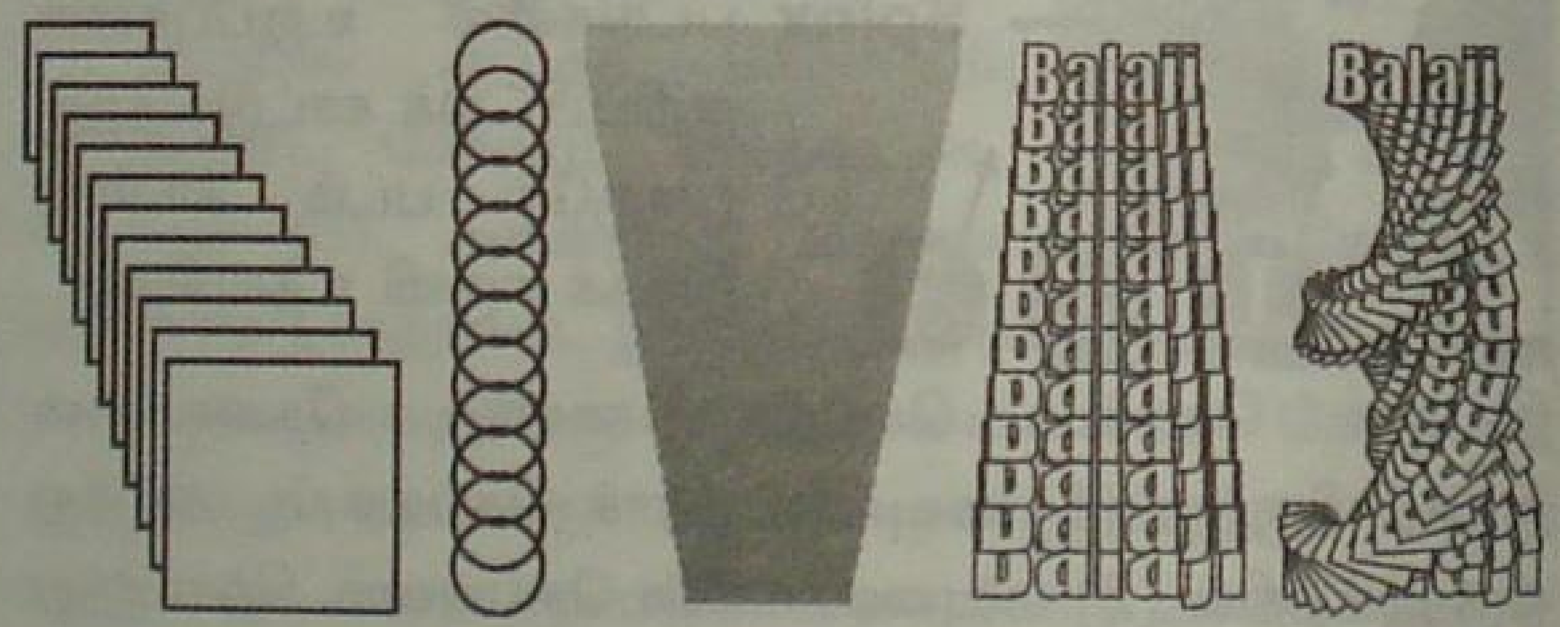
இரண்டு உருவங்களை தொடர்பு கொள்ளச் செய்வதற்கும் கோரல்டிராவில் வரையப்பட்டுள்ள உருவங்களுக்கு வேறு சில சிறப்புத் தோற்றங்களைக் (ஸ்பெஷல் எஃபெக்ட்களைக்) கொடுப்பதற்கும் இதன் ஃப்ளை அவுட்டில் உள்ள டூல்கள் உதவுகின்றன.



இதில் மொத்தம் 7 டூல்கள் உள்ளன. அவை பற்றி விரிவாக இங்கு காணலாம்.

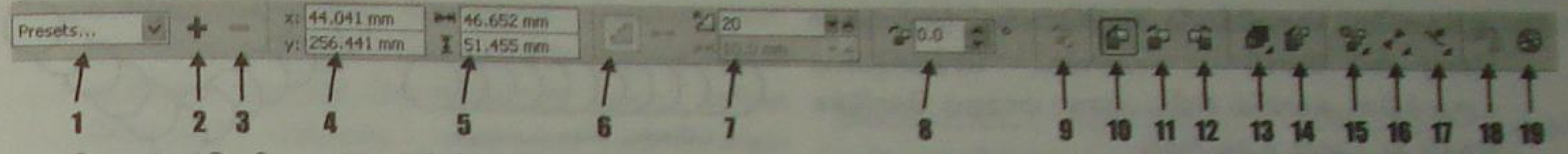
1. இன்டராக்டிவ் ப்ளென்ட் டூல் (Interactive Blend Tool)

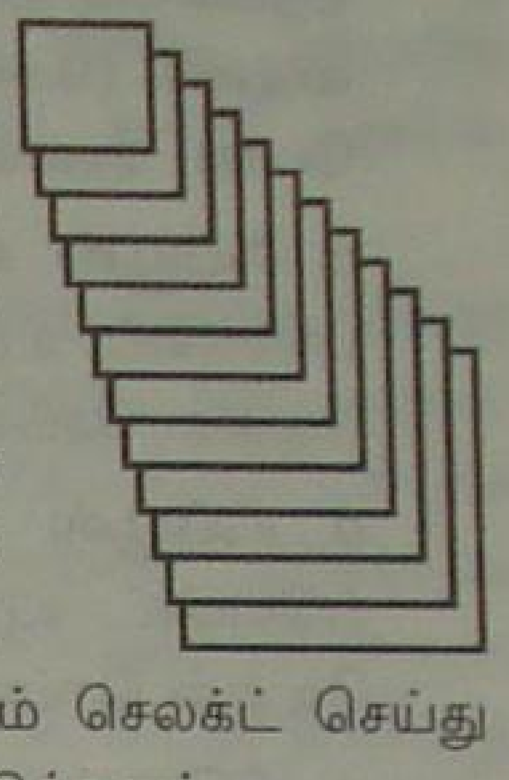
வரையப்பட்டுள்ள இரண்டு உருவங்களுக்கு இடையில் மேலும் பல உருவங்களை தானாக வரைந்து கொடுக்க இந்த டூல் உபயோகமாகிறது. எடுத்துக்காட்டாக கீழே உள்ளது போன்ற முடிவுகள் கிடைக்க இந்த டூல் உதவுகிறது.



மேலே உள்ளவற்றில் முதல் படத்தை உருவாக்கும் முறையை பார்ப்போம்.

1. முதலில் சிறியது ஒன்று, பெரியது ஒன்றாக இரண்டு கட்டங்களை வரைந்து கொள்ளுங்கள்.
2. சிறியதை சற்று தூரத்திலும் இடதுபுறமாகவும் நகர்த்தி வைத்துக் கொள்ளுங்கள்.
3. பெரிய கட்டத்தை செலக்ட் செய்து கொள்ளவும்.
4. இன்டராக்டிவ் ஃப்ளை அவுட்டில் முதலாவதாக உள்ள ப்ளண்ட் டூலை செலக்ட் செய்யவும்.
5. இப்பொழுது மவுஸின் ஐகான் மாறியிருக்கும்.
6. பெரிய கட்டத்திலிருந்து சிறிய கட்டம் வரையிலும் ட்ராக் செய்யவும். அதாவது, பெரிய கட்டத்தில் மவுஸை க்ளிக் செய்து, பட்டனை அழுத்தியபடியே சிறிய கட்டம் வரையிலும் நகர்த்துங்கள்.
7. புள்ளிகளாலான கோடு ஒன்று வரையப்பட்டிருக்கும். மேலும் பெரிய கட்டத்திலிருந்து சிறிய கட்டம் வரையிலும் வரிசையாக கட்டங்கள் வந்திருக்கும்.





8. சில சமயம் அருகில் உள்ள படத்தில் உள்ளது போன்று சிறிய கட்டம் மேலே உள்ள நிலையில் பெரிய கட்டம் பின்னுக்குத் தள்ளப்பட்டு காணப்படலாம். இந்த நிலையில் சிறிய கட்டத்தை மட்டும் செலக்ட் செய்து Send to Back (Shift + PgDn) கொடுக்கவும். அல்லது பெரிய கட்டத்தை மட்டும் செலக்ட் செய்து Bring to Front (Shift + PgUp) கொடுக்கவும்.

ப்ளென்ட் டூலை செலக்ட் செய்து, ஒரு உருவத்தை செலக்ட் செய்தவுடன் ப்ராப்பர்ட்டி பார் (இந்தப் பக்கத்தின்) மேலே கொடுத்துள்ளபடி மாறிவிடுகிறது. இதில் தரப்பட்டுள்ள வசதிகளுக்கான விளக்கம்.

1. **பிரீசெட் லிஸ்ட்** (Preset List) : பல்வேறு வகைகளில் ப்ளென்ட் தயார் நிலையில் கிடைக்கின்றது. ட்ராப்டவுன் லிஸ்ட்டை க்ளிக் செய்து அவற்றை பெறலாம்.

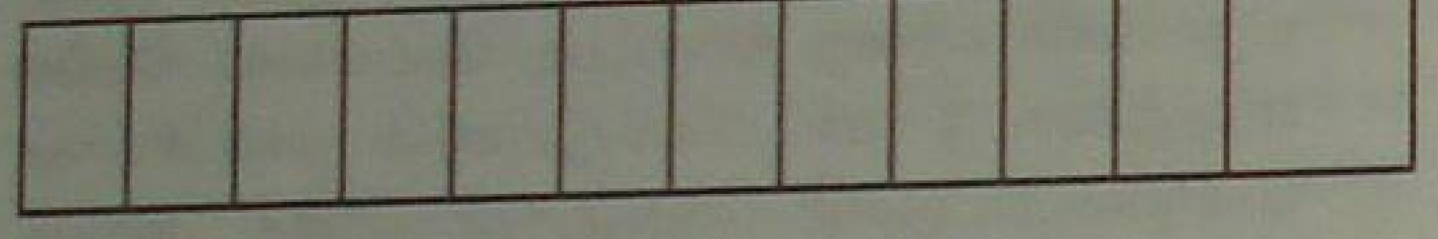
2,3. **ஆட் பிரீசெட் / டெலிட் பிரீ செட்** (Add Preset / Delete Preset) : தற்போது நாம் உருவாக்கியுள்ள ப்ளென்ட் முறையை, சேமித்து வைத்துக் கொள்ளலாம். தேவையான போது வேறு இடங்களில் பயன்படுத்த முடிகிறது. இந்த + குறியை க்ளிக் செய்ய சேவ்அஸ் கட்டளை டயலாக் பாக்ஸ் வருகிறது. அதில் உங்களுக்குத் தேவையான பெயரைக் கொடுத்து சேவ் செய்து கொள்ளுங்கள். இது .pst (Preset file) ஃபைலாக சேவ் ஆகிறது. ஏற்கனவே சேவ் செய்து வைத்துள்ளதை நீக்குவதற்கு அருகில் உள்ள - அடையாளத்தை க்ளிக் செய்யவும்.

4. **ஆப்ஜெக்ட் பொசிஷன்** (Object Position) : தற்போது நீங்கள் செலக்ட் செய்துள்ள உருவம், ஸீரோ லாக்கிலிருந்து உள்ள தூரம் இங்கு கொடுக்கப்படுகிறது.
5. **ஆப்ஜெக்ட் சைஸ்** (Object Size) : தற்போது நீங்கள் செலக்ட் செய்துள்ள உருவம் / உருவங்களின் நீளம் மற்றும் அகலம் இங்கு கொடுக்கப்படுகிறது.
6. **யூஸ் ஸ்டெப்ஸ் ஆர் ஃபிக்ஸ்டு ஸ்பேசிங் ஃபார் பிளென்ட்** (Use Steps or Fixed Spacing for Blend) : தற்போது ப்ளென்ட் கொடுக்க வேண்டிய உருவத்திற்கு ஸ்டெப்புகள் அல்லது உருவங்களுக்கு இடையே நிலையான தூரம் கொடுக்க வேண்டுமா என்பதை இங்கு செலக்ட் செய்து கொள்ளலாம். இது ஒரு குறிப்பிட்ட பாத்தில் (Path) ப்ளென்ட் கொடுக்கும் போது செயல்படுகிறது.
7. **நெம்பர் ஆஃப் ஸ்டெப்ஸ் ஆர் ஆஃப்செட் பிட்வீன் பிளென்ட் ஷேப்ஸ்** (Number of Steps or Offset between Blend Shapes): எத்தனை ஸ்டெப்புகள் ப்ளென்ட் வேண்டும் அல்லது எவ்வளவு தூரத்தில் ப்ளென்ட் உருவங்கள் வேண்டும் என்பதை இங்கு கொடுத்துக் கொள்ளவும். இதுவும் ஒரு குறிப்பிட்ட பாத்தில் (Path) ப்ளென்ட் கொடுக்கும் போது செயல்படுகிறது.
8. **பிளென்ட் டைரக்ஷன்** (Blend Direction) : கொடுக்கப்படும் ப்ளென்ட் உருவங்கள் எந்த கோணத்தில் நிறுத்தப்பட வேண்டும் என்பதை இங்கு - டிகிரியில் - கொடுக்கவும். இதன் மூலம் உருவங்கள் சுழன்று நிற்கும்படி செய்யலாம். மேலே எடுத்துக்காட்டு காட்டப்பட்டுள்ளதில் கடைசியாகக் கொடுக்கப்பட்டுள்ள எழுத்துக்களாலானது இப்படி உருவாக்கப்பட்டதே.
9. **லூப் பிளென்ட்** (Loop Blend) : சாய்வான நிலையில் உருவாக்கப்படும் ப்ளென்ட் உருவத்தை, சற்று வளைவான பாதையில் உள்ளதாக உருவாக்க இந்த பட்டன் உதவுகிறது.
10. **டைரக்ட் பிளென்ட்** (Direct Blend) : ப்ளென்ட் செய்யப்படும் உருவங்களுக்கு கலர்கள் கொடுக்க முடியும். துவக்கத்தில் உள்ள உருவத்திற்கு ஒரு நிறமும், முடிவில் உள்ள உருவத்திற்கு மற்றொரு நிறமும் கொடுத்து வித்தியாசமான நிறங்களைப் பெற முடிகிறது. கலர் வீலில் உள்ளபடி ஒரு கலரிலிருந்து நேரடியாக மற்றொரு கலருக்கு வருவதற்கு இந்த கட்டளை உதவுகிறது. அதாவது இடையில் உள்ள எந்த ஒரு உருவத்திற்கும் இந்த இரண்டு கலர்களின் கலவை மட்டுமே கொடுக்கப்படும். வேறு நிறங்கள் வரமாட்டா.
11. **க்ளாக்வைஸ் பிளென்ட்** (Clockwise Blend) : கலர் வீலில் (பக்கம் 093 பார்க்க) உள்ள வண்ணங்களை கடிகாரச் சுற்றுப்படி கொடுப்பதற்கு இந்த கட்டளை உதவுகிறது.
12. **கவ்ன்டெர் க்ளாக்வைஸ் பிளென்டு** (Counter Clockwise Blend) : கலர் வீலில் உள்ள வண்ணங்களை கடிகாரச் சுற்றிற்கு எதிர்மறையாகக் கொடுக்க இது உதவுகிறது.
13. **ஆப்ஜெக்ட் அண்டு கலர் ஆக்சலரேஷன்** (Object and Color Accelaration) : உருவங்களின் நிலையையும், கொடுக்கப்பட்டுள்ள நிறங்களின் தன்மையையும் மாற்றியமைக்க இந்த கட்டளை உதவுகிறது. இதனை க்ளிக் செய்தவுடன் வருகின்ற பேலட்டில் உருவத்தையும் கலரையும் தனித்தனியாகவும், ஒன்றாகச் சேர்த்தும் மாற்ற வசதி கொடுக்கப்படுகிறது.

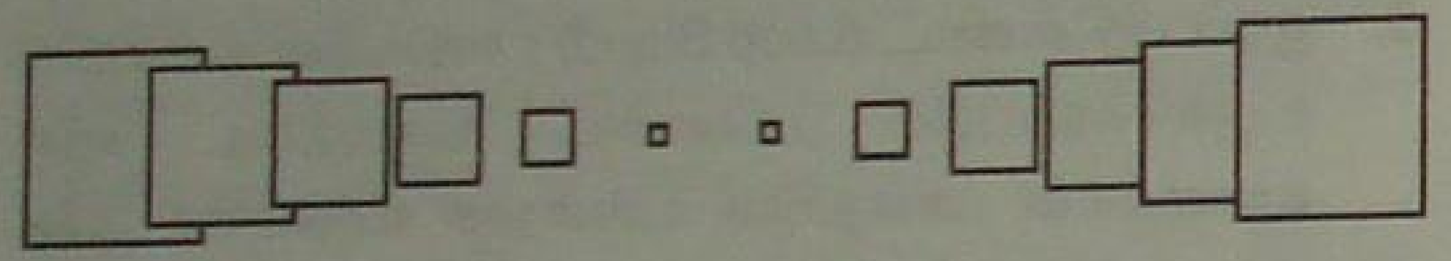
14. **ஆக்சலரேட் சைஸிங் ஃபார் பிளெண்ட் (Accelarate Sizing for Blend)** : ப்ளெண்ட் செய்யப்பட்ட உருவத்தின் அளவில் சிறிய அளவு மாற்றம் கொடுக்க இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது.

15. **மிசலேனியஸ் பிளெண்ட் ஆப்சன்ஸ் (Miscellaneous Blend Options)** : இதற்குள் மேலும் சில வகையான ப்ளெண்ட்கள் கொடுக்கப்படுகின்றன.

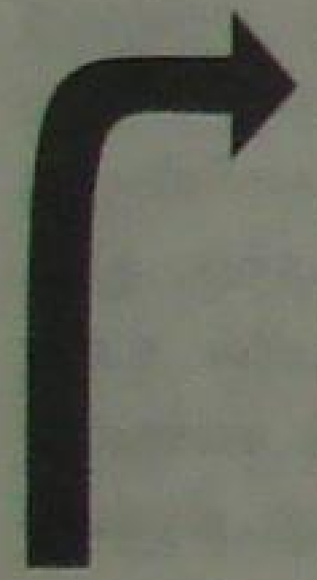
a. **மேப் நோட்ஸ் (Map Nodes)** : கோரல்டிராவில் உருவாக்கப்படும் ஒவ்வொரு உருவத்திலும் நோடுகள் கொடுக்கப்பட்டிருக்கும். தற்போது ப்ளெண்ட் செய்யப்படும் உருவங்களிலும் நோடு இருக்கும். துவக்கத்தில் உள்ள உருவத்தின் நோடிற்கும், முடிவில் நிறுத்தப்பட்டுள்ள உருவத்தின் நோடிற்கும் தொடர்பு கொடுத்து ப்ளெண்ட் செயல்பட இந்த பட்டன் உதவுகிறது.



ப்ளெண்ட் செய்யப்பட்டது.



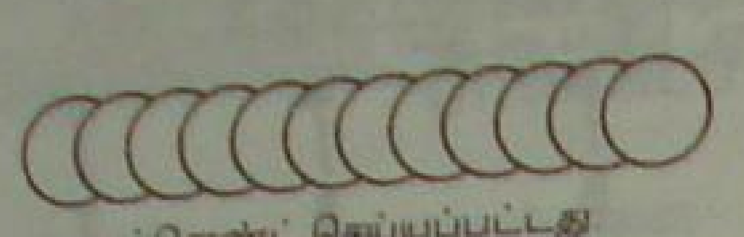
மேப் நோட் கொடுக்கப்பட்டது.



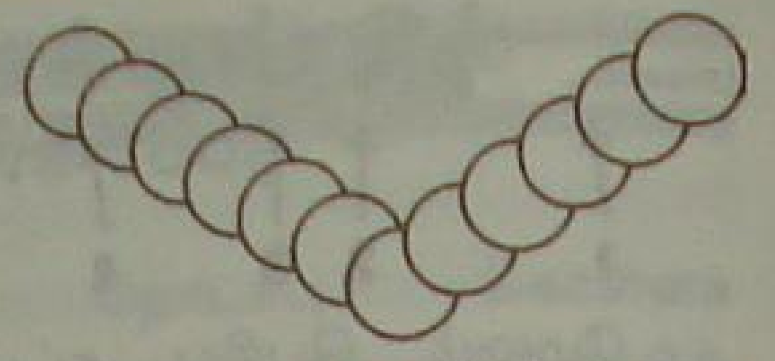
இரண்டு உருவங்களை செலக்ட் செய்த நிலையில் அல்லது ப்ளெண்ட் கொடுக்கப்பட்ட நிலையில் இந்த கட்டளையை செலக்ட் செய்யுங்கள். மவுஸின் ஆரோ ஒரு முனை வளைந்த அம்புக்குறியாக மாறி நிற்கும். அத்துடன் துவக்க நிலையில் உள்ள உருவத்தின் நோடுகள் தெரியும். அவற்றில் தேவையான நோடை செலக்ட் செய்யுங்கள். உடன் முடிவு நிலையில் உள்ள உருவத்தின் நோடுகள் தெரியும். அம்புக்குறியை நகர்த்தி அதில் ஒரு நோடை செலக்ட் செய்யுங்கள். உடன் ப்ளெண்ட்டில் கொடுக்கப்பட்ட / கொடுக்கப்படும் உருவங்கள் நோடுகள் அடிப்படையில் உருவம் மாறி அல்லது நகர்ந்து அமைக்கப்படும்.

b. **ஸ்பிளிட் (Split)** : ப்ளெண்ட் கொடுக்கப்பட்ட இரண்டு உருவங்களுக்கு இடையில் நாம் கொடுத்துள்ள எண்ணிக்கையில், தேவையான உருவங்கள் நிறுத்தப்பட்டிருக்கும். அவற்றில் ஏதேனும் ஒரு உருவத்தை நகர்த்தி அமைப்பதன் மூலம் ப்ளெண்ட்டின் அமைப்பை மாற்ற முடிகிறது.

இந்த ஸ்ப்ளிட் கட்டளையை செலக்ட் செய்ததும் மவுஸின் அம்புக்குறி உருவம் மாறி காணப்படும். அதனை ப்ளெண்ட் தொகுப்பில் தேவையான உருவத்தின் மீது க்ளிக் செய்யுங்கள். ஒரு உருவம் பிரிந்து தனியே செலக்ட் ஆகி நிற்கும். அந்த உருவத்தை நகர்த்துங்கள். அதனைத் தொடர்ந்து ஏற்கனவே நாம் கொடுத்த ப்ளெண்ட் நகர்ந்து புதிய வடிவில் (மேலே வலதுபுறம் உள்ள படத்தில் உள்ளது போல) அமையும்.



ப்ளெண்ட் செய்யப்பட்டது

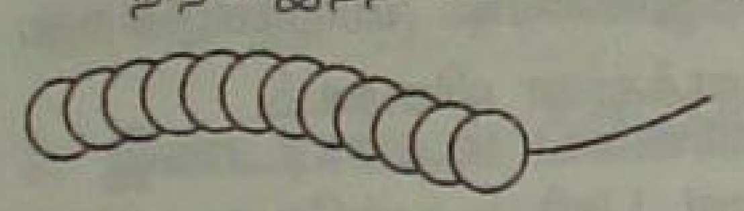


ஸ்ப்ளிட் செய்து நகர்த்தப்பட்டது.

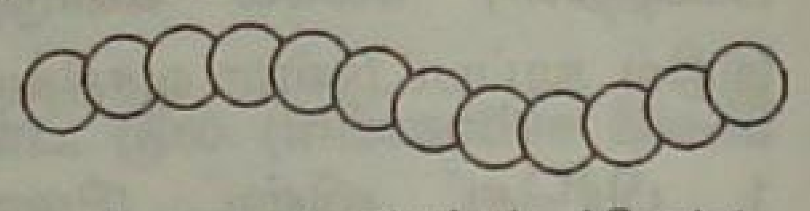
c. **ஃப்யூஸ் ஸ்டார்ட் (Fuse Start)** : வரையப்பட்ட ப்ளெண்ட் உருவத்தில் துவக்க உருவத்தை அறிந்து வேலை செய்வதற்கு இந்த பட்டன் உதவுகிறது.

d. **ஃப்யூஸ் எண்ட் (Fuse End)** : வரையப்பட்ட ப்ளெண்ட் உருவத்தில் கடைசி உருவத்தை அறிந்து வேலை செய்வதற்கு இந்த பட்டன் உதவுகிறது.

e. **பிளெண்ட் அலாங் ஃபுல் பாத் (Blend Along Full Path)** : வரையப்பட்ட பாத்தில் ப்ளெண்ட் செய்யப்பட்ட உருவம், அந்த பாத் முழுவதும் பரவி நிற்க இந்த கட்டளை உதவுகிறது.



பாத்தில் நிறுத்தப்பட்ட ப்ளெண்ட்.



பாத் முழுவதும் பரப்பப்பட்ட ப்ளெண்ட்.

f. **ரொட்டேட் ஆல் ஆப்ஜெக்ட்ஸ் (Rotate All Objects)**: இவற்றை பயன்படுத்தினால் மேலும் புதுமையான உருவங்களைப் பெற முடிகிறது.

16. **ஸ்டார்ட் அண்டு எண்டு ஆப்ஜெக்ட்ஸ் புராப்பர்டீஸ் (Start and End Objects Properties)**: பளெண்ட் செய்யப்பட்ட உருவத்தின் துவக்கம், முடிவு ஆகியவற்றை அறிந்து கொள்ளவும், புதிய துவக்கம் மற்றும் முடிவு உருவங்களை கொடுக்கவும் இந்த கட்டளை உதவுகிறது. இதனால் உருவங்களின் வண்ணங்களை மாற்றுவது போன்ற வேலைகளை எளிதில் செய்துவிட முடிகிறது.

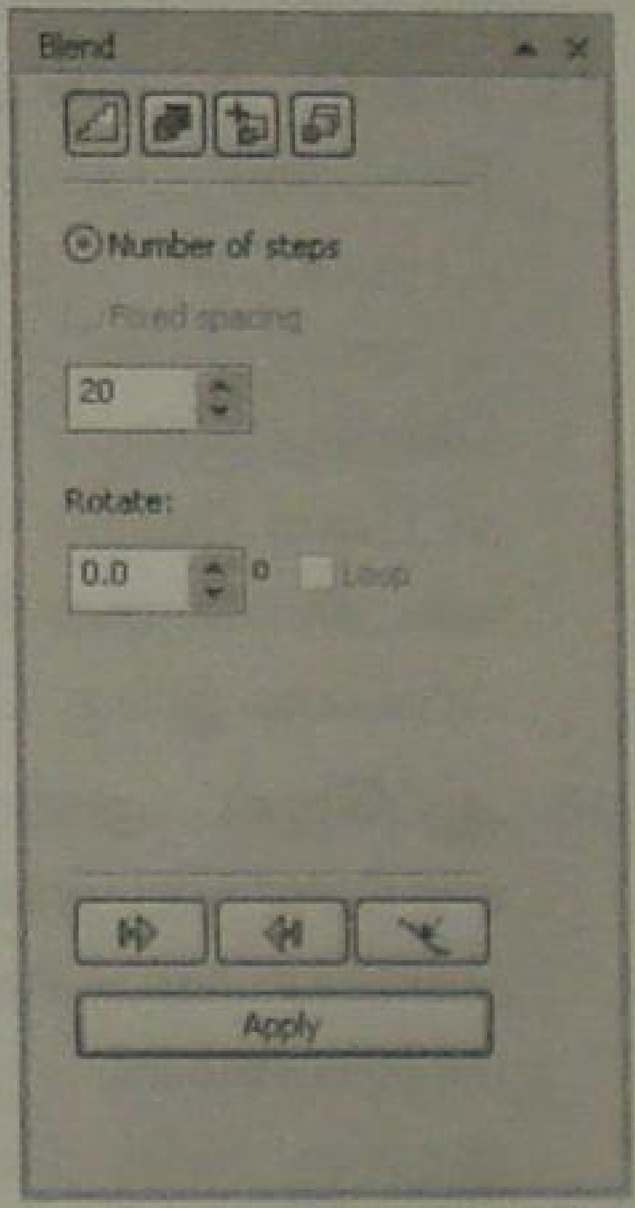
17. **பாத் புராப்பர்ட்டீஸ் (Path properties)** : பளென்ட் செய்யப்பட்ட உருவத்தை ஒரு குறிப்பிட்ட பாத்தில் (Path) நிறுத்துவதற்கு இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது. ஒரு புதிய பாத்தை வரைந்து கொள்ளுங்கள். ப்ளெண்ட் செய்த உருவத்தை செலக்ட் செய்துவிட்டு இந்த கட்டளையை செலக்ட் செய்யுங்கள். மவுஸின் ஐகான் ஒரு அம்புக்குறியாக மாறியிருக்கும். அதனை வரையப்பட்ட பாத்தின் மீது க்ளிக் செய்யுங்கள். பளெண்ட் செய்யப்பட்ட உருவம் தற்போது அந்த பாத்தில் நிறுத்தப்படும். புதிய பாத்தில் (New Path) நிறுத்துவது, பாத்தை மட்டும் செலக்ட் (Show Path) செய்வது, பாத்தில் நிறுத்தப்பட்ட பளெண்ட் செய்த உருவத்தை பிரித்தெடுப்பது (Detach from Path) ஆகியன இந்த கட்டளையின் கீழ் வருகின்றன.

18. **காப்பி பிளெண்ட் புராப்பர்ட்டீஸ் (Copy blend properties)** : ஒரு இடத்தில் கொடுத்துள்ள பளெண்ட் அமைப்பை மற்றொரு உருவத்திற்குக் கொடுக்க இந்த கட்டளை உதவுகிறது. தேவையான உருவங்களை வரைந்து பளெண்ட் கொடுத்துக் கொள்ளுங்கள். ஏற்கனவே பளெண்ட் கொடுத்துள்ள உருவத்தையும் ஸ்கிரீனில் நிறுத்திக் கொள்ளுங்கள். (காப்பி எடுக்க வேண்டிய பளெண்ட் உருவமும் தற்போதைய உருவத்திற்கு அருகில், குறைந்தபட்சம் அதே பக்கத்தில் இருக்க வேண்டியது அவசியம். மற்றொரு ஃபைலில் இருப்பதை அல்லது இதே ஃபைலில் வேறொரு பக்கத்தில் உள்ளதை காப்பி செய்ய முடியாது.)

புதிதாக பிளெண்ட் செய்த உருவத்தை செலக்ட் செய்து கொண்டு இந்த கட்டளையை செலக்ட் செய்யுங்கள். உடன் மவுஸின் ஐகான் ஒரு பெரிய அம்புக்குறியாக மாறியிருக்கும். இந்த அம்புக்குறியை ஏற்கனவே பளென்ட் செய்த (தற்போது காப்பி எடுக்க வேண்டிய) உருவத்தின் மீது க்ளிக் செய்யுங்கள். உடன் தற்போது நாம் பிளெண்ட் செய்து கொண்டிருக்கும் உருவத்திற்கு முதலில் உள்ள பிளெண்ட் உருவ அமைப்பு காப்பி ஆகியிருக்கும்.

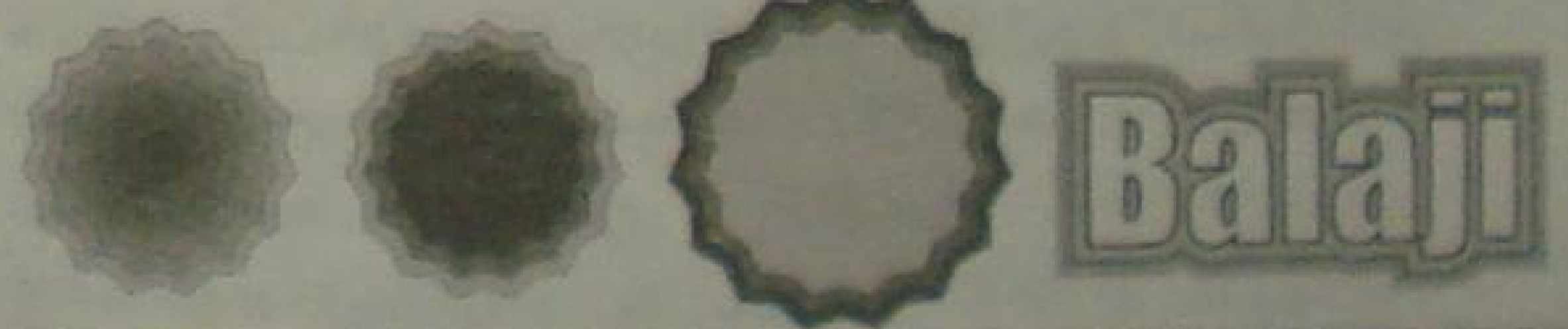
19. **க்ளியர் பிளெண்ட் (Clear Blend)** : பிளென்ட் கொடுத்துள்ள உருவத்தை செலக்ட் செய்து இந்த கட்டளையை கொடுக்க, அதற்கு கொடுக்கப்பட்டிருந்த பிளென்ட் அமைப்பு முற்றிலுமாக நீக்கப்பட்டு விடும்.

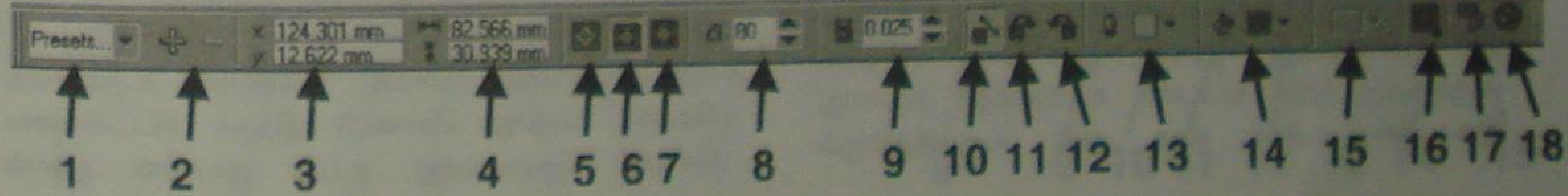
இந்த டூல், எஃபெக்ட்ஸ் மெனுவின் கீழ் கட்டளையாகவும் கொடுக்கப்பட்டுள்ளது. மேலும் விண்டோ மெனுவில் டாக்கர்ஸ் கட்டளையினுள் பிளென்ட் எனும் கட்டளையை செலக்ட் செய்ய வரும் விண்டோ மூலமும் மேலே பார்த்த அனைத்து வசதிகளையும் பெறலாம். (அருகில் உள்ள படம் காண்க).



2. இன்டராக்டிவ் காண்டூர் டூல் (Interactive Contour Tool)

வரையப்பட்டுள்ள (அவுட்லைன் உள்ள) உருவத்தின் உள் அல்லது வெளிப்புறம் புதிதாக ஒரு வெளிஓரக்கோட்டை (பார்டர் போல அதே உருவத்தை) வரைந்து கொடுக்க இந்த டூல் உதவுகிறது. எடுத்துக்காட்டாக இந்தக் கருவியை பயன்படுத்தி மேலே காட்டிய உருவங்களை உருவாக்கலாம்.



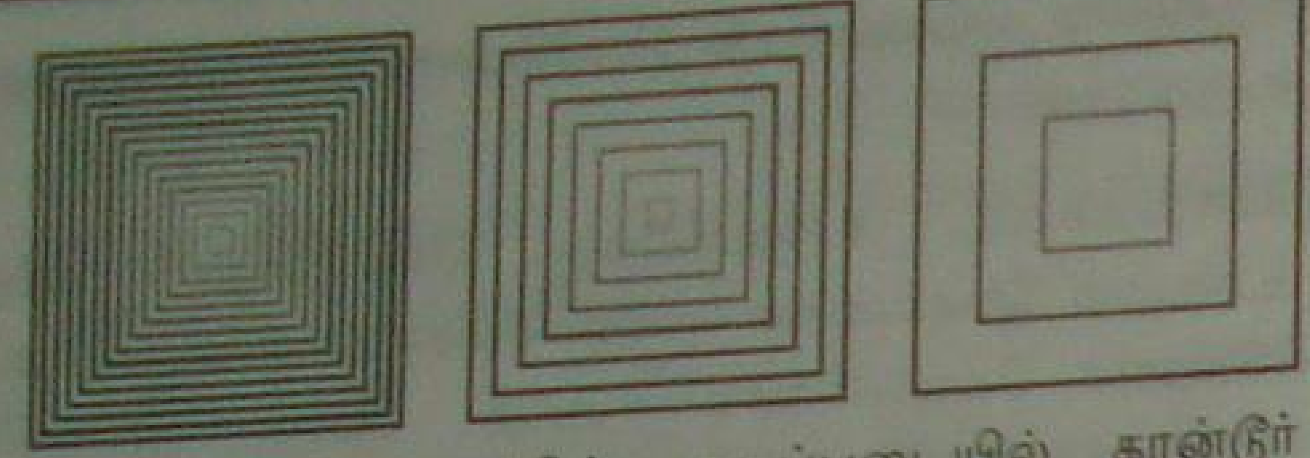


வரையப்பட்ட உருவத்திற்கு வெளிப்புறம் மற்றும் உள்புறம் தேவையான எண்ணிக்கையில் ஸ்டெப்புகளைக் (Steps) கொடுக்கலாம். அதே போல குறிப்பிட்ட தூரத்தையும் கொடுக்கலாம். மேலும் உருவத்திலிருந்து அதன் மையப்புள்ளி வரையிலும் ஸ்டெப்புகளைக் கொடுக்கலாம். மேலே காட்டப்பட்ட உருவங்களுள் முதலில் உள்ளது மையப்புள்ளி வரையில் ஸ்டெப்புகள் கொடுக்கப்பட்டது. இரண்டாவது படம் உள்புறமும், மூன்றாவது படம் வெளிப்புறமும் 2 ஸ்டெப்புகள் கொடுத்து உருவாக்கப்பட்டவை.

ஏதேனும் ஒரு உருவத்தை செலக்ட் செய்த நிலையில் இந்த டூலை செலக்ட் செய்தால், ப்ராப்பர்ட்டி பார் இந்தப் பக்கத்தில் கீழே கொடுக்கப்பட்டுள்ளதைப் போல மாறிவிடுகிறது.

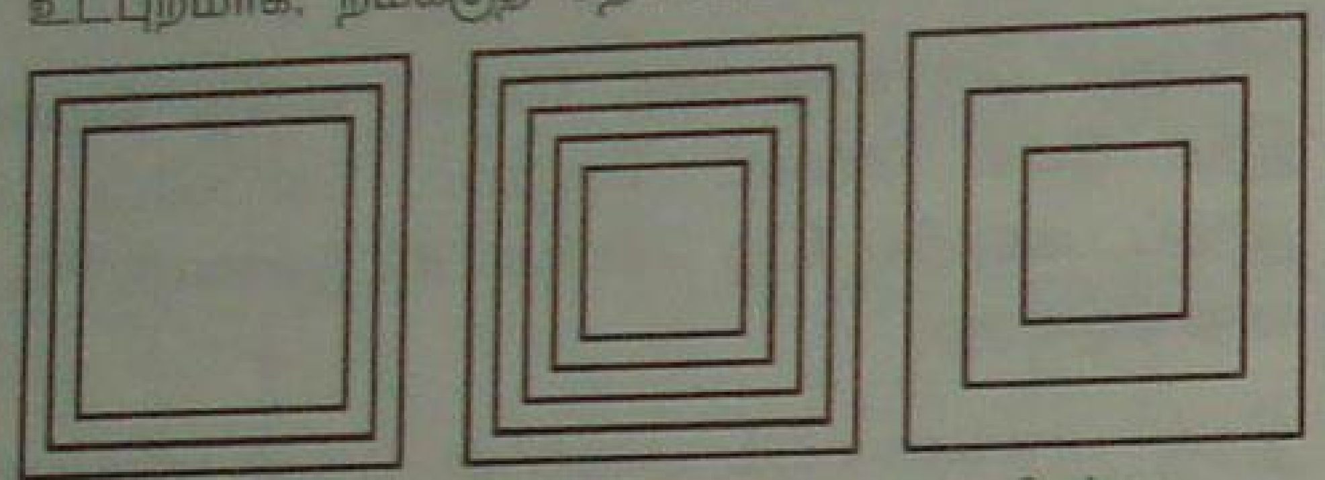
இதன் பாகங்களையும் அவற்றின் செயல்பாடுகளையும் காண்போம்.

1. **பிரீசெட்ஸ் (Presets)** : பல்வேறு வகைகளில் காண்டூர் தயார் நிலையில் கிடைக்கின்றது. ட்ராப்டவுன் லிஸ்ட்டை க்ளிக் செய்து அவற்றை பெறலாம்.
2. **ஆட் பிரீசெட், டெலிட் பிரீசெட் (Add Preset, Delete Preset)** : தற்போது நாம் உருவாக்கியுள்ள காண்டூர் முறையை, சேமித்து வைத்துக் கொள்ளலாம். தேவையான போது வேறு இடங்களில் பயன்படுத்த உதவுகிறது. இந்த + குறியை க்ளிக் செய்ய சேவ்அஸ் கட்டளை டயலாக் பாக்ஸ் வருகிறது. அதில் உங்களுக்குத் தேவையான பெயரைக் கொடுத்து சேவ் செய்து கொள்ளுங்கள். .pst (Preset file) ஃபைலாக சேவ் ஆகிறது. ஏற்கனவே சேவ் செய்து வைத்துள்ளதை நீக்குவதற்கு அருகில் உள்ள - அடையாளத்தை க்ளிக் செய்யவும்.
3. **ஆப்ஜெக்ட்ஸ் பொசிஷன் (Object(s) Position)** : தற்போது நீங்கள் செலக்ட் செய்துள்ள உருவம், ஸீரோ லாக்கிலிருந்து உள்ள தூரம் இங்கு கொடுக்கப்படுகிறது.
4. **ஆப்ஜெக்ட்ஸ் சைஸ் (Object(s) Size)** : தற்போது நீங்கள் செலக்ட் செய்துள்ள உருவம் / உருவங்களின் நீளம் மற்றும் அகலம் கொடுக்கப்படுகிறது.
5. **டூ சென்டர் (To Center)** : செலக்ட் செய்துள்ள உருவத்தின் மையப்புள்ளியை நோக்கி காண்டூர் அமைப்பு கொடுப்பதற்கு இந்த பட்டனை க்ளிக் செய்யவும். உருவத்தின் வெளிக் கோட்டிலிருந்து (பார்டர்) மையப்புள்ளி வரையிலும், நாம்



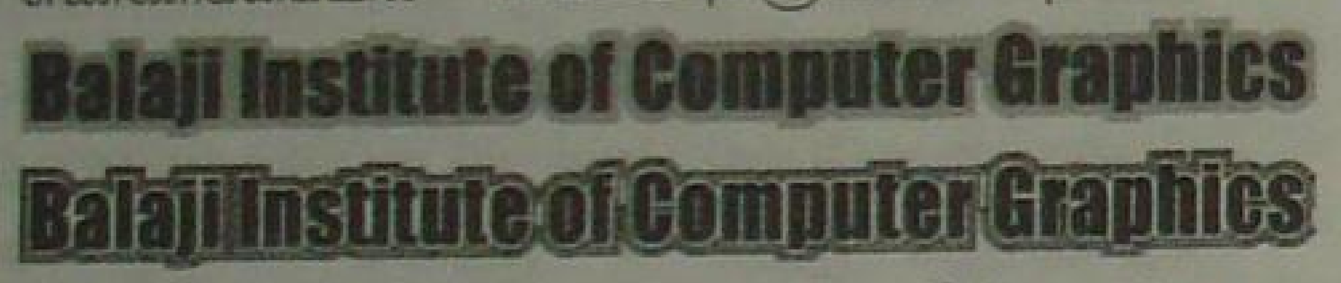
கொடுத்துள்ள தூரத்தின் அடிப்படையில் கான்டூர் கொடுக்கப்படுகிறது. உருவத்தின் அளவு, ஆஃப்செட் தூரம் மற்றும் மையப்புள்ளியின் தூரம் ஆகியவற்றின் அடிப்படையில் ஸ்டெப்புகளின் எண்ணிக்கை அமைகின்றது.

6. **இன்சைட்** (Inside) : வெளிக்கோட்டிற்கு உட்புறமாக, நமக்குத் தேவையான எண்ணிக்கையில்



ஸ்டெப்புகளுடன், தேவையான தூரத்தில் கான்டூர் கொடுப்பதற்கு இந்த கட்டளை உதவுகிறது.

7. **அவுட்சைட்** (Outside) : வெளிக்கோட்டிற்கு வெளிப்புறமாக, நமக்குத் தேவையான எண்ணிக்கையில் ஸ்டெப்புகளுடன், தேவையான


Balaji Institute of Computer Graphics
Balaji Institute of Computer Graphics

தூரத்தில் கான்டூர் கொடுப்பதற்கு இந்த கட்டளை உதவுகிறது. எழுத்து உருவங்களுக்கு கொடுப்பதற்கு பெரிய அளவில் பயன்படும் கட்டளை.

8. **கான்டூர் ஸ்டெப்ஸ்** (Contour Steps) : கான்டூர் கொடுக்கும் பொழுது, எத்தனை படிகளில் உருவம் அமையவேண்டும் என்பதை எண்ணிக்கையில் இங்கு கொடுத்துக் கொள்ளலாம். உள்புறம் மற்றும் வெளிப்புறம் கான்டூர் கொடுக்கும் பொழுது மட்டுமே இதனை செலக்ட் செய்ய முடியும். சென்டர்க்கு கிடையாது.

9. **கான்டூர் ஆஃப்செட்** (Contour Offset) : கான்டூர் கொடுக்கும் பொழுது படிகளுக்கு (ஸ்டெப்புகள்) இடையேயான தூரத்தை நிர்ணயிப்பதற்கு இங்கு அளவை கொடுக்க வேண்டும்.

10. **லீனியர் கான்டூர் கலர்ஸ்** (Linear Contour Colors): கான்டூர் செய்யப்படும் உருவத்திற்கு கலர்கள் கொடுக்க முடியும். துவக்கத்தில் உள்ள உருவத்திற்கு ஒரு கலரும், படிகளின் முடிவில் உள்ள உருவத்திற்கு மற்றொரு கலரும் கொடுத்து வித்தியாசமான நிறங்களைப் பெற முடிகிறது. கலர் வீலில் உள்ளபடி ஒரு கலரிலிருந்து நேரடியாக மற்றொரு கலருக்கு வருவதற்கு இந்த கட்டளை உதவுகிறது. அதாவது இடையில் உள்ள எந்த ஒரு உருவத்திற்கும் இந்த இரண்டு கலர்களின் கலவை மட்டுமே கொடுக்கப்படும். வேறு கலர்கள் வரமாட்டா.

11. **க்ளாக்வைஸ் கான்டூர் கலர்ஸ்** (Clockwise Contour Colors) : உருவாக்கப்படும் கான்டூர் வடிவத்திற்கு கலர் வீலில் உள்ள வண்ணங்களை கடிகாரச் சுற்றுப்படி கொடுப்பதற்கு இந்த கட்டளை உதவுகிறது.

12. **கவ்ன்டர் க்ளாக்வைஸ் கான்டூர் கலர்ஸ்** (Counter Clockwise Contour Colors) : கலர் வீலில் உள்ள வண்ணங்களை கடிகாரச் சுற்றிற்கு எதிர்மறையாக கொடுக்க இது உதவுகிறது.

13. **அவுட்லைன் கலர்ஸ்** (Outline Color) : கான்டூர் உருவத்தில் வருகின்ற படிகளுக்கு வெளிக்கோடு கொடுத்து அதற்கு வண்ணம் கொடுக்க இந்தக் குறி உதவுகிறது.

14. **ஃபில் கலர்** (Fill Color) : கான்டூர் படிகளுக்கு உட்புறம் வண்ணத்தை மாற்றிக் கொடுக்க இந்த பட்டனை க்ளிக் செய்து கலரை செலக்ட் செய்யவும். முதலில் வரைந்துள்ள உருவத்திற்கு நமக்குத் தேவையான கலரை கொடுத்திருக்கலாம். புதிதாக வரவிருக்கின்ற கான்டூர் படிகளுக்கு வேறு கலரை கொடுக்க இந்த கட்டளை உதவுகிறது.

15. **எண்டு ஃபவுன்டன் ஃபில் கலர்** (End Fountain Fill Color) : கான்டூர் கொடுக்கப்படும் உருவத்தில் ஃபவுண்டன் ஃபில் (இதுபற்றி பிறகு விரிவாகக் காணவிருக்கின்றோம். பக்கம் 078 பார்க்க) கொடுத்திருக்கும் பொழுது மட்டும் இந்த கட்டளை வேலை செய்யும். வரவிருக்கின்ற படிகளில் கடைசியாக அமைக்கப்பட வேண்டிய ஃபவுண்டன் ஃபில்லை இங்கு செலக்ட் செய்து கொடுக்கவும்.

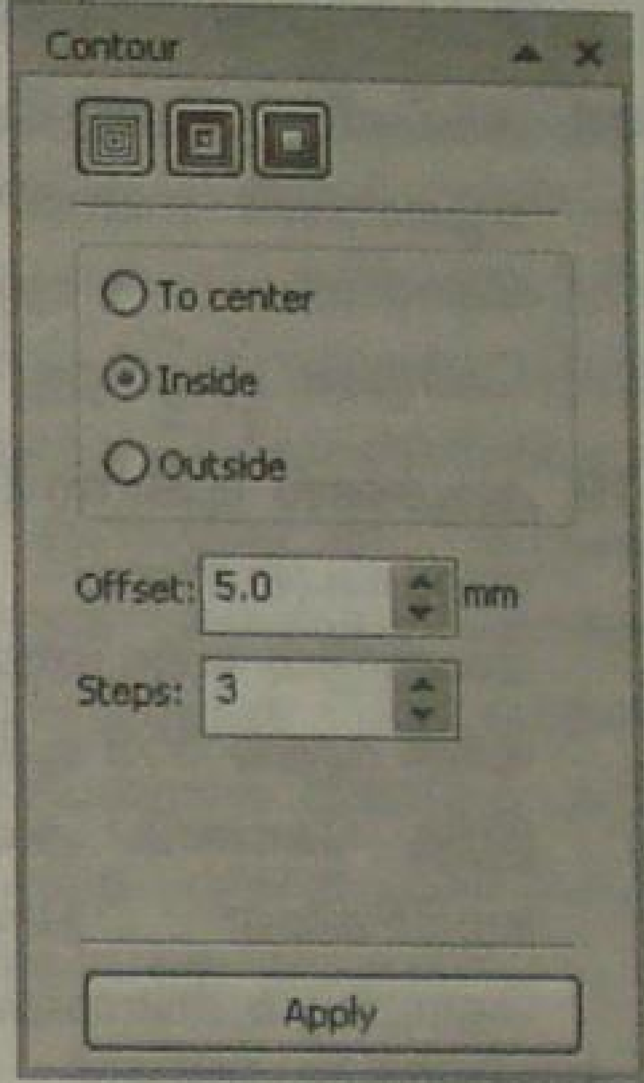
16. **ஆப்ஜெக்ட் அண்டு கலர் ஆக்சலரேஷன்** (Object and Color Acceleration) : உருவங்களின் நிலையையும், கொடுக்கப்பட்டுள்ள கலர்களின் தன்மையையும் மாற்றியமைக்க இந்த கட்டளை உதவுகிறது. இதனை க்ளிக் செய்தவுடன் வருகின்ற பேலட்டில் உருவத்தையும் கலரையும் தனித்தனியாகவும், ஒன்றாகச் சேர்த்தும் மாற்ற வசதி கொடுக்கப்படுகிறது.

17. **காப்பி கான்டூர் புராப்பர்டீஸ்** (Copy Contour Properties) : ஒரு இடத்தில் கொடுத்துள்ள கான்டூர் அமைப்பை மற்றொரு உருவத்திற்குக் கொடுக்க இந்த கட்டளை உதவுகிறது. தேவையான உருவத்தை வரைந்து கான்டூர் கொடுத்துக் கொள்ளுங்கள். ஏற்கனவே கான்டூர் கொடுத்துள்ள உருவத்தையும் ஸ்கிரீனில் நிறுத்திக் கொள்ளுங்கள். (காப்பி எடுக்க வேண்டிய கான்டூர் உருவமும் தற்போதைய உருவத்திற்கு அருகில், குறைந்தபட்சம் அதே பக்கத்தில் இருக்க வேண்டியது அவசியம். மற்றொரு ஃபைலில் இருப்பதை காப்பி செய்ய முடியாது.)

புதிதாக கான்டூர் செய்ய வேண்டிய உருவத்தை செலக்ட் செய்து கொண்டு இந்தக் கட்டளையை செலக்ட் செய்யுங்கள். உடன் மவுஸின் ஐகான் ஒரு பெரிய அம்புக்குறியாக மாறியிருக்கும். இந்த அம்புக்குறியை ஏற்கனவே கான்டூர் செய்த, தற்போது காப்பி எடுக்க வேண்டிய உருவத்தின் மீது க்ளிக் செய்யுங்கள். உடன் தற்போது நாம் கான்டூர் செய்து கொண்டிருக்கும் உருவத்திற்கு முதலில் உள்ள கான்டூர் உருவ அமைப்பு காப்பி ஆகியிருக்கும்.

கொடுக்கப்பட்டுள்ள நிறங்கள் காப்பி ஆகமாட்டா. நாம் தான் தனியாக கொடுக்க வேண்டும்.

18. **க்ளியர் கான்டூர்** (Clear Contour) : கான்டூர் கொடுத்துள்ள உருவத்தை செலக்ட் செய்து இந்தக் கட்டளையை கொடுக்க, அதற்கு கொடுக்கப்பட்டிருந்த கான்டூர் அமைப்பு முற்றிலுமாக நீக்கப்பட்டுவிடும். துவக்கத்தில் நாம் வரைந்த உருவம் மட்டும் ஸ்கிரீனில் நிறுத்தப்பட்டிருக்கும்.



○ To center
● Inside
○ Outside
Offset: 5.0 mm
Steps: 3

இந்த டூல், எஃபெக்ட்ஸ் மெனுவின் கீழ் கட்டளையாகவும் கொடுக்கப்பட்டுள்ளது. மேலும் விண்டோ மெனுவில் டாக்கர்ஸ் கட்டளையினுள் கான்டூர் எனும் கட்டளையை செலக்ட் செய்ய வரும் விண்டோ மூலமும் மேலே பார்த்த அனைத்து வசதிகளையும் பெறலாம். (அருகே காட்டப்பட்டுள்ள படம் காண்க). (ஷார்ட்கட் Ctrl + F9)

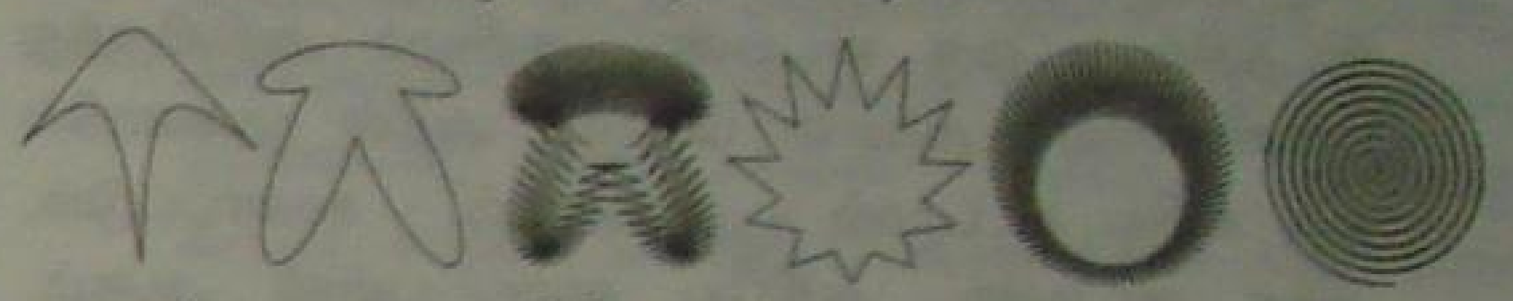
---

3. இன்டராக்டிவ் டிஸ்டார்ஸன் டூல் (Interactive Distortion Tool)

வரையப்பட்டுள்ள கோடு, கட்டம், வட்டம் அல்லது எந்த ஒரு வடிவத்தின் மீதும் இந்த டூலை பிரயோகித்தால் அந்த உருவங்கள் முற்றிலுமாக மாறி, புதிய உருவங்கள் கிடைக்கின்றன. டிஸ்டார்ஸன் என்றால் சுழற்றியமைப்பது, அழுத்தி நிறுத்துவது அல்லது தள்ளி நிறுத்துவது போன்ற செயல்கள் மூலம் ஒரு உருவத்தின் உண்மை உருவத்தை மாற்றியமைப்பது ஆகும். இங்கு உருவங்களின் ஓரங்கள் (Edges) மாற்றி அமைக்கப்படுகின்றன.

வரையப்பட்டுள்ள ஒரு சிறிய கோடு, கட்டம், வட்டம், எழுத்து மற்றும் கோரல்டிராவில் வரையப்பட்ட எந்த ஒரு உருவத்தின் மீதும் இந்த டூல் செயல்படுகிறது. மூன்று முறைகளில் டிஸ்டார்ஸன் செய்யலாம்.

தேவையான உருவத்தை செலக்ட் செய்து கொள்ளுங்கள். இந்த டூலை செலக்ட் செய்யுங்கள். உருவத்தின் மீது நேரடியாக இந்த டூலை செயல்படுத்துங்கள். அதாவது மவுஸின் ஐகானை உபயோகித்து உருவத்தின் மீது ஏதேனும் ஒரு இடத்தில் க்ளிக் செய்து நகர்த்துங்கள் உருவம் மாறத் துவங்கும். நீங்கள் க்ளிக் செய்த இடத்தை மையப்புள்ளியாகக் கொண்டு புதிய உருவம் வரத்துவங்கும். முதலில் பழகிப்பாருங்கள். பிறகு தேவையான உருவத்தை பெறலாம். ஒரு வட்டம் வரைந்து அதன் மீது இந்த டூலை பயன்படுத்தி உருவாக்கிய சில உருவங்களை கீழே கொடுக்கின்றோம்.



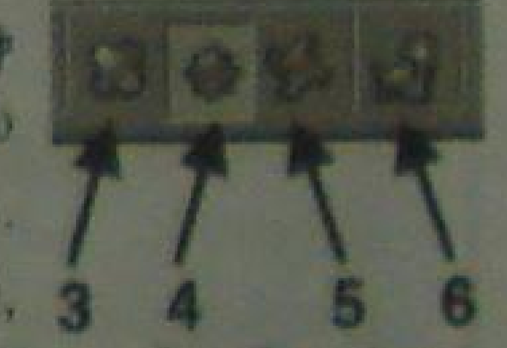
வரைந்தது ஒரு சிறிய வட்டம் மட்டுமே. ஆனால் இந்த டிஸ்டார்ஸன் டூலை பயன்படுத்தி மேலேயுள்ள உருவங்களை பெற்றுள்ளோம். இது ஒரு சிறிய எடுத்துக்காட்டுதான். வரைகின்ற உருவத்திற்கு ஏற்ப வெளிப்பாடுகள் அமைகின்றன.

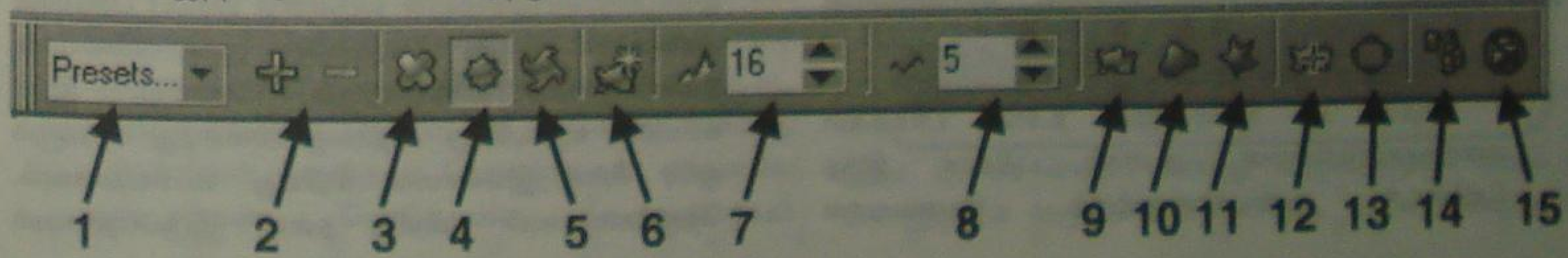
டிஸ்டார்ஸன் (ஜிப்பர் முறை - கீழே (புராப்பர்ட்டிபார்) படத்தில் 4வது பாகமாகக் குறிக்கப்பட்டுள்ளது) டூலை செலக்ட் செய்ததும் ப்ராப்பர்ட்டி பார் பின்வருமாறு மாறுகிறது:

1. **பிரீசெட்** (Preset) : இங்கு பல்வேறு வகைகளில் டிஸ்டார்ஸன் முறைகள் தயார் நிலையில் கிடைக்கின்றன. ட்ராப்டவுன் லிஸ்ட்டை க்ளிக் செய்து அவற்றை பெறலாம்.

2. **ஆட் பிரீசெட் / டெலிட் பிரீசெட்** (Add Preset / Delete Preset) : தற்போது நாம் உருவாக்கியுள்ள டிஸ்டார்ஸன் முறையை, சேமித்து வைத்துக் கொள்ளலாம். தேவையான போது வேறு இடங்களில் அதனை பயன்படுத்த முடிகிறது. இந்த + குறியை க்ளிக் செய்ய சேவ்அஸ் கட்டளை டயலாக் பாக்ஸ் வருகிறது. அதில் உங்களுக்குத் தேவையான பெயரைக் கொடுத்து சேவ் செய்து கொள்ளுங்கள். .pst (Preset file) ஃபைலாக சேவ் ஆகிறது. ஏற்கனவே சேவ் செய்து வைத்துள்ளதை நீக்குவதற்கு அருகில் உள்ள - அடையாளத்தை க்ளிக் செய்யவும்.

3. **புஸ் அண்டு புல் டிஸ்டார்சன்** (Push and Pull Distortion) : மூன்றுவிதமான டிஸ்டார்ஸன் முறைகளில் முதலாவது இந்த புஷ் அண்டு புல் - அதாவது தள்ளுதல் மற்றும் இழுத்தல் - முறையாகும். உருவத்தின் ஓரங்களை (Edges), வெளிப்புறமாக தள்ளியும், உள்நோக்கி இழுத்தும் உருவத்தின் அமைப்பை மாற்றித் தருகின்ற முறையாகும்.





தேவையான உருவத்தை வரைந்து கொண்டு இந்த பட்டனை செலக்ட் செய்யுங்கள். மவுஸின் ஐகான் ஒரு அம்புக்குறியும் அருகில் ஒரு சிறிய உருவத்துடனும் காணப்படும். செலக்ட் செய்துள்ள உருவத்தின் மீது ஏதேனும் ஒரு இடத்தில் மவுஸை நிறுத்தி க்ளிக் செய்து ட்ராக் செய்யுங்கள்; உருவம் மாறத்துவங்கும். ஓரளவு மாற்றியதும் விட்டுவிடுங்கள். இப்பொழுது உருவத்தின் நடுவில் - அதாவது நீங்கள் க்ளிக் செய்த இடத்தில் - ஒரு டைமண்ட் குறியும் அதிலிருந்து புள்ளிகளால் உருவான கோடும் அதன் முனையில் ஒரு சிறிய கட்டமும் - ஹாண்டல் - காணப்படும். அந்த டைமண்ட் குறியே மையப்புள்ளி ஆகும். அதனை இடம் நகர்த்தி வைத்து செயல்படுவதன் மூலமும் வேறு வகையான உருவங்களைப் பெறமுடியும். ஹாண்டலை டைமண்ட் குறியை நோக்கி அல்லது வெளிப்புறமாக நகர்த்தி வேறு பல உருவங்களை பெறலாம்.

இந்த பட்டனை செலக்ட் செய்தால் புராப்பர்ட்டி பாரில் மேலே காட்டியுள்ள 6 மற்றும் 8 முதல் 11 வரை உள்ள பாகங்கள் கிடைப்பதில்லை.

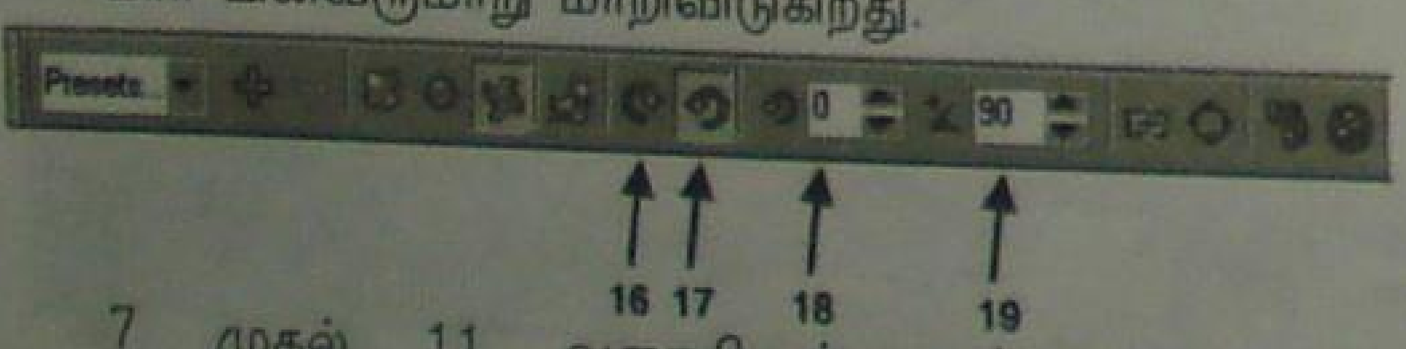
4. **ஜிப்பர் டிஸ்டார்சன்** (Zipper Distortion) : வரையப்பட்ட உருவத்தின் ஓரங்களை (Edges) இரம்பப் பற்கள் போல மாற்றித்தருவதற்கு இந்த முறை உதவுகிறது. புஸ் அண்டு புல் முறையைப் போலவே இதுவும் செயல்படுகிறது. என்றாலும் இந்த முறையை கொடுத்ததும் வருகின்ற ஹாண்டல், மையப்புள்ளியான டைமண்ட் பாயின்டை சுற்றி 360 டிகிரியும் சுழலுவதாக அமைகிறது. இதனால் வருகின்ற உருவத்தை மேலும் மாற்றியமைக்க முடிகிறது.

ஒரு முறை டிஸ்டார்ஸன் கொடுத்த பிறகு, வந்துள்ள புதிய உருவத்தின் மீது மீண்டும் செயல்படுத்துவதன் மூலம் மேலும் பல மாற்றங்களைக் கொடுக்க முடிகிறது.

இந்த முறையை செலக்ட் செய்திருக்கும் போது மட்டுமே, ப்ராப்பர்ட்டி பாரில் 9, 10 மற்றும் 11 ஆகிய பாகங்கள் செயல்படுகின்றன.

5. **டுவிஸ்டர் டிஸ்டார்சன்** (Twister Distortion) : உருவத்தின் ஓரத்தை சுருளைப் போல சுழற்றி அமைத்து நிறுத்த இந்த பட்டன் உதவுகிறது. மற்ற இரண்டு டிஸ்டார்ஸன் முறைகளைப் போலவே துவக்கத்தில் செயல்படுகிறது.

இந்த முறையை செலக்ட் செய்தவுடன் ப்ராப்பர்ட்டி பார் பின்வருமாறு மாறிவிடுகிறது.



7 முதல் 11 வரையிலும் உள்ள பாகங்கள் மறைந்துவிடுகின்றன. ஆனால் புதிதாக, இந்த ட்விஸ்டர் டிஸ்டார்ஸனுக்குத் தேவையான வசதிகளைக் கொடுக்கும் பின்வரும் கட்டளைகள் இணைக்கப்படுகின்றன.

16. **க்ளாக்வைஸ் ரொட்டேஷன்** (Clockwise Rotation): அமைக்கவிருக்கும் சுழற்சி கடிகாரச் சுற்றுபோல இடமிருந்து வலமாக அமைய இதனை க்ளிக் செய்து கொள்ளவும்.

17. **கவ்ன்டர் க்ளாவைஸ் ரொட்டேஷன்** (Counter Clockwise Rotation) : அமைக்கவிருக்கும் சுழற்சி கடிகாரச்சுற்றிற்கு எதிர்மறையாக வலமிருந்து இடமாக அமைய இந்த பட்டனை க்ளிக் செய்து கொள்ளவும். ஏற்கனவே க்ளாக்வைஸ் கொடுத்திருந்தாலும், அந்த உருவத்தை செலக்ட் செய்து கொண்டு, டூலை செலக்ட் செய்து இந்த பட்டனை க்ளிக் செய்தாலே சுழற்சி அமைப்பு மாற்றிக் கொடுக்கப்பட்டுவிடும்.

18. **கம்ப்ளீட் ரொட்டேஷன்** (Complete Rotation) : சுழற்சியின் எண்ணிக்கைகளை இங்கு நிர்ணயித்துக் கொள்ளலாம். அதிகபட்சமாக 9 சுழல்களைக் கொடுக்க முடிகிறது.

19. **அடிசனல் டிகிரீஸ்** (Additional Degrees) : சுழற்சியின் மையப்புள்ளியை எந்த கோணத்தில் நிறுத்த வேண்டும் என்பதை இங்கு நிர்ணயிக்க முடிகிறது. 0 டிகிரி முதல் 359 டிகிரி வரையிலும் சுழற்ற முடிகிறது. இந்த கோணம் அமைத்தலும் பாகம் 18ல் பார்த்த சுழற்சிகளை நிர்ணயித்தலும் ஒன்றிற்கொன்று தொடர்பு உள்ளவையாகும்.

6. **ஆட் நியூ டிஸ்டார்சன்** (Add New Distortion): ஏற்கனவே ஏதேனும் ஒரு டிஸ்டார்ஸன் கொடுக்கப்பட்ட உருவத்தின் மீது மீண்டும் மற்றொரு டிஸ்டார்ஸன் கொடுப்பதற்கு இந்த கட்டளை உதவுகிறது. உதாரணமாக ட்விஸ்டர் கொடுத்து உருவாக்கப்பட்ட உருவத்தின் மீது ஜிப்பர் டிஸ்டார்ஸன் கொடுத்து புதுமையான வேறு உருவத்தை உருவாக்கலாம்.

7. **ஜிப்பர் டிஸ்டார்சன் ஆம்ப்ளிடூட்** (Zipper Distortion Amplitude) : ஜிப்பர் டிஸ்டார்ஸன் கொடுக்கும் பொழுது, வருகின்ற இரம்ப பற்களின் அலை அமைப்பை - உயரத்தை தேவையானபடி மாற்றிக் கொடுக்க இந்த பட்டன் உதவுகிறது.

8. **ஜிப்பர் டிஸ்டார்சன் ஃப்ரீக்வன்ஸி** (Zipper Distortion Frequency) : ஜிப்பர் டிஸ்டார்ஸன் முறையில் வருகின்ற இரம்ப பற்களின் எண்ணிக்கையை நிர்ணயிக்க இந்த பட்டன் உதவுகிறது.

9. **ராண்டம் டிஸ்டார்சன்** (Random Distortion) : ஜிப்பர் டிஸ்டார்ஸன் முறையில் வருகின்ற இரம்ப பற்களின் அமைப்பை ஒரு ஒழுங்கு முறையில்லாமல், தன்னிச்சையாக அமைத்துக் கொள்ள இந்த கட்டளை உதவுகிறது. அதாவது அனைத்து பற்களும் ஒரே சீராக இல்லாமல், சிறியது பெரியதாகவும், நெருக்கமாகவும் தள்ளித் தள்ளி இருப்பதாகவும் அமைகின்றன. இதனால் வித்தியாசமான உருவங்கள் கிடைக்கின்றன.

10. **ஸ்மூத் டிஸ்டார்சன்** (Smooth Distortion) : ஜிப்பர் முறையில் வருகின்ற பற்களின் முனைகள் கூர்மையாக இல்லாமல் சற்று மழுங்கிய நிலையில் கிடைப்பதற்கு இந்த கட்டளை உதவுகிறது. இதனால் உருவத்தின் ஓரங்கள் வளைவுகளால் ஆனதாக உருவாக்க முடிகிறது.

11. **லோக்கல் டிஸ்டார்சன்** (Local Distortion) : ஜிப்பர் முறையில் வருகின்ற பற்களின் அமைப்பு சிறியதாகத் துவங்கி பெரியதாகி மீண்டும் சிறியதாக அமைந்து வருகிறது.

மேலே பார்த்த பாகங்கள் 9, 10, 11 ஆகியவை ஜிப்பர் முறை டிஸ்டார்ஸன்க்கு மட்டுமே கிடைக்கின்றன. முதலில் ஜிப்பர் டிஸ்டார்ஸன் கொடுத்துக் கொள்ளுங்கள். பிறகு மேலே பார்த்த ராண்டம், ஸ்மூத் அல்லது லோக்கல் ஆகியனவற்றில் ஏதேனும் ஒன்றை செலக்ட் செய்யுங்கள். இத்துடன் ஆம்ப்ளிட்யூட் மற்றும் ஃப்ரீக்வன்ஸியையும் மாற்றினால் அழகான ஓரங்களுடன் உருவம் மாறுகிறது. ராண்டம், ஸ்மூத் அல்லது லோக்கல் ஆகியனவற்றை ஒரு முறை கொடுத்து புதிய ஓரத்தை பெறலாம். தேவையில்லையென்றால் மீண்டும் அதே பட்டனை அழுத்தினால் அந்த முறை நீக்கப்பட்டு பழைய ஜிப்பர் டிஸ்டார்ஸன் வந்து நிற்கும்.

12. **சென்டர் டிஸ்டார்சன்** (Center Distortion) : டிஸ்டார்ஸன் கொடுக்கும் பொழுது மவுஸை எங்கு க்ளிக் செய்கிறீர்களோ அங்கிருந்து, அதனை மையமாகக் கொண்டு, உருவத்திற்கு மாற்றம் கொடுக்கப்படுகிறது. உருவத்தின் உண்மையான மையப் பகுதியிலிருந்து டிஸ்டார்ஸன் கொடுக்கப்பட வேண்டுமாயின் இந்த பட்டனை க்ளிக் செய்யவும். எந்த இடத்திலிருந்து டிஸ்டார்ஸன் துவங்கியிருந்தாலும், உருவத்தின் மையப் புள்ளிக்கு மாறிவிடுகிறது.

13. **கன்வர்ட் டூ கர்வ்** (Convert to Curve) : வரைந்துள்ள உருவத்தை கோடுகளாக மாற்றிக் கொள்ள இந்த கட்டளையை க்ளிக் செய்யவும். ஒரு வட்டம் வரைந்து அதற்கு எந்த வகையான டிஸ்டார்ஸன் கொடுத்து உருவத்தை மாற்றியிருந்தாலும், ஸ்டேட்டஸ் பாரில் அந்த உருவத்திற்கு எல்லிப்ஸ் என்றே தெரியும். கட்டம் வரைந்திருந்தால் ரெக்டாங்கல் என்றே தெரியும். கன்வர்ட் டூ கர்வ் கொடுத்துவிட்டால் அந்த உருவம் கர்வ் (கோடு)ஆக மாறிவிடுகிறது.

14. **காப்பி டிஸ்டார்சன் புராப்பர்ட்டி** (Copy Distortion Property) : ஏற்கனவே டிஸ்டார்ஸன் கொடுத்துள்ளதை புதிதாக வரைகின்ற உருவத்திற்குக் கொடுக்க இந்த கட்டளை உதவுகிறது. தேவையான உருவத்தை வரைந்து டிஸ்டார்ஸன் கொடுத்துக் கொள்ளுங்கள். ஏற்கனவே டிஸ்டார்ஸன் கொடுத்துள்ள உருவத்தையும் ஸ்கிரீனில் நிறுத்திக் கொள்ளுங்கள். (காப்பி எடுக்க வேண்டிய டிஸ்டார்ஸன் உருவமும் தற்போதைய உருவத்திற்கு அருகில், குறைந்தபட்சம் அதே பக்கத்தில் இருக்க வேண்டியது அவசியம். மற்றொரு ஃபைலில் இருப்பதை காப்பி செய்ய முடியாது.)

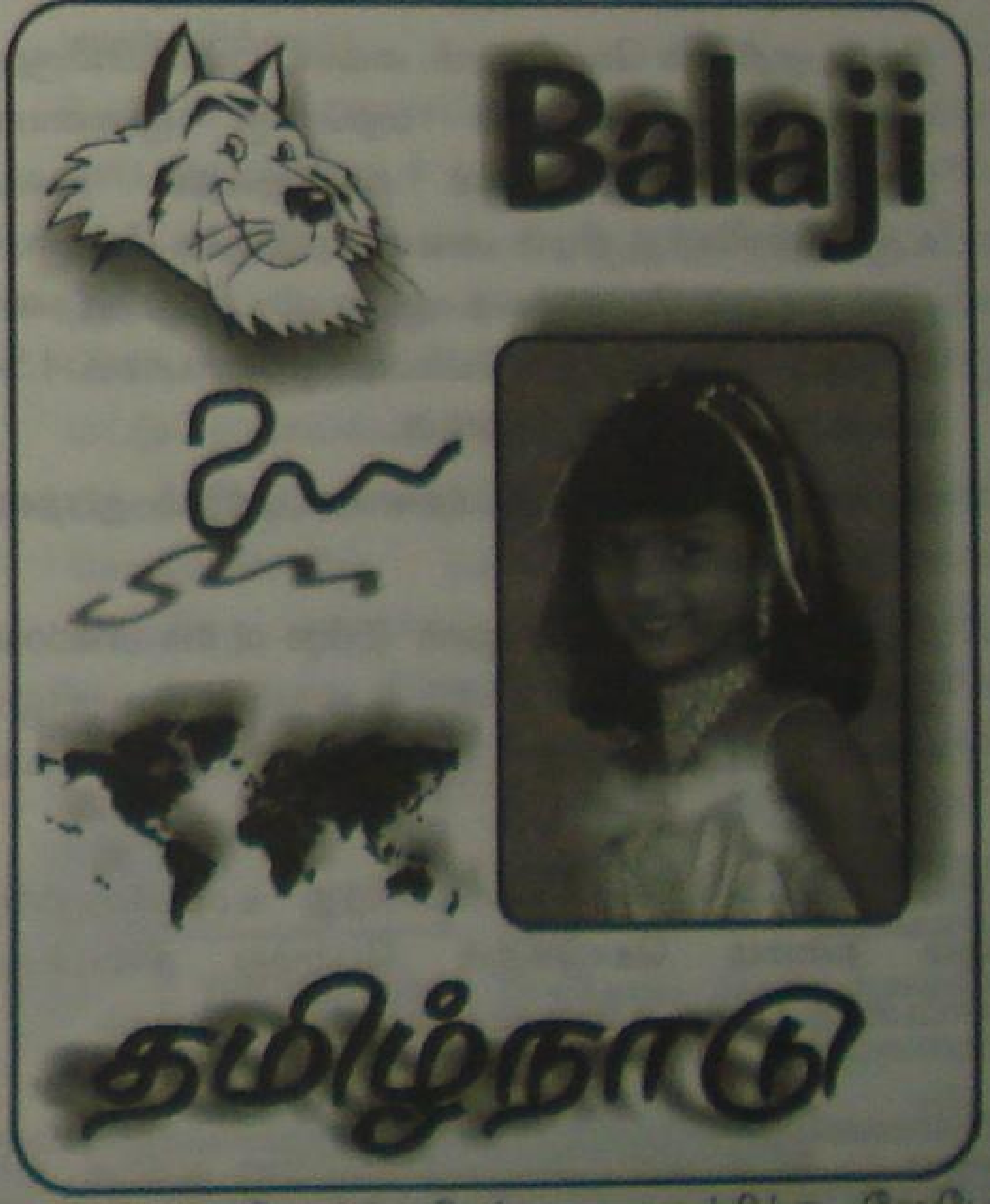
புதிதாக டிஸ்டார்ஸன் செய்ய, உருவத்தை செலக்ட் செய்து கொண்டு இந்த கட்டளையை செலக்ட் செய்யுங்கள். உடன் மவுஸின் ஐகான் ஒரு பெரிய அம்புக்குறியாக மாறியிருக்கும். இந்த அம்புக்குறியை ஏற்கனவே டிஸ்டார்ஸன் செய்த, தற்போது காப்பி எடுக்க வேண்டிய உருவத்தின் மீது க்ளிக் செய்யுங்கள். உடன் தற்போது நாம் டிஸ்டார்ஸன் செய்து கொண்டிருக்கும் உருவத்திற்கு முதலில் உள்ள டிஸ்டார்ஸன் உருவ அமைப்பு காப்பி ஆகியிருக்கும்.

15. **க்ளியர் டிஸ்டார்சன்** (Clear Distortion) : டிஸ்டார்ஸன் கொடுத்துள்ள உருவத்தை செலக்ட் செய்து இந்த கட்டளையை கொடுக்க, அதற்கு கொடுக்கப்பட்டிருந்த டிஸ்டார்ஸன் அமைப்பு முற்றிலுமாக நீக்கப்பட்டுவிடும். துவக்கத்தில் நாம் வரைந்த உருவம் மட்டும் ஸ்கிரீனில் நிறுத்தப்பட்டு இருக்கும்.

---

4. இன்டராக்டிவ் ட்ராப் ஷேடோ டூல் (Interactive Drop Shadow Tool)

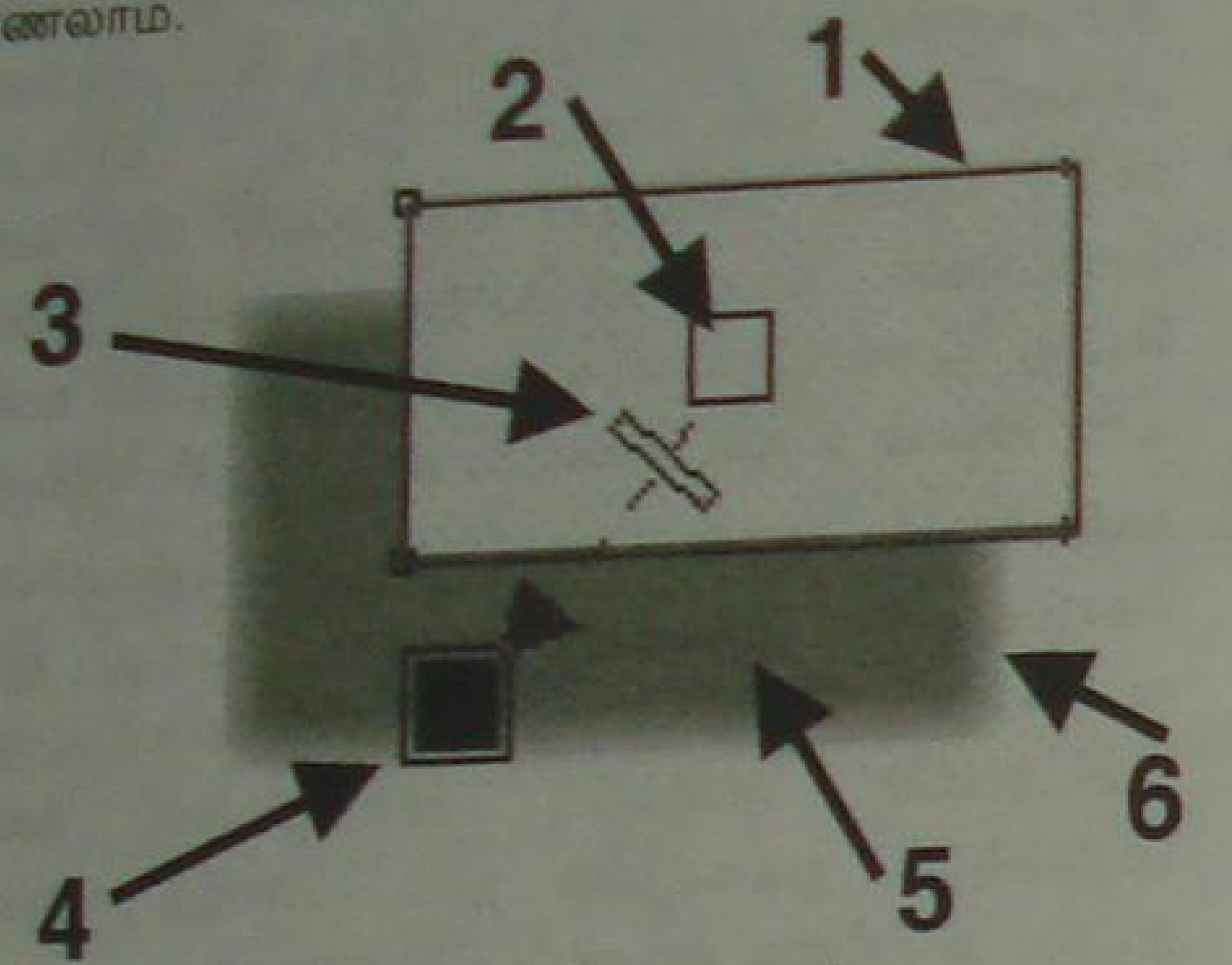
கோரல்டிராவில் நிறுத்தப்பட்டுள்ள எந்த ஒரு உருவத்திற்கும் நிழல் தன்மையைக் கொடுக்க இந்த டூல் பயன்படுகிறது. வரையப்பட்ட கோடுகள், கோட்டுச் சித்திரங்கள், எழுத்து உருவங்கள், புகைப்படம் என்று எந்த ஒரு உருவத்திற்கும் நிழல் தன்மையைக் கொடுக்க முடிகிறது. அருகில் சில எடுத்துக்காட்டுகளை காணலாம்.



இந்த டூலை செலக்ட் செய்து உருவத்திற்கு ஷேடோ கொடுத்ததும் வருகின்ற ப்ராப்பர்ட்டி பாரில் கிடைக்கும்

வசதிகளைக் கொண்டு, நிழலின் தூரம், அமைப்பு, கோணம் போன்றவற்றை நமது விருப்பப்படி மாற்றியமைக்க முடிகிறது. இதனால் உருவத்தின் தோற்றம் மேலும் சிறப்பாக அமைக்கப்படுகிறது.

ட்ராப் ஷேடோ கொடுத்ததும் வருகின்ற உருவத்தில் சில பகுதிகளை மாற்றியமைப்பதன் மூலம் நிழலின் அமைப்பை மாற்ற முடிகிறது. அவற்றை முதலில் காணலாம்.



1. செலக்ட் செய்யப்பட்டுள்ள உருவம்.
2. உருவத்தின் மையப்புள்ளி. இதனை உருவத்தின் ஓரங்களின் மையப்பகுதிக்கு (மவுஸை உபயோகித்து) நகர்த்தி நிழலின் தன்மையை மாற்ற முடிகிறது.
3. ஸ்லைடர் (Slider) : இதனை நகர்த்தி நிழலின் அடர்தன்மை (Opacity)யை குறைத்து கூட்ட முடிகிறது. இதனை நகர்த்தும் பொழுது ப்ராப்பர்ட்டி பாரில், பாகம் 6ல் எண்கள் தானாக மாறுகின்றன. உருவத்தில் உள்ள மையப் புள்ளிக்கும், நிழல்தன்மையின் ஓரத்திற்கும் இடையே இது செயல்படுகிறது.
4. நிழல்பகுதியின் வெளி ஓரம். மையப் புள்ளியிலிருந்து வருகின்ற ஹாண்டலின் மற்றொரு முனையாக இது உள்ளது. இதனை நகர்த்துவதன் மூலம், உருவத்திலிருந்து நிழல் அமைப்பு இருக்க வேண்டிய தூரம் மற்றும் கோணத்தை மாற்ற முடிகிறது. இதனை நகர்த்தும் பொழுது ப்ராப்பர்ட்டி பாரில், பாகம் 4,5ல் எண்கள் தானாக மாறுகின்றன.
5. நிழல் பகுதி. இதன் அடர்தன்மை மற்றும் தூரத்தை மாற்றியமைக்கலாம்.
6. நிழல் பகுதியின் வெளிஓரம் (Edge of the Shadow). இதன் அமைப்பையும் பாகம் 6 முதல் 11வரையிலும் உள்ள கட்டளைகள் மூலமாக மாற்றியமைக்க முடிகிறது.

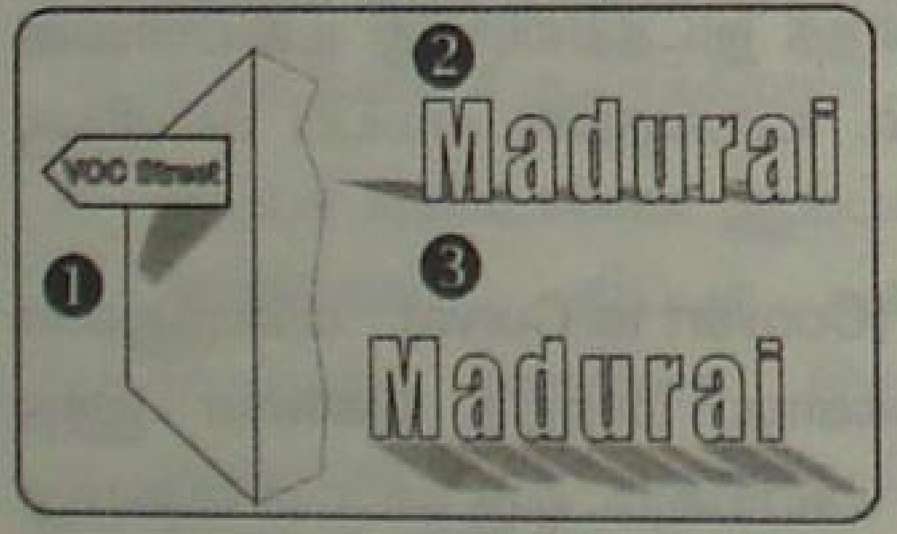
ட்ராப் ஷேடோ டூலை உபயோகித்து உருவங்களுக்கு நிழல் தன்மை கொடுக்கும் பொழுது கிடைக்கும் ப்ராப்பர்ட்டி பாரில் உள்ள வசதிகளைக் காணலாம்.

1. **பிரீசெட் லிஸ்ட் (Preset List)** : பல்வேறு வகைகளில் ட்ராப் ஷேடோ தயார் நிலையில் கிடைக்கின்றது. ட்ராப்டவுன் லிஸ்ட்டை க்ளிக் செய்து அவற்றை பெறலாம்.

2,3. **ஆட் பிரீசெட், டெலிட் பிரீசெட் (Add Preset, Delete Preset)** : தற்போது நாம் உருவாக்கியுள்ள ட்ராப் ஷேடோ முறையை, சேமித்து வைத்துக் கொள்ளலாம். தேவையான போது வேறு இடங்களில் உபயோகம் செய்ய உதவுகிறது. இந்த + குறியை க்ளிக் செய்ய சேவ்அஸ் கட்டளை டயலாக் பாக்ஸ் வருகிறது. அதில் உங்களுக்குத் தேவையான பெயரைக் கொடுத்து சேவ் செய்து கொள்ளுங்கள். .pst (Preset file) ஃபைலாக சேவ் ஆகிறது. ஏற்கனவே சேவ் செய்து வைத்துள்ளதை நீக்குவதற்கு அருகில் உள்ள - குறியை க்ளிக் செய்யவும்.

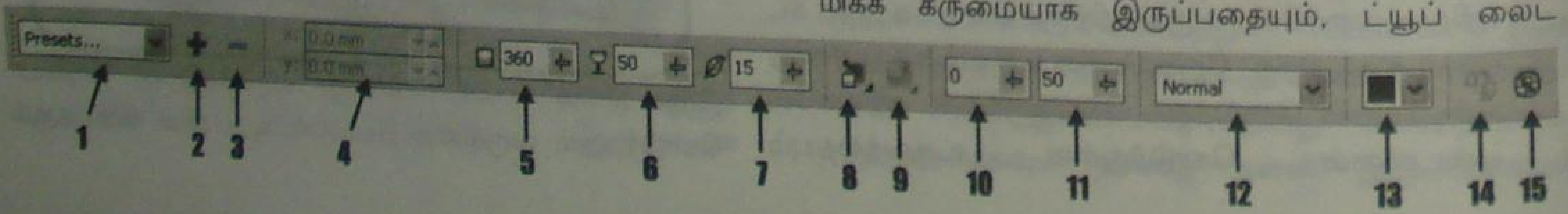
4. **ட்ராப் ஷேடோ ஆஃப்செட் (Drop Shadow Offset):** உருவத்திலிருந்து அகலம் மற்றும் உயர வசத்தில் நிழலின் தூரத்தை, இங்குள்ள டெக்ஸ்ட் பாக்ஸ்களில் எண்களைக் கொடுத்து அமைத்துக் கொள்ளலாம். ஏற்கனவே ட்ராப் ஷேடோ கொடுத்துள்ளதையும் மாற்றியமைக்கலாம்.

5. **ட்ராப் ஷேடோ ஆங்கள் (Drop Shadow Angle)** : ட்ராப் ஷேடோவை உருவத்தின் மையப்புள்ளி மற்றும் நான்கு ஓரங்களின் மையப்புள்ளிகளிலிருந்தும் என 5 இடங்களிலிருந்து அமைக்க முடிகிறது. மையப்புள்ளி தவிர மற்ற நான்கு பக்கங்களிலிருந்தும் கொடுக்கும் பொழுது படத்தின் தன்மையைப் பொறுத்து, நிழலின் கோணத்தை அமைக்க இந்த கட்டளை உதவுகிறது. நான்கு பக்கங்களில் ஏதேனும் ஒன்றிலிருந்து ட்ராப் ஷேடோ கொடுக்கப்படும் பொழுது மட்டுமே இந்த கட்டளை செயல்படவும் செய்கிறது.

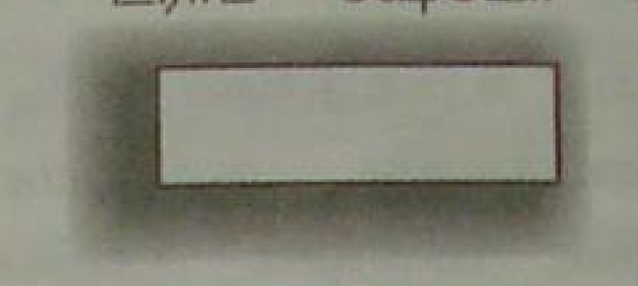


சுவரிலிருந்து நீட்டிக் கொண்டிருக்கும் ஒரு பெயர் பலகையின் நிழலை சுவரில் விழச் செய்வது (1), தரையில் நிறுத்தப்பட்டுள்ள ஒரு பெயரின் நிழலை, எழுத்துக் களின் பின்பக்கம் (2) அல்லது முன்பக்கமாக (3) சாய்வான கோணத்தில் விழச் செய்வது போன்ற அமைப்புகளுக்கு இந்த கட்டளை பெரிதும் உதவுகிறது.

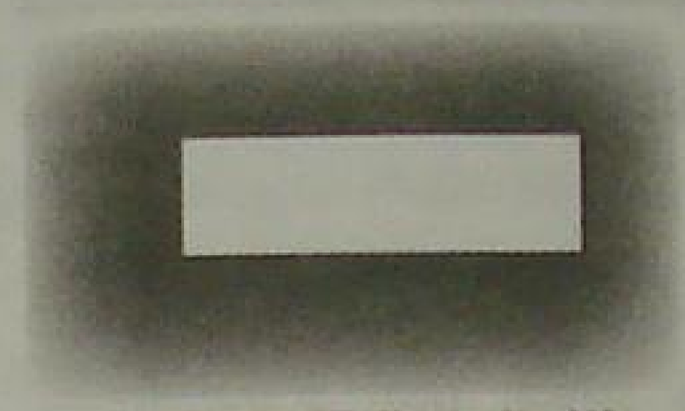
6. **ட்ராப் ஷேடோ ஒபாஸிட்டி (Drop Shadow Opacity)** : உருவத்திற்குக் கொடுக்கப்படும் நிழலின் அடர்தன்மையை மாற்றியமைக்க இந்த கட்டளை உதவுகிறது. சாதாரண பல்பு வெளிச்சத்தில் நிழல் மிகக் கருமையாக இருப்பதையும், ட்யூப் லைட் வெளிச்சத்தில் மையப்பகுதியில் கருமையாகவும், ஓரத்தில் மெல்லிய கருமையாகவும் இருப்பதையும் காணலாம். நமது கற்பனைக்கு ஏற்றபடி நிழலின் அடர்த்தியை அமைத்துக் கொள்ள முடிகிறது.



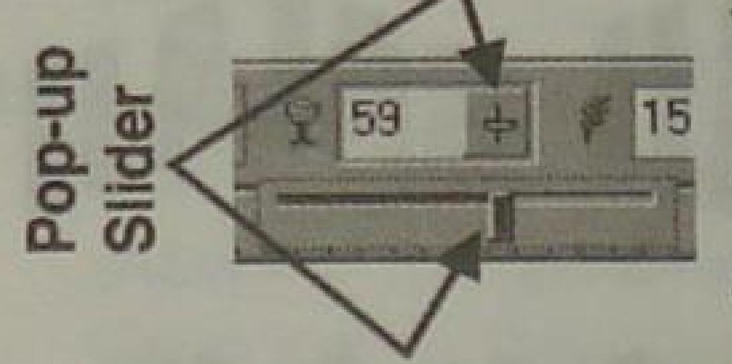
ட்ராப் ஷேடோ கொடுத்தபின் இந்த பகுதியில் எண்களைக் கொடுத்து நிழலின் அடர்தன்மையை மாற்றிக் கொள்ளலாம். 0 முதல் 100 வரையிலும் கொடுக்கலாம். (குறைந்தது 10 கொடுத்தால் தான் ஓரளவிற்கு நிழல் தன்மை கிடைக்கிறது. உருவத்தின் பின்புலம் அடர்நிறத்திலிருந்து, நிழலை வேறு மெல்லிய நிறத்தில் கொடுத்திருந்தால் அடர்த்தியை இன்னும் அதிகமாகக் கொடுக்க வேண்டும். எனினும் பயன்படுத்தும் இடம் மற்றும் வேலையின் தன்மையை பொறுத்து நீங்களே முடிவு செய்து கொள்வது நல்லது.)


Opacity - 50; Feathering 50

Opacity - 40; Feathering 75

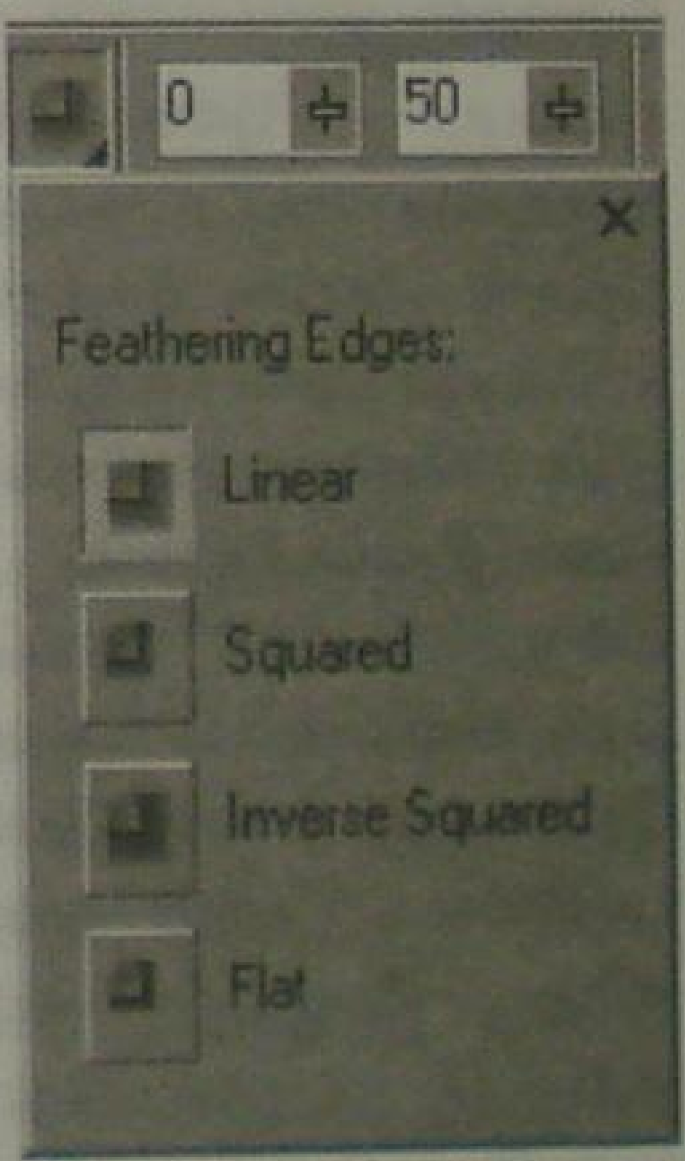

Opacity - 100; Feathering 100

இங்கு நேரடியாக எண்ணைக் கொடுத்து விடலாம். அல்லது அருகில் உள்ள பாப்-அப் ஸ்லைடரை (Pop-up Slider) நகர்த்தி நிழலின் தன்மையை மாற்றலாம்.

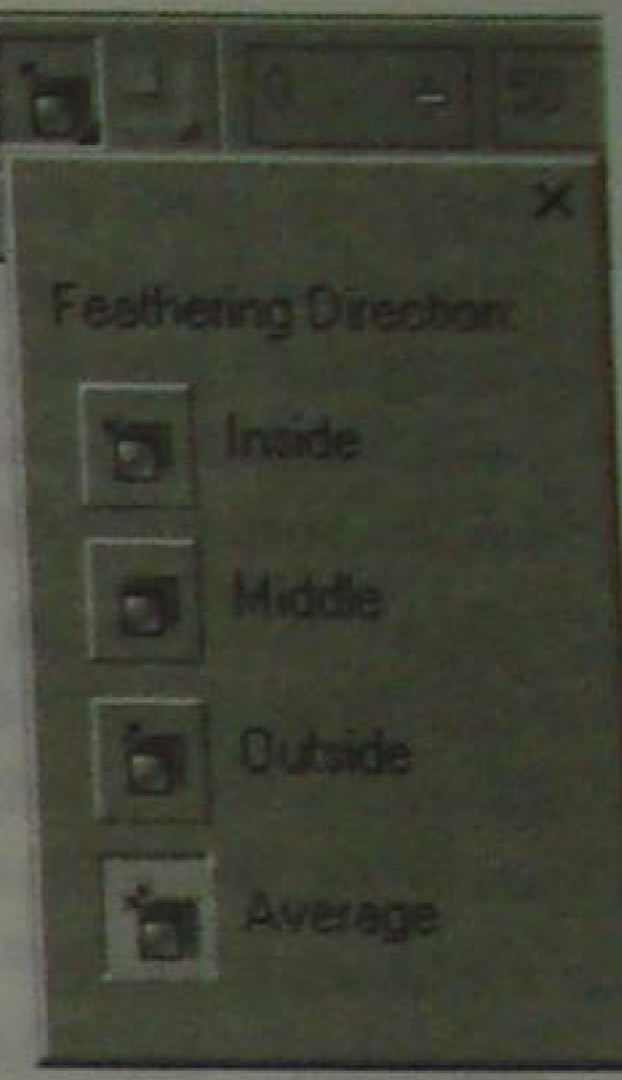


மேலும் உருவத்தின் மீது வருகின்ற ஹாண்டலுடன் கிடைக்கும் ஸ்லைடரை நகர்த்தியும் இந்த ஒபாஸிட்டியை மாற்றலாம். இதற்கு ட்ராப் ஷேடோ டூலை செலக்ட் செய்திருக்க வேண்டும்.

7. **ட்ராப் ஷேடோ ஃபெதரிங் (Drop Shadow Feathering)** : நிழலின் மையப்பகுதியை அடர்த்தியாகவும் ஓரங்களை மெல்லியதாகவும் (இறகுத் தன்மை) கொடுப்பதற்கு ஃபெதரிங் என்று பெயர். இதனைக் கொடுக்கும் பொழுது நிழலின் அளவும் பெரியதாகிறது. 0 முதல் 100 வரையிலும் கொடுக்கலாம். பாப்-அப் ஸ்லைடரையும் பயன்படுத்தலாம்.



8. **ட்ராப் ஷேடோ ஃபெதரிங் டைரக்ஷன் (Drop Shadow Feathering Direction):** உருவத்திற்கு அமைக்கப்படும் நிழலின் இறகுத் தன்மையை தேவையான பக்கத்தை நோக்கி அமைத்துக் கொள்ளலாம். அதாவது உள்பக்கம், நடுப்பகுதி, வெளிப்பக்கம் மற்றும் சராசரியாக (Inside, Middle, Outside, Average) என்ற 4 பக்கங்களை நோக்கி அமைத்துக் கொள்ளலாம். **ஆவரேஜ் என்பது சரியான முறையாகும்.** இதனை செலக்ட் செய்ததும் வருகின்ற சிறிய கட்டளை பெட்டியில் தேவையானதை செலக்ட் செய்ய அந்த முறை உடனடியாக செயல்படுகிறது.



9. **ட்ராப் ஷேடோ ஃபெதரிங் எட்ஜஸ் (Drop Shadow Feathering Edges)** : நிழலின் ஓரப்பகுதிக்கு மெல்லிய இறகுத் தன்மை கொடுப்பதற்கு இந்த கட்டளையை பயன்படுத்தவும். ஃபெதரிங் டைரக்ஷனில் ஆவரேஜ் கொடுத்திருந்தால் இந்த கட்டளை செயல்படாது. இதுவும் ஒரு சிறிய கட்டளை பெட்டியாகக் கிடைக்கின்றது.

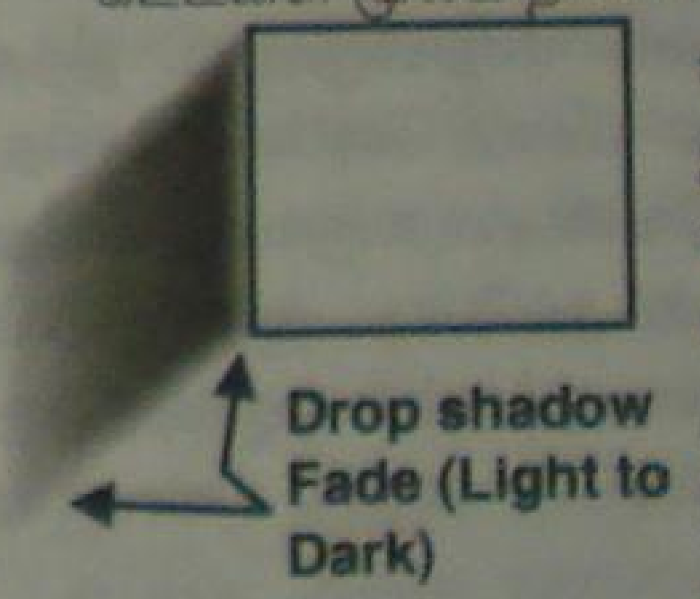
லீனியர், ஸ்கொயர்டு, இன்வர்ஸ் ஸ்கொயர்டு, ஃப்லாட் (Linear, Squared, Inverse Squared, Flat) என்ற 4 வகைகளில் ஓரங்களை அமைக்க முடிகிறது.

10. **ட்ராப் ஷேடோ ஃபேட் (Drop Shadow Fade)** : உருவத்திற்கு அமைக்கப்படும் நிழலை மெல்லிய நிறத்திலிருந்து அடர்நிறத்திற்கு மாற்றுவதற்கு இந்த கட்டளை உதவுகிறது. அதாவது உருவத்தின் அருகில் நிழல் கருமையாகவும், ஓரத்திற்கு செல்லச் செல்ல மெல்லியதாகவும் மாறுவதற்கு இதனை பயன்படுத்தவும்.

0 முதல் 100 வரையிலும் எண்ணாகக் கொடுத்தும், பாப்-அப் ஸ்லைடர் மூலமும் மாற்றம் செய்யலாம்.

உருவங்களின் மையப்பகுதியிலிருந்து ட்ராப் ஷேடோ கொடுத்தால் இந்த கட்டளை வேலை செய்யாது. ஓரங்களிலிருந்து கொடுக்கும் பொழுது மட்டுமே செயல்படுகிறது.

11. **ட்ராப் ஷேடோ ஸ்ட்ரெட்ச் (Drop Shadow Stretch):** கொடுக்கப்படும் ட்ராப் ஷேடோ எவ்வளவு நீளத்திற்கு அமைக்கப்பட வேண்டும் என்பதை இந்த கட்டளை மூலம் நிர்ணயிக்க லாம். அதாவது, விளக்கு, உருவத்திற்கு அருகில் இருந்தால் நிழல் சற்று நீளமாகவும், உருவத்திலிருந்து சற்று தொலைவில் இருந்தால் நிழல் குறைவான நீளத்துடன் விழுவதையும் காணலாம். சரியாக சொல்லப் போனால் பகல் 11 மணி முதல் மதியம் 2 மணிவரையிலும் கிடைக்கும் சூரிய ஒளியின்


Drop shadow Fade (Light to Dark)

கீழ் விழுகின்ற நிழலின் நீளத்தைவிட, காலை 7 மணிமுதல் 10 மணி வரையிலும், மாலை 4 மணி முதல் 6 மணி வரையிலும் கிடைக்கும் சூரிய ஒளி மூலம் விழுகின்ற நிழலின் நீளம் அதிகமாக இருக்கும் அல்லவா? இது போன்ற நிழலை பெறுவதற்கு இந்த கட்டளையில் எண்களை மாற்றி அல்லது பாப் அப் ஸ்லைடரை நகர்த்திக் கொடுக்கவும்.

இந்த கட்டளையும் உருவங்களின் மையப்பகுதி யிலிருந்து ட்ராப் ஷேடோ கொடுத்தால் வேலை செய்யாது. ஓரங்களிலிருந்து கொடுக்கும் பொழுது மட்டுமே செயல்படுகிறது.

12. **ட்ரான்ஸ்பரென்ஸி ஆபரேசன்** (Transparency operation) : கொடுக்கப்பட்டுள்ள நிழல் அமைப்பு, அந்த உருவத்திற்குக் கீழே உள்ள நிறத்திற்கு ஏற்ப மாற்றப்பட இங்குள்ள பட்டியலில் தரப்பட்டுள்ளவற்றை மாற்றிப் பார்க்கவும்.

13. **ட்ராப் ஷேடோ கலர்** (Drop Shadow Color) : உருவங்களுக்கு அமைக்கப்படும் நிழலின் நிறத்தை மாற்றியமைக்க இந்த கட்டளை உதவுகிறது. ட்ராப் டவுன் லிஸ்டை க்ளிக் செய்ய வருகின்ற பெட்டியில் அல்லது அதா் கலர்ஸ்ஸை க்ளிக் செய்து தேவையான கலரை பெறலாம். உருவத்தின் பின்புலம் அடர் நிறத்தில் இருக்கும் பொழுது மெல்லிய நிறத்தை உபயோகிக்கலாம். எனினும் நிழல் கருமையாக இருப்பதுவே இயற்கை நிறமாகும். வேலையின் தன்மைக்கு ஏற்ப மாற்றி அமைத்துக் கொள்ளுங்கள்.

14. **காப்பி ட்ராப் ஷேடோ புராப்பர்டீஸ்** (Copy Drop Shadow Properties) : ஏற்கனவே ட்ராப் ஷேடோ கொடுத்துள்ளதை புதிதாக வரைகின்ற உருவத்திற்குக் கொடுக்க இந்த கட்டளை உதவுகிறது. தேவையான உருவத்தை வரைந்து ட்ராப் ஷேடோ கொடுத்துக் கொள்ளுங்கள். ஏற்கனவே ட்ராப் ஷேடோ கொடுத்துள்ள உருவத்தையும் ஸ்கிரீனில் நிறுத்திக் கொள்ளுங்கள். (காப்பி எடுக்க வேண்டிய ட்ராப் ஷேடோ உருவமும் தற்போதைய உருவத்திற்கு அருகில், குறைந்தபட்சம் அதே பக்கத்தில் இருக்க வேண்டியது அவசியம். மற்றொரு ஃபைலில் இருப்பதை காப்பி செய்ய முடியாது.)

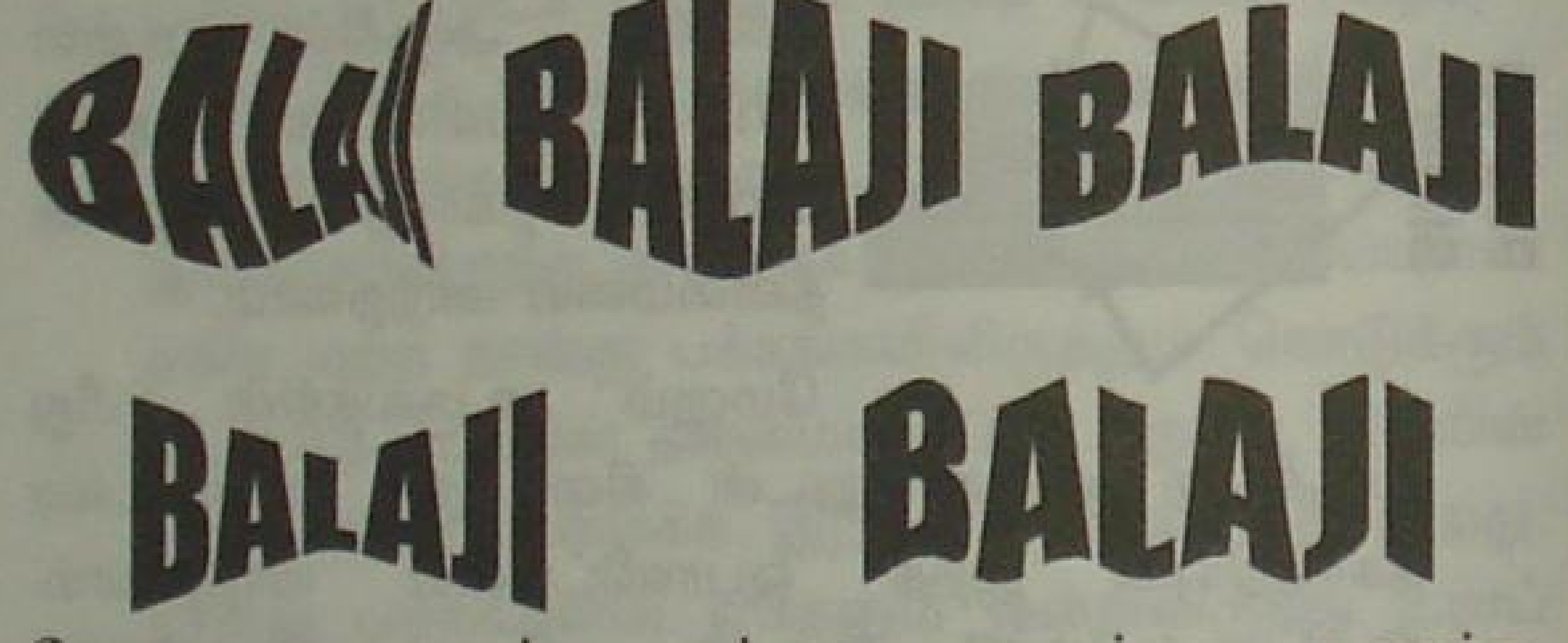
புதிதாக ட்ராப் ஷேடோ செய்ய வேண்டிய உருவத்தை செலக்ட் செய்து கொண்டு இந்த கட்டளையை செலக்ட் செய்யுங்கள். உடன் மவுஸின் ஐகான் ஒரு பெரிய அம்புக்குறியாக மாறியிருக்கும். இந்த அம்புக்குறியை ஏற்கனவே ட்ராப் ஷேடோ செய்த, தற்போது காப்பி எடுக்க வேண்டிய உருவத்தின் மீது க்ளிக் செய்யுங்கள். உடன் தற்போது நாம் ட்ராப் ஷேடோ செய்து கொண்டிருக்கும் உருவத்திற்கு முதலில் உள்ள ட்ராப் ஷேடோ உருவ அமைப்பு காப்பி ஆகியிருக்கும்.

15. **க்ளியர் ட்ராப் ஷேடோ** (Clear Drop Shadow): ட்ராப் ஷேடோ கொடுத்துள்ள உருவத்தை செலக்ட் செய்து இந்த கட்டளையை கொடுக்க, அதற்கு கொடுக்கப்பட்டிருந்த ட்ராப் ஷேடோ அமைப்பு முற்றிலுமாக நீக்கப்பட்டுவிடும். துவக்கத்தில் நாம் வரைந்த உருவம் மட்டும் ஸ்கிரீனில் நிறுத்தப்பட்டிருக்கும்.

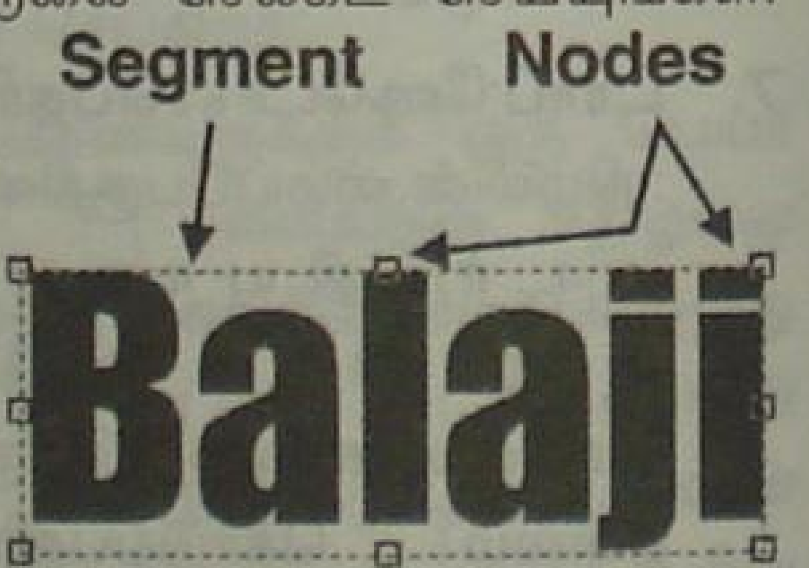
ட்ராப் ஷேடோ கொடுப்பதால் உருவத்திற்கு 3டி (முப்பரிமாணம்) தன்மை கிடைக்கிறது. குறிப்பாக புத்தக வேலைகள், பொருட்களின் விளக்கக் குறிப்பு ஏடுகளில் முதல் பக்கம் மற்றும் அட்டை பக்கங்களில் தலைப்புகளுக்கும், அமைகின்ற புகைப்படங்களுக்கும் இந்த நிழல் தன்மை கொடுத்தால் மிகச் சிறப்பாக இருக்கும். பல இடங்களில் பயன்படக்கூடிய ஒரு வசதி.

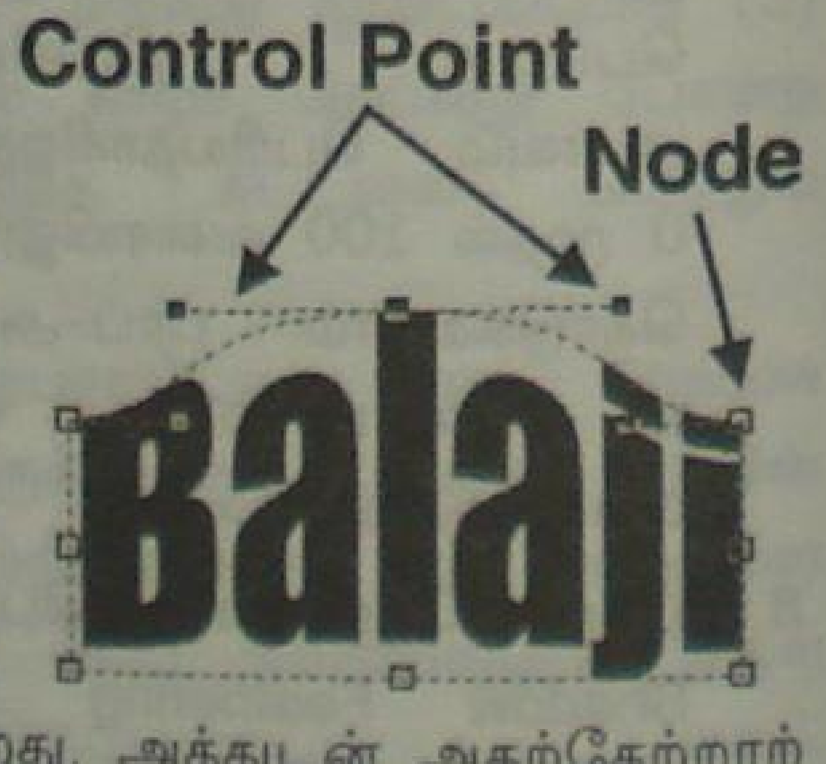
5. இன்டராக்டிவ் என்வலப் டூல் (Interactive Envelope Tool)

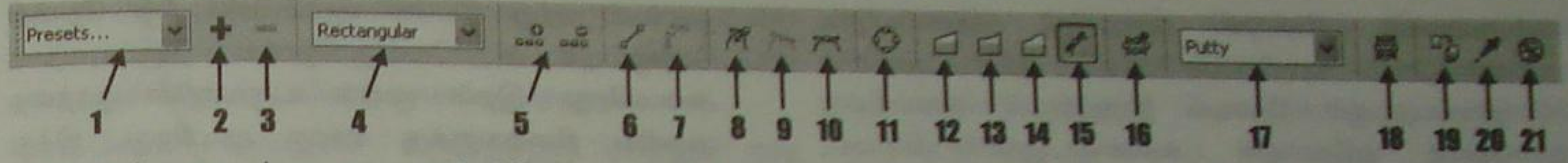
எழுத்துக்களையும், வரையப்படும் உருவங்களையும் ஒரு புதிய உருவத்திற்கு மாற்ற இந்த டூல் உதவுகிறது. எடுத்துக்காட்டாக ஒரு பெயரை தட்டச்சு செய்து அதனை மீன் உருவம் போல மாற்ற வேண்டுமானால் இந்த டூலை பயன்படுத்திப் பெறலாம். கீழே சில எடுத்துக்காட்டுகளை கொடுக்கின்றோம்.



தேவையான எழுத்து அல்லது உருவத்தை வரைந்து கொண்டு இந்த என்வலப் டூலை செலக்ட் செய்யுங்கள். உருவத்தின் மீது க்ளிக் செய்யுங்கள். சுற்றிலும் சிவப்புப் புள்ளிகளால் உருவான கட்டம் வந்து நிற்கும். அதில் 8 சிறிய கட்டங்கள் தெரியும். இவை இந்த என்வலப் முறைக்கான நோடுகள் ஆகும். நோடுகளை இணைக்கும் கட்டத்திற்கு **செக்மன்ட்** (Segment) என்று பெயர். நோடின் தொடர்ச்சியாக வருகின்ற கோட்டிற்கு **கன்ட்ரோல் பாயின்ட்** (Control point) என்று பெயர். நோடுகளையும், கன்ட்ரோல் பாயின்டுகளையும் மவுஸால் பிடித்து நகர்த்த கட்டம் மாறுபாடு அடைகிறது. அத்துடன் அதற்கேற்றாற் போல உள்ளேயுள்ள உருவமும் மாறுபாடு அடைகிறது. இந்த நோடுகளும் கன்ட்ரோல் பாயின்டுகளும், நாம் ஏற்கனவே ஷேப் டூலுடன் பார்த்தவையே. இந்த என்வலப் என்ற கட்டளையும் உருவ மாற்றத்திற்கு உதவுவதால், ஷேப் டூல் மூலம் கிடைத்த நோடுகளும் கன்ட்ரோல் பாயின்டுகளும் இங்கும் கொடுக்கப்படுகின்றன.







மூன்று முறைகளில் என்வலப் செய்ய முடிகிறது.
1. ஸ்ட்ரைட் லைன் என்வலப் (Straight line envelope);
2. சிங்கள் ஆர்க் என்வலப் (Single arc envelope);
3. டபுள் ஆர்க் என்வலப் (Double arc envelope); ஆகிய 3 முறைகளுடன் அன்கன்ஸ்ட்ரைன்டு (Unconstrained) எனும் வசதி மூலம் நமது விருப்பமான வடிவங்களையும் பெற முடிகிறது. அவற்றை விரிவாகக் காணலாம்.

இன்டராக்டிவ் என்வலப் டூலை செலக்ட் செய்து என்வலப் செய்ய வேண்டிய உருவத்தை செலக்ட் செய்ததும் ப்ராப்பர்ட்டி பார் (படம் - இந்தப் பக்கத்தில் மேலே உள்ளது) மாறிவிடுகிறது :

1. **பிரீசெட் லிஸ்ட்** (Preset List) : பல்வேறு வகைகளில் என்வலப் முறைகள் தயார் நிலையில் கிடைக்கின்றன. ட்ராப்டவுன் லிஸ்ட்டை க்ளிக் செய்து அவற்றை பெறலாம்.

2, 3. **ஆட் பிரீசெட் / டெலிட் பிரீசெட்** (Add Preset / Delete Preset) : தற்போது நாம் உருவாக்கியுள்ள என்வலப் முறையை, சேமித்து வைத்துக் கொள்ளலாம். தேவையான போது வேறு இடங்களில் உபயோகம் செய்ய உதவுகிறது. இந்த + குறியை க்ளிக் செய்ய சேவ்அஸ் கட்டளை டயலாக் பாக்ஸ் வருகிறது. அதில் உங்களுக்குத் தேவையான பெயரைக் கொடுத்து சேவ் செய்து கொள்ளுங்கள். .pst (Preset file) ஃபைலாக சேவ் ஆகிறது. ஏற்கனவே சேவ் செய்து வைத்துள்ளதை நீக்குவதற்கு அருகில் உள்ள - அடையாளத்தை க்ளிக் செய்யவும்.

அடுத்து நாம் பார்க்கவிருக்கின்ற பாகங்கள் 4 முதல் 10 வரையுள்ளவை, ஏற்கனவே ஷேப் டூலில் விளக்கப்பட்டவையே. எனினும் உடனடியாக தெரிந்து கொள்ள மீண்டும் இங்கு விளக்குகின்றோம். பாகம் 14 ஆகக் கொடுக்கப்பட்டுள்ள அன்கன்ஸ்ட்ரைன்டு மோட் செலக்ட் செய்திருந்தால் மட்டுமே இந்த பாகங்கள் வேலை செய்கின்றன.

4. **ஆட் நோட்ஸ்** (Add Nodes) : என்வலப் செய்யவுள்ள உருவத்தில் அமைகின்ற என்வலப் எல்லையில் புதிய நோடுகள் சேர்க்க இந்த கட்டளை உதவுகிறது. இதன் மூலம் வெளிப்புறத்தை மிகச் சிறிய அளவில் மற்றும் நமக்குத் தேவையான வடிவத்தில் வளைத்து நிறுத்த முடிகிறது. உருவத்தின் மீது புதிதாக ஒரு நோடை சேர்ப்பதற்கு, ஏதேனும் ஒன்று அல்லது அதற்கு மேற்பட்ட நோடுகளை செலக்ட் செய்து கொண்டு, இந்த ஐகானை க்ளிக் செய்யவும். எத்தனை நோடுகளை செலக்ட் செய்திருக்கின்றீர்களோ அவை ஒவ்வொன்றின் வலது அல்லது இடது பக்கம் மேலும் ஒரு நோடு புதிதாக சேர்க்கப்படும். (ஷார்ட்கட் - கீபோர்டில் நம்பர் பேடு பகுதியில் உள்ள கூட்டல் குறியை (+) அழுத்தவும்)

5. **டெலிட் நோட்ஸ்** (Delete Nodes) : தேவையில்லாத நோடுகளை நீக்குவதற்கு இந்த கட்டளை உதவுகிறது. குறிப்பிட்ட நோடு அல்லது நோடுகளை செலக்ட் செய்து கொண்டு இந்த பட்டனை க்ளிக் செய்யவும். (ஷார்ட்கட் - கீபோர்டில் நம்பர் பேடு பகுதியில் உள்ள கழித்தல் குறியை (-) அழுத்தவும்)

6. **கன்வர்ட் கர்வ் டூ லைன்** (Convert Curve to Line): வளைவான பகுதியை நேர்கோடாக மாற்றுவதற்கு இந்த கட்டளை உதவுகிறது. ஒன்றிற்கு மேற்பட்ட நோடுகளை செலக்ட் செய்தும் இந்த கட்டளையை கொடுக்கலாம்.

7. **கன்வர்ட் லைன் டூ கர்வ்** (Convert Line to Curve): நேர்கோடுகளை வளைப்பதற்கு இந்த கட்டளையை கொடுக்க வேண்டும். இதனைத் தொடர்ந்து நோடுகள் வளையும் தன்மை பெறுகின்றன. மேலும் அவற்றில் கன்ட்ரோல் பாயின்டுகள் (Control Point) வருகின்றன. இவற்றை உபயோகித்து துல்லியமாக வளைவுகளைக் கொடுக்க முடிகிறது.

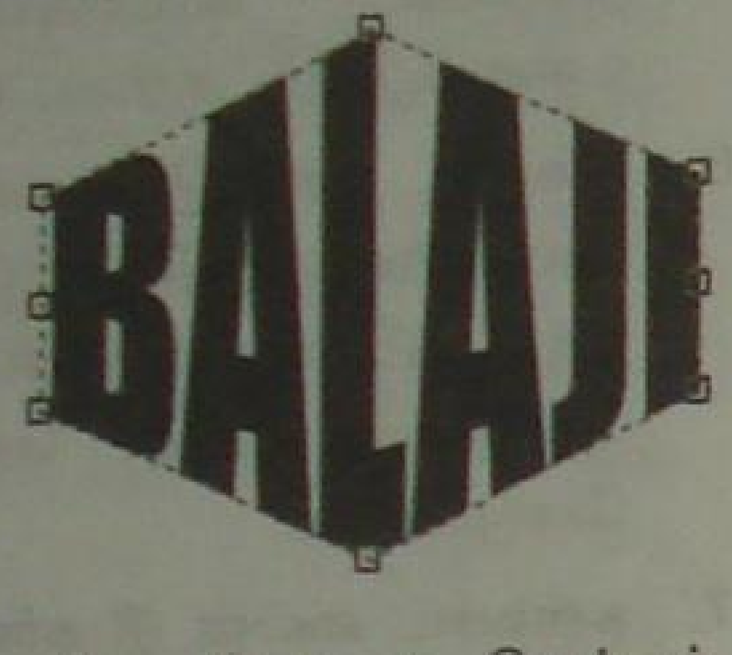
8. **மேக் நோட் எ கஸ்ப்** (Make Node a Cusp) : **கன்ட்ரோல்** பாயின்டை பிடித்து நகர்த்தும் பொழுது, அதே நோடின் மறுபக்கம் உள்ள மற்றொரு கன்ட்ரோல் பாயின்ட் நாம் நகர்த்துகின்ற திசைக்கு எதிர்புறமாக நகரக்கூடும். அதனால் தேவையில்லாமல் உருவம் மற்றொரு பக்கம் வளைவடைந்து போகலாம். இதனை தவிர்க்க, நோடை கன்வர்ட் டூ கர்வ் கொடுத்தவுடன், மேக் நோடு எ கஸ்ப் என்ற இந்த ஐகானை செலக்ட் செய்யவும். இதனால் நாம் செலக்ட் செய்து நகர்த்தும் கன்ட்ரோல் பாயின்ட் மட்டுமே நகரும். மறுபக்கம் உள்ளது நகராது.

9. **மேக் நோட் ஸ்மூத்** (Make Node Smooth) : கஸ்ப் கட்டளைக்கு எதிராக செயல்படுகின்ற கட்டளை இது. நோடின் இரண்டு பக்கம் உள்ள கன்ட்ரோல் பாயின்டுகளும் நகரவேண்டுமாயின் (அதாவது கஸ்ப் கொடுத்துள்ள நிலையில்) இந்த ஐகானை செலக்ட் செய்யுங்கள். இப்பொழுது கன்ட்ரோல் பாயின்ட் இரண்டு பக்கமும் நகரத்துவங்கும்.

10. **மேக் நோட் சிமெட்ரிக்கல்** (Make Node Symmetrical): ஸ்மூத் நோட் நிலையில் கன்ட்ரோல் பாயின்டுகள் இரண்டு புறமும் நகருகின்றதை பார்த்தோமல்லவா? அப்படி அவை நகருகின்றபோது, அவற்றின் திசை மட்டும் எதிர் எதிராக இருக்கும். ஆனால் அவற்றின் நீளம் வெவ்வேறாக இருக்கும். இதனால் வளைந்து

அமையும் கோடும் மாறுபட்டு காணப்படும். கன்ட்ரோல் பாயின்டின் நீளம் ஒரே அளவில் இருப்பதற்கும், நோடின் இருபுறமும் அமைகின்ற கோடு ஒரேமாதிரி வளைவுடனும் அமைய, குறிப்பிட்ட அந்த நோடை செலக்ட் செய்து கொண்டு, இந்த மேக் நோட் சிமெட்ரிகல் ஐகானை செலக்ட் செய்யவும். உடனே கோடும், கன்ட்ரோல் பாயின்டும் மாறிவிடுகின்றன. இனி கன்ட்ரோல் பாயின்டை நகர்த்தும் பொழுது இரண்டு புறமும் ஒரே தூரம் நகருகின்றன.

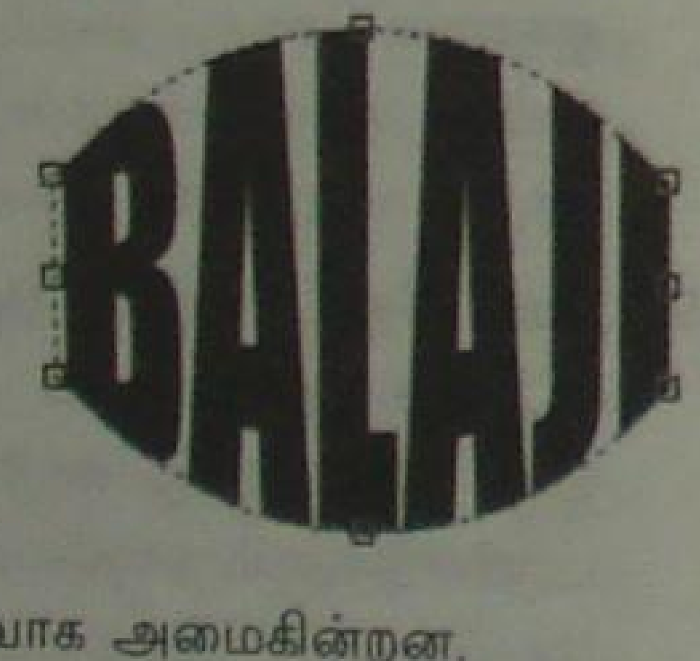
11. **என்வலெப் ஸ்ட்ரைட் லைன் மோட்** (Envelope Straight Line Mode) : உருவங்களை என்வலப் செய்யும் பொழுது ஓரங்கள் ஒரு நேர்கோட்டிலேயே நகருகின்ற விதத்தில் செய்வதற்கு இந்த பட்டனை அழுத்தவும். அதாவது உருவத்தின் ஓரங்கள் வளைவு அடையாமல் நேர் கோடாக இருக்கும். குறிப்பாக நோடுகளுக்கு இடையேயான செக்மென்ட் பகுதியில் எந்த வளைவும் ஏற்படாது.



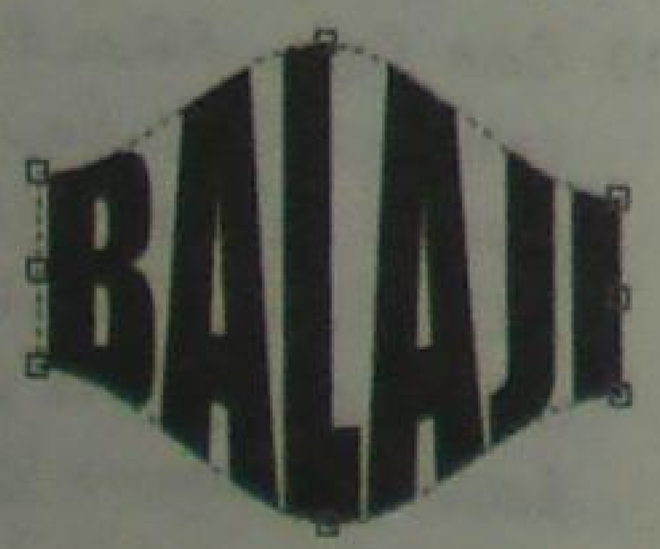
எதிர் எதிரே உள்ள இரண்டு பக்கங்களிலும் உள்ள நோடுகள் ஒரே தூரத்திற்கு நேர் எதிர்புறமாக நகருவதற்கு ஷிப்ட் பட்டனை அழுத்திக் கொண்டு ஏதேனும் ஒரு நோடை நகர்த்துங்கள். அதற்கு நேர் எதிர்புறம் உள்ள நோடு, எதிர் திசையில் நகரும். இரண்டு நோடுகளும் ஒரே திசையில் நகர, கன்ட்ரோல் பட்டனை அழுத்திக் கொண்டு ஏதேனும் ஒரு நோடை நகர்த்தவும்.

அடுத்து வருகின்ற சிங்கள் மற்றும் டபுள் ஆர்க் முறைகளுக்கும் இது பொருந்தும்.

12. **என்வலெப் சிங்கிள் ஆர்க் மோட்** (Envelope Single Arc Mode): இந்த முறையின் மூலம் செக்மன்டுகள் ஒரு வளைவாக அமைகின்றன. அதாவது ஒரு பாலம் போல, ஏற்றம் இறக்கம் இல்லாமல் ஒரே வளைவாக அமைகின்றன.



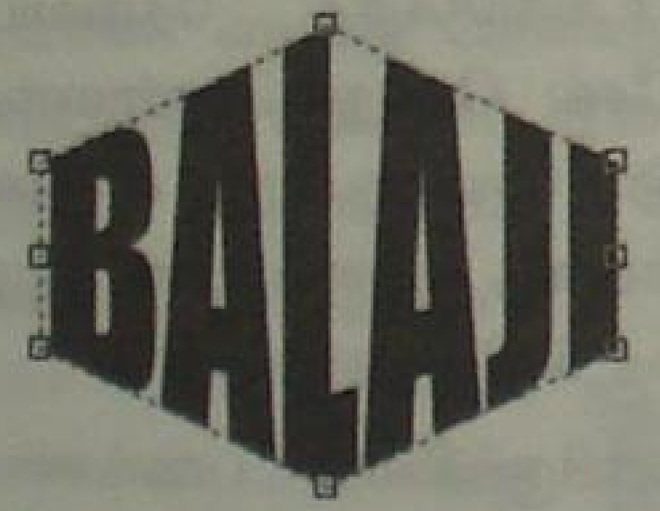
13. **என்வலெப் டபுள் ஆர்க் மோட்** (Envelope Double Arc Mode) : இந்த முறையிலும் செக்மென்டுகள் வளைவாக அமைகின்றன. ஆனால் அந்த வளைவின் அமைப்பு வளைவுகள் கொண்டதாக அமைகிறது. வளைவின் துவக்கம் சற்று மேலே ஆரம்பித்து கீழ் நோக்கி சென்று உடன் மேல் நோக்கி திரும்புவதாக அமைகிறது. இதன் மூலம் உருவத்தின் ஓரத்தை அழகிய நிலைகளுக்கு மாற்ற முடிகிறது. இத்துடன் அடுத்து பார்க்கக்கூடிய அன்கன்ஸ்ட்ரைன்டு மோடையும் சேர்த்து நோடுகளைப் பெற்று சிறப்பான உருவங்களை பெறமுடிகிறது.



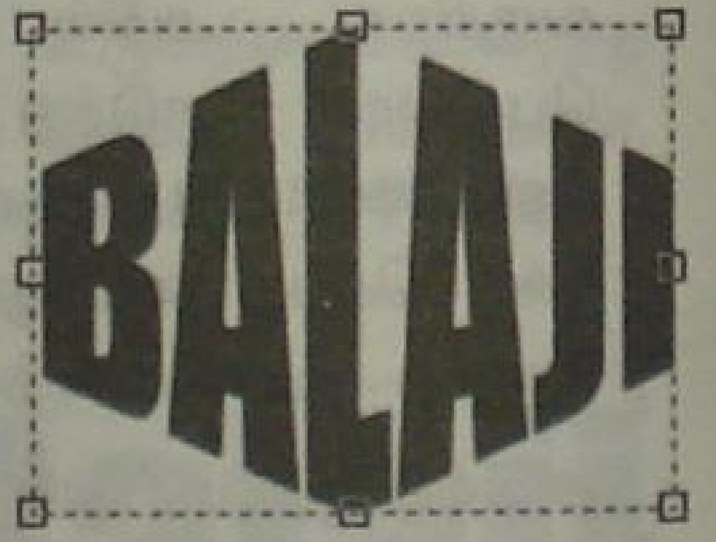
14. **என்வலெப் அன்கன்ஸ்ட்ரைன்டு மோட்** (Envelope Unconstrained Mode) : மேலே நாம் பார்த்த மூன்று முறைகளும் சில கட்டுப்பாடுகளுக்கும் எல்லைக்கும் உட்பட்டவை. அவற்றில் குறிப்பிட்ட சில முறைகளைத் தவிர்த்து உருவங்களைப் பெற முடியாது. அவற்றிற்கு எதிர்மறையாக, நமது விருப்பம் போல எந்த விதமான கட்டுப்பாடும் எல்லைகளும் இல்லாமல் உருவங்களைப் பெறுவதற்கு உதவுவதே இந்த அன்கன்ஸ்ட்ரைன்டு மோட் ஆகும்.

இதனை செலக்ட் செய்ததும், செலக்ட் செய்த உருவத்தின் மீது கொடுக்கப்படும் செக்மன்ட்டில் தோன்றும் நோடுகளுக்கு கன்ட்ரோல் பாயின்டுகள் வந்து விடுகின்றன. ஷேப் டூல் பயன்படுத்தி உருவங்களை மாற்றியது போல நாம் தற்போது உருவங்களை நமது விருப்பப்படி மாற்றியமைக்க முடிகிறது. இந்த கட்டளை மூலமே மீன் போன்ற வடிவங்களையும் பெறமுடிகிறது.

15. **ஆட் நியூ என்வலெப்** (Add New Envelope) : ஏற்கனவே என்வலப் செய்யப்பட்ட உருவத்தின் மீது மீண்டும் ஒரு புதிய என்வலப் கொடுக்க விரும்பினால் இந்த கட்டளையை செலக்ட் செய்யவும்.



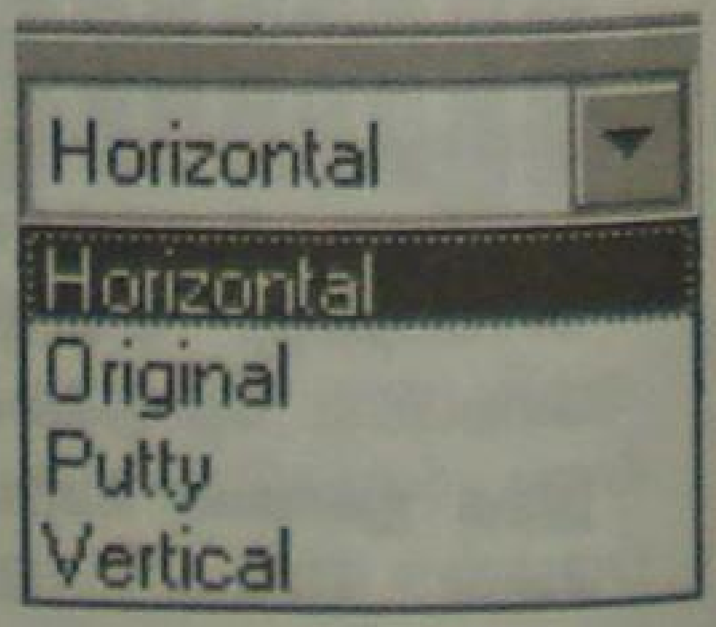
என்வலப் செய்யப்பட்ட உருவம்.



புதிய என்வலப் சேர்க்கப்பட்ட நிலை.

வளைக்கப்பட்ட அல்லது மாற்றப்பட்ட எல்லைக் கோட்டை - செக்மன்ட் - பெற்றிருந்த உருவத்தின் மீது புதிதாக ஒரு என்வலப் சேர்க்கச் சொல்லும் பொழுது, எல்லைக் கோடு மீண்டும் ஒரு கட்டமாக மாறிவிடுகிறது. இதனை மாற்றியமைப்பதன் மூலம் புதிய உருவத்தைப் பெறலாம்.

16. **மேப்பிங் மோட்** (Mapping Mode) : என்வலப் கொடுக்கும் பொழுது, செலக்ட் செய்துள்ள உருவத்தின் அமைப்பை நிர்ணயிக்க இந்த கட்டளை உதவுகிறது. இதில் நான்கு முறைகளைக் கொடுத்துள்ளனர். ட்ராப் டவுன் லிஸ்ட்டை க்ளிக் செய்ய வரும் பட்டியலில் ஹரிஸாண்டல், ஒரிஜினல், புட்டி மற்றும் வெர்ட்டிகல் ஆகிய நான்கு மோடுகளைப் பெறலாம்.



செலக்ட் செய்துள்ள உருவத்திற்கு ஏதேனும் ஒரு என்வலப்பை கொடுத்துக் கொள்ளவும். உருவத்தைச் சுற்றிலும் செக்மன்ட் வந்துள்ள நிலையில் மேப்பிங் மோடில் தேவையானதை செலக்ட் செய்யவும். உடன் அதற்குத் தகுந்தாற் போல உருவம் மாற்றமடைகிறது. உருவத்தைச் சுற்றிலும் உள்ள செக்மன்ட், உருவத்தின் ஓரம், செக்மன்டில் உள்ள நோடுகள் ஆகியனவற்றில் ஏற்படுத்தப்படும் மாற்றங்கள் காரணமாக உருவம் மாறுபாடு அடைகிறது.

ஹரிஸான்டல் - என்பதைக் கொடுக்கும் பொழுது, உருவம் என்வலப்பின் அடிப்படை அளவுகளுக்குள் அடக்கப்படுவதுடன், அகல வசத்தில் என்வலப் வடிவத்திற்குள் அமைக்கப்படுகிறது.

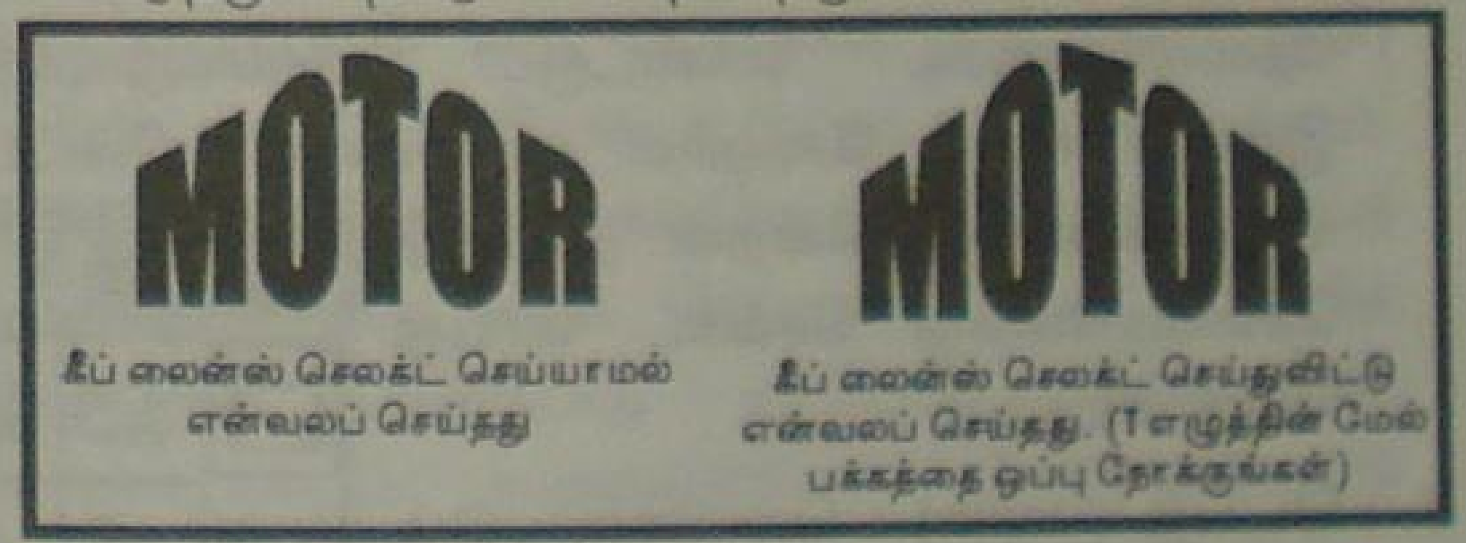
ஒரிஜினல் - என்பது, உருவத்தின் செலக்சன் பாக்ஸை, என்வலப்பின் மூலையில் வருகின்ற நோடுகளுடன் இணைக்கிறது. மற்ற நோடுகள் நேர்வசமாக உருவத்தின் ஓரத்திற்கு இணைக்கப்படுகின்றன.

புட்டி - என்பது உருவத்திற்கான செலக்சன் பாக்ஸின் மூலையில் உள்ள ஹாண்டல்களுடன், என்வலப்பின் மூலைப் பகுதியில் வருகின்ற நோடுகளுடன் இணைக்கிறது.

வெர்ட்டிகல் - என்பதைக் கொடுக்கும் பொழுது, உருவம் என்வலப்பின் அடிப்படை அளவுகளுக்குள் அடக்கப்படுவதுடன், உயர வசத்தில் என்வலப் வடிவத்திற்குள் அமைக்கப்படுகிறது.

என்வலப் செய்யும் பொழுது எப்பொழுதும் ஒரிஜினல் மோடில் செய்தால் சரியான உருவங்கள் கிடைக்கின்றன.

17. **கீப் லைன்ஸ்** (Keep Lines) : என்வலப் செய்யப்படுகின்ற உருவத்தின் ஓரங்கள் நேர்கோட்டில் அமைக்கப்பட வேண்டுமெனில் இந்த பட்டனை முதலில் செலக்ட் செய்து கொண்டு பிறகு என்வலப் கொடுத்து, நோடுகளை நகர்த்துங்கள்.



கீப் லைன்ஸ் செலக்ட் செய்யாமல் என்வலப் செய்தது

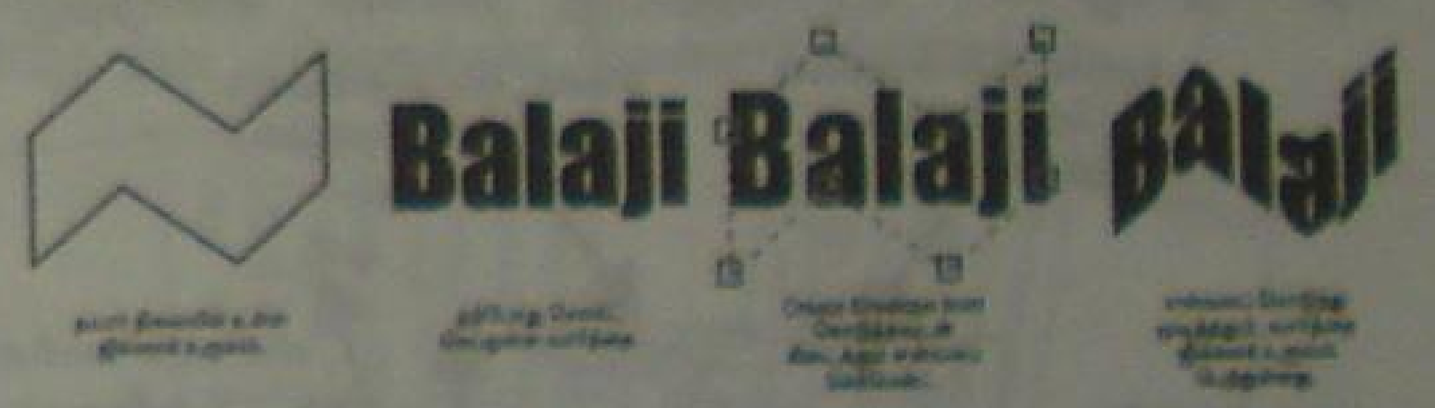
கீப் லைன்ஸ் செலக்ட் செய்துவிட்டு என்வலப் செய்தது. (T எழுத்தின் மேல் பக்கத்தை ஒப்பு நோக்குங்கள்)

18. **கன்வர்ட் டூ கர்வ்** (Convert to Curve (Ctrl + Q)) : என்வலப் செய்த உருவத்தை கர்வாக மாற்றுவதற்கு இந்த கட்டளையை செலக்ட் செய்யவும். (கன்வர்ட் டூ கர்வ் பற்றி துவக்கத்தில் படித்ததை நினைவு கொள்க)

19. **காப்பி என்வலெப் புராப்பர்டீஸ்** (Copy Envelope Properties) : ஏற்கனவே என்வலப் கொடுத்துள்ளதை புதிதாக வரைகின்ற உருவத்திற்குக் கொடுக்க இந்த கட்டளை உதவுகிறது. தேவையான உருவத்தை வரைந்து என்வலப் கொடுத்துக் கொள்ளுங்கள். ஏற்கனவே என்வலப் கொடுத்துள்ள உருவத்தையும் ஸ்கிரீனில் நிறுத்திக் கொள்ளுங்கள். (காப்பி எடுக்க வேண்டிய என்வலப் உருவமும் தற்போதைய உருவத்திற்கு அருகில், குறைந்தபட்சம் அதே பக்கத்தில் இருக்க வேண்டியது அவசியம். மற்றொரு ஃபைலில் இருப்பதை காப்பி செய்ய முடியாது.)

புதிதாக என்வலப் செய்த உருவத்தை செலக்ட் செய்து கொண்டு இந்த கட்டளையை செலக்ட் செய்யுங்கள். உடன் மவுஸின் ஐகான் ஒரு பெரிய அம்புக்குறியாக மாறியிருக்கும். இந்த அம்புக்குறியை ஏற்கனவே என்வலப் செய்த, தற்போது காப்பி எடுக்க வேண்டிய உருவத்தின் மீது க்ளிக் செய்யுங்கள். உடன் தற்போது நாம் என்வலப் செய்து கொண்டிருக்கும் உருவத்திற்கு முதலில் உள்ள என்வலப் உருவ அமைப்பு காப்பி ஆகியிருக்கும்.

20. **கிரியேட் என்வலெப் ஃபிரம்** (Create Envelope from): ஏற்கனவே தயார் நிலையில் உள்ள ஒரு உருவத்தின் அமைப்பை, தற்போது செலக்ட் செய்துள்ள உருவத்திற்குக் கொடுக்க இந்த கட்டளை உதவுகிறது. எடுத்துக்காட்டாக ஒரு ஜிக்ஜாக் உருவம் உள்ளது எனக் கொள்வோம். அந்த ஜிக்ஜாக் உருவத்தை தற்போது செலக்ட் செய்துள்ள சொல்லுக்கு கொடுக்க வேண்டும். முதலில் சொல்லை உருவாக்கி அதற்கு என்வலப் கொடுத்துக் கொள்ளவும். தற்போது சொல்லைச் சுற்றிலும் செக்மன்ட் வந்திருக்கும். இந்த நிலையில் கிரியேட் என்வலப் ஃப்ரம் என்ற இந்த கட்டளையை செலக்ட் செய்யவும். உடன் மவுஸின் ஐகான் ஒரு பெரிய அம்புக்குறியாக மாறியிருக்கும். அதனை நகர்த்தி ஜிக்ஜாக் படத்தின் மீது க்ளிக் செய்யவும். (க்ளிக் செய்வதற்கு முன்னால் மேப்பிங் மோடில் ஒரிஜினல் என்பதை நிறுத்திக் கொள்ளுங்கள்). உடன் சொல்லைச் சுற்றிலும் இருந்த செக்மென்ட ஜிக்ஜாக் உருவத்திற்கு மாறியிருக்கும். ஏதேனும் ஒரு நோடை மிகச் சிறிய அளவிற்கு நகர்த்துங்கள். உடன் உருவம் மாறிவிடும்.



வளைவுகள் அதிகமாக இருந்தால் அன்கன்ஸ்ட்ரைன்டு மோட் செலக்ட் செய்து நோடுகளின் கன்ட்ரோல் பாயின்டுகளை நகர்த்தி தேவையானபடி உருவத்தை பூர்த்தி செய்யுங்கள்.

இது ப்ரீசெட்டில் உள்ள தயார்நிலை உருவங்களைப் போல செயல்படுகிறது.

21. **க்ளியர் என்வலெப்** (Clear Envelope) : என்வலப் கொடுத்துள்ள உருவத்தை செலக்ட் செய்து இந்த கட்டளையை கொடுக்க, அதற்கு கொடுக்கப்பட்டிருந்த என்வலப் அமைப்பு முற்றிலுமாக நீக்கப்பட்டு

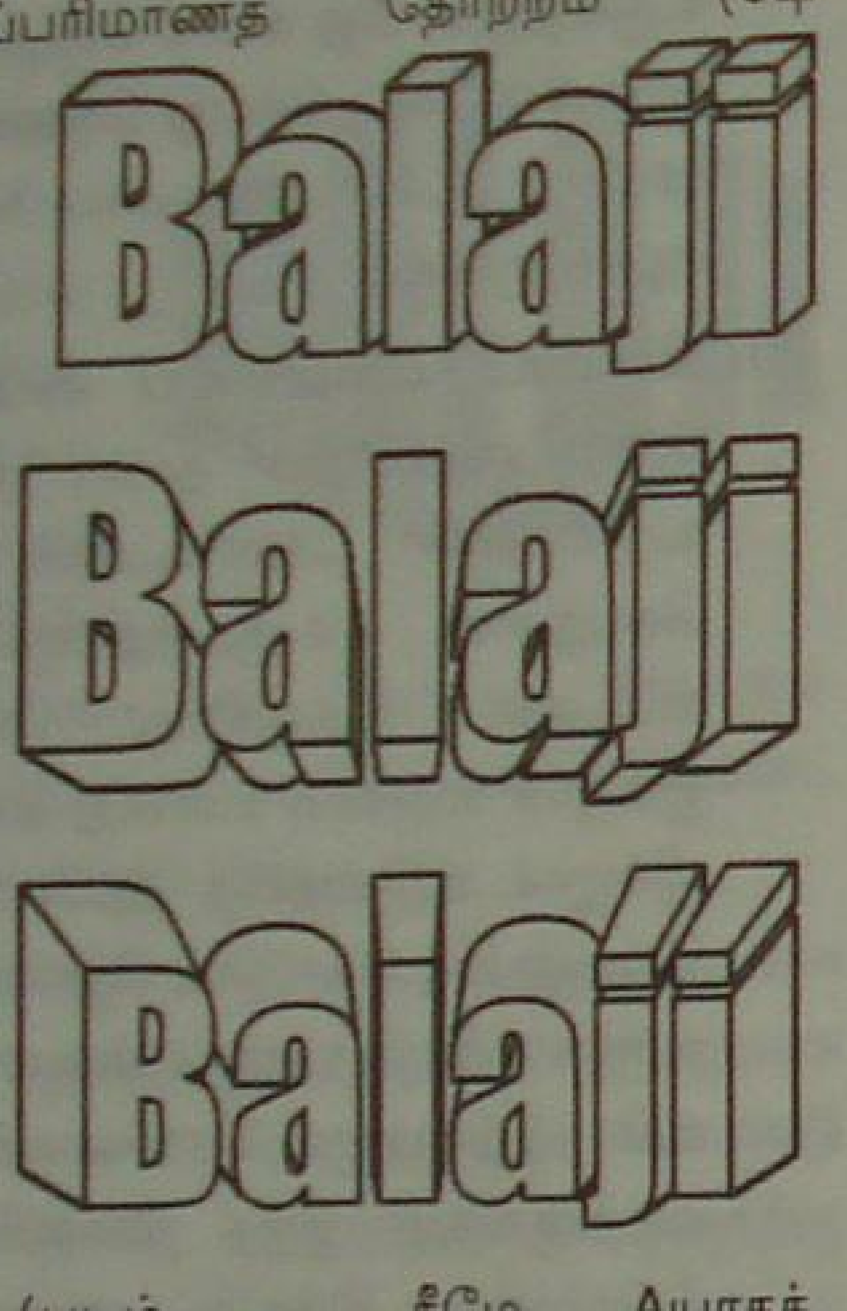
விடும். துவக்கத்தில் நாம் வரைந்த உருவம் மட்டும் ஸ்கிரீனில் நிறுத்தப்பட்டிருக்கும்.

இந்த டூல் எஃபெக்ட்ஸ் மெனுவின் கீழ் தனியான கட்டளையாகவும் கிடைக்கின்றது. இந்த டூலிற்கான மேலும் பல வசதிகள் விண்டோ மெனுவின், டாக்கர்ஸ் கட்டளையினுள் என்வலப் எனும் கட்டளை மூலம் கிடைக்கின்றன. (ஷார்ட் கட் : Ctrl + F7)

---

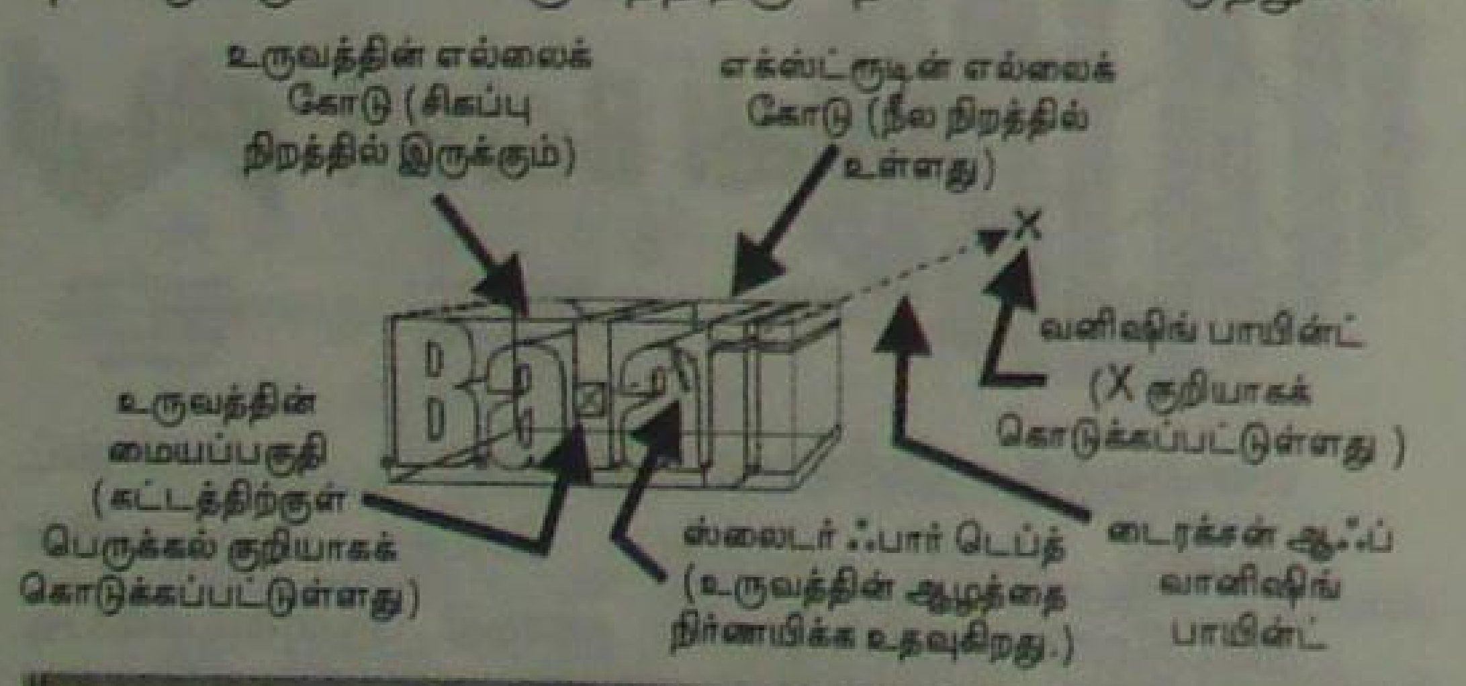
6. இன்டராக்டிவ் எக்ஸ்ட்ரூட் டூல் (Interactive Extrude Tool)

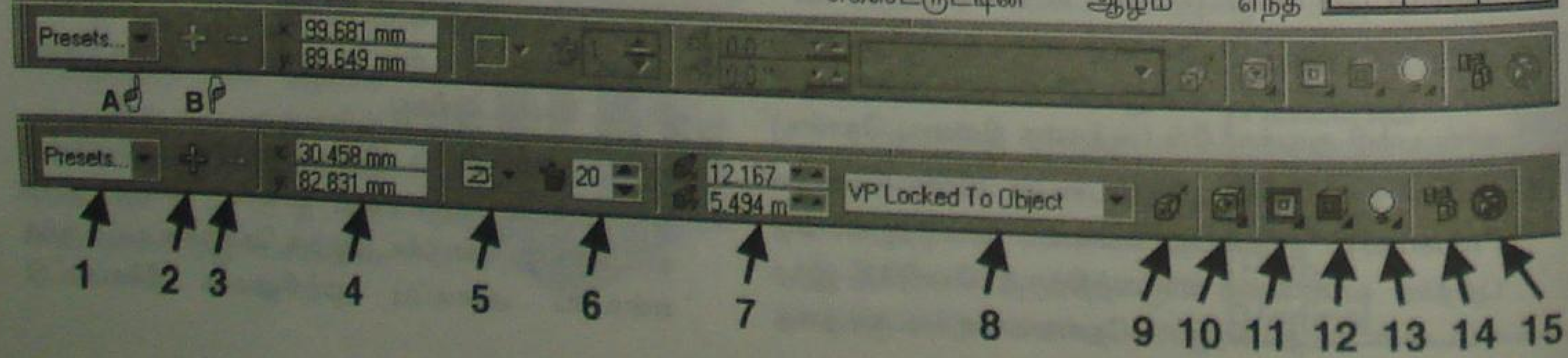
வரையப்பட்டுள்ள உருவங்கள், ஆர்ட்டிஸ்ட் டெக்ஸ்ட் ஆகியவற்றிற்கு முப்பரிமாணத் தோற்றம் (3டி எஃபெக்ட் (3D Effect)) கொடுக்க இந்த டூல் உபயோகமாகிறது. அதாவது நீள அகலங்களுடன் அந்த உருவத்தின் ஆழமும் தெரிவதற்கு இந்த டூலை பயன்படுத்தலாம். அருகில் சில எடுத்துக்காட்டுகளை காணலாம்.


Balaji
Balaji
Balaji

இந்த டூலை செலக்ட் செய்தவுடன் ப்ராப்பர்ட்டி பார் (படம் - கீழே Aயாகக் காட்டப்பட்டுள்ளது) மாறுகிறது.

இதில் அநேகமாக எல்லா கட்டளைகளும் செலக்ட் செய்யமுடியாதபடி, டிம்டு நிலையிலேயே உள்ளன. டூலை செலக்ட் செய்தவுடன், உருவத்தின் மீது மவுஸை நகர்த்தி சிறிது ட்ராக் செய்யவும். (பழகிய பிறகு ஒரே முறையில் துல்லியமாக செய்து முடிக்கலாம்.) உடன் உருவத்தைச் சுற்றிலும் நீலம் மற்றும் சிவப்புநிற கட்டங்கள் தோன்றுவதுடன், உருவத்திற்கு நீங்கள் கொடுத்துள்ள ஃபில் அடிப்படையில் ஆழம் தெரியவரும். மேலும் ப்ராப்பர்ட்டி பார் (இதே பக்கத்தில் கீழே Bயாகக் காட்டப்பட்டுள்ளது) மாறி, கட்டளைகள் செலக்ட் செய்யும் நிலைக்கு வருகிறது.


உருவத்தின் எல்லைக் கோடு (சிகப்பு நிறத்தில் இருக்கும்)
எக்ஸ்ட்ரூடின் எல்லைக் கோடு (நீல நிறத்தில் உள்ளது)
வனிஷிங் பாயின்ட் (X குறியாகக் கொடுக்கப்பட்டுள்ளது)
உருவத்தின் மையப்பகுதி (கட்டத்திற்குள் பெருக்கல் குறியாகக் கொடுக்கப்பட்டுள்ளது)
ஸ்லைடர் ஃபார் டெப்த் (உருவத்தின் ஆழத்தை நிர்ணயிக்க உதவுகிறது.)
டைரக்சன் ஆஃப் வானிஷிங் பாயின்ட்


Presets...
99.681 mm
89.649 mm
A
B
Presets...
30.458 mm
82.831 mm
20
12.167
5.494 m
VP Locked To Object
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15

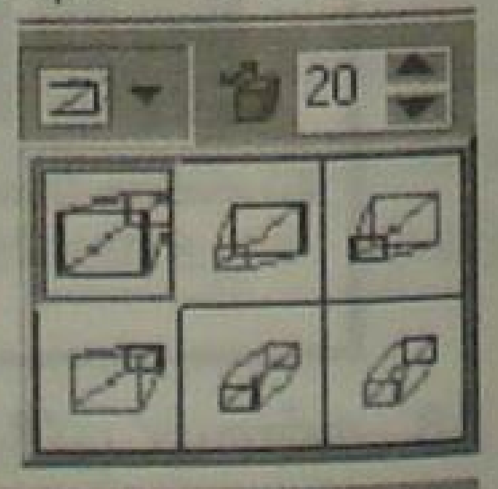
இதில் உள்ள கட்டளைகளையும் அவற்றின் செயல்பாடுகளையும் காணலாம்.

1. **பிரீசெட்ஸ் (Presets) :** பல்வேறு வகைகளில் எக்ஸ்ட்ரூட் தயார் நிலையில் கிடைக்கின்றது. ட்ராப்டவுன் லிஸ்ட்டை க்ளிக் செய்து அவற்றை பெறலாம்.

2, **3. ஆட் பிரீசெட், டெலிட் பிரீசெட் (Add Preset, Delete Preset) :** தற்போது நாம் உருவாக்கியுள்ள எக்ஸ்ட்ரூட் முறையை, சேமித்து வைத்துக் கொள்ளலாம். தேவையான போது வேறு இடங்களில் உபயோகம் செய்ய உதவுகிறது. இந்த + குறியை க்ளிக் செய்ய சேவ்அஸ் கட்டளை டயலாக் பாக்ஸ் வருகிறது. அதில் உங்களுக்குத் தேவையான பெயரைக் கொடுத்து சேவ் செய்து கொள்ளுங்கள். .pst (Preset file) ஃபைலாக சேவ் ஆகிறது. ஏற்கனவே சேவ் செய்து வைத்துள்ளதை நீக்குவதற்கு அருகில் உள்ள - அடையாளத்தை க்ளிக் செய்யவும்.

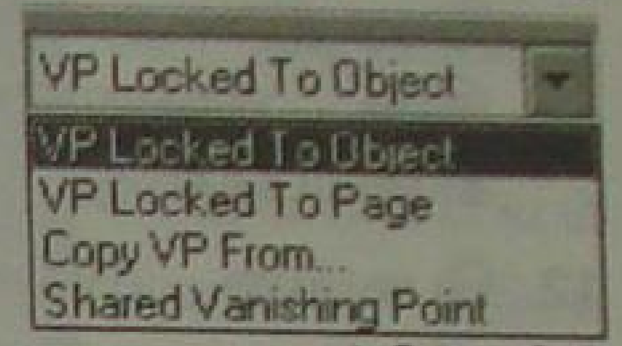
4. **ஆப்ஜெக்ட் பொஸிஷன் (Object(s) Position) :** தற்போது நீங்கள் செலக்ட் செய்துள்ள உருவம், ஸீரோ லாக்கிலிருந்து உள்ள தூரம் இங்கு கொடுக்கப்படுகிறது.

5. **எஸ்ட்ரூசன் டைப் (Extrusion type) :** இந்த கட்டளையை உபயோகித்து பலவகையான எக்ஸ்ட்ரூட்கள் கொடுக்க முடிகிறது. முன்பக்கம் சிறியதாகவும் பின்பக்கம் பெரியதாக தெரிவதாக, முன்பக்கம் பெரியதாகவும் பின்பக்கம் சிறியதாகவும் தெரியும்படியாக, இரண்டுபக்கங்களும் ஒன்றுக்கொன்று இணையாக இருக்கும்படியாக - 6 முறைகளில், (ஸ்மால் பேக், ஸ்மால் ஃப்ரன்ட், பிக் பேக், பிக் ஃபிரன்ட், பேக் பேரலல் அண்டு ஃபிரன்ட் பேரலல்) (Small Back, Small Front, Big Back, Big Front, Back Parallel and Front Parallel) நமக்குத் தேவையானபடி எக்ஸ்ட்ரூட் செய்யமுடிகிறது. இதனை க்ளிக் செய்தால் ட்ராப்டவுன் லிஸ்ட்டாக உருவங்கள் தெரிகின்றன. நமக்குத் தேவையானதை செலக்ட் செய்து கொள்ளலாம்.



6. **டெப்த் (Depth) :** கொடுக்கப்படும் எக்ஸ்ட்ரூட்டின் ஆழம் எந்த அளவிற்குத் தேவையோ அதனை இங்கு எண்களால் கொடுக்கவும். குறைந்த எண் அழகிய சிறிய அளவிலான எக்ஸ்ட்ரூட்டை தருகின்றது.

7. **வேனிசிங் பாயின்ட் கோஆர்டினேட்டர் (Vanishing Point Coordinator) :** வானிஷிங் பாயின்ட் பற்றி துவக்கத்தில் பார்த்ததை நினைவில் கொள்க. நீள மற்றும் அகல வசங்களில் எந்த அளவு தூரத்தில் விபி அமைய வேண்டும் என்பதை இங்கு கொடுத்துக் கொள்ளலாம். (மவுஸை பயன்படுத்தி செய்வது மிகவும் எளிதான முறையாகும்.)


VP Locked To Object
VP Locked To Object
VP Locked To Page
Copy VP From...
Shared Vanishing Point

8. **வேனிஷிங் பாயின்ட் புராப்பர்டீஸ் (Vanishing Point Properties) :** வானிஷிங் பாயின்ட் எப்படி அமைய வேண்டும் என்பதை இந்த கட்டளை மூலம் நிர்ணயிக்கலாம். இதில் உள்ள ட்ராப் டவுன் லிஸ்டை செலக்ட் செய்தால் 4 முறைகள் கிடைக்கின்றன.

வி.பீ. லாக்டு டூ ஆப்ஜெக்ட் : எக்ஸ்ட்ரூட் செய்வதற்கு இது தான் உண்மையான முறையாகும். வானிஷிங் பாயின்ட் உருவத்தின் அளவு மற்றும் ஆழத்தின் அடிப்படையில் அமைக்கப்படுகிறது. மேலும் எக்ஸ்ட்ரசன் டைப்பின் அடிப்படையில் வானிஷிங் பாயின்ட் செயல்படுகிறது.

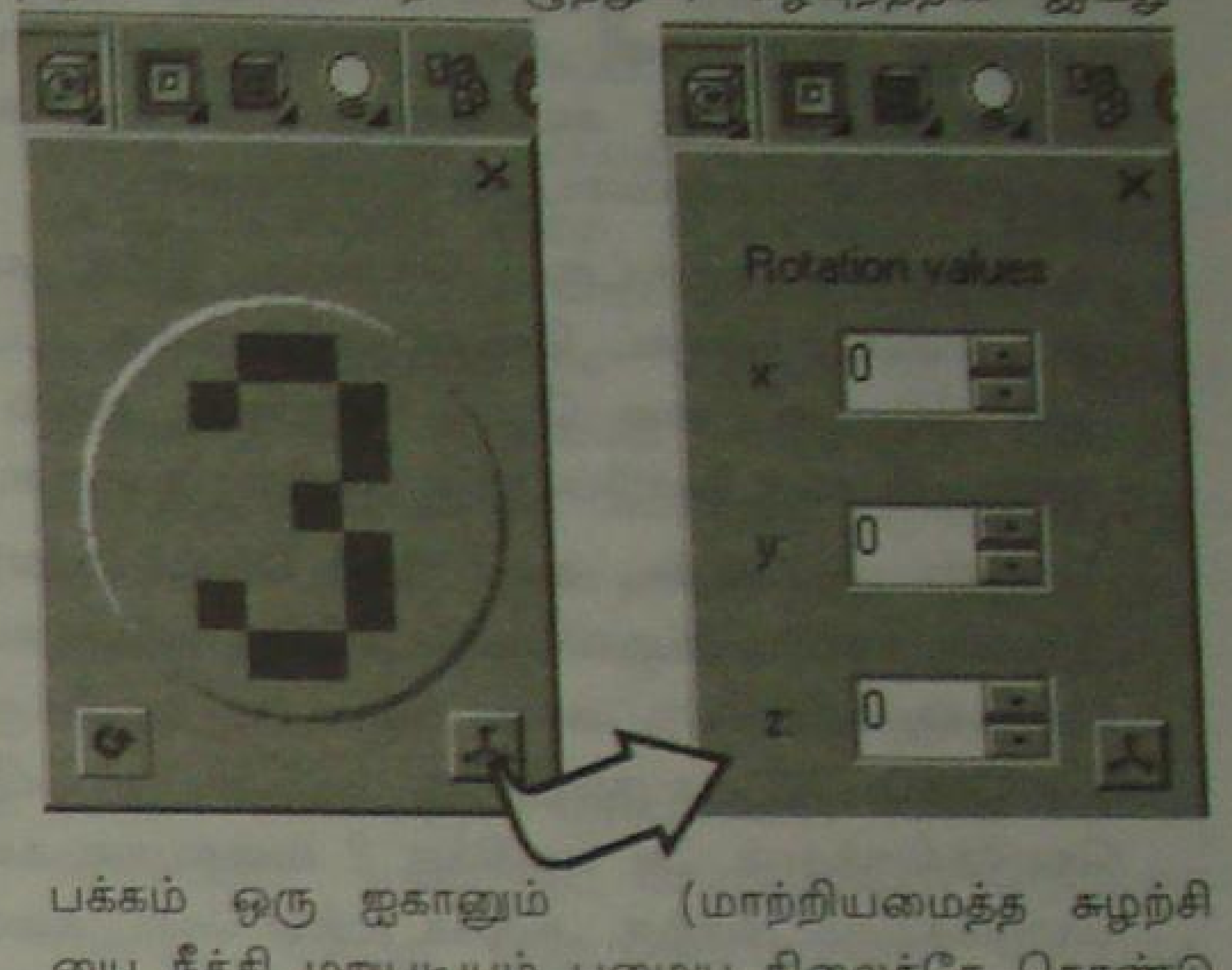
வி.பீ. லாக்டு டூ பேஜ் : வானிஷிங் பாய்ன்ட் தற்போது செயல்பட்டுக் கொண்டிருக்கும் பக்கத்தின் அளவைப் பொருத்து அமைகிறது. சில கோணங்களில் உருவத்திலிருந்து விலகியும் காணப்படுகிறது.

காப்பி விபீ ஃப்ரம் : ஏற்கனவே உருவாக்கிவைத்துள்ள ஒரு உருவத்தின் எக்ஸ்ட்ரூட்டை தற்போது உருவாக்கிக் கொண்டிருக்கும் உருவத்திற்கு கொடுப்பதற்கு இந்த கட்டளை உதவுகிறது.

ஏற்கனவே எக்ஸ்ட்ரூட் செய்துள்ள உருவத்தை ஸ்கிரீனில் நிறுத்திக் கொள்ளுங்கள். தற்போது தயாரிக்கும் உருவத்திற்கு ஏதேனும் எக்ஸ்ட்ரூட் கொடுத்துவிட்டு, இந்த கட்டளையை செலக்ட் செய்யுங்கள். உடன் மவுஸின் ஐகான் ஒரு அம்புக்குறியுடன் ஒரு பெருக்கல் குறி (விபி குறி) மற்றும் ஒரு ? குறியும் உள்ளதாக மாறியிருக்கும். அதனை நகர்த்தி, ஏற்கனவே எக்ஸ்ட்ரூட் செய்த உருவத்தின் மீது க்ளிக் செய்யுங்கள். உடன் அந்த எக்ஸ்ட்ரூட் அமைப்பு, தற்போது உருவாக்கிக் கொண்டிருக்கும் உருவத்திற்குக் கொடுக்கப்பட்டு விடும்.

9. **விபீ ஆப்ஜெக்ட் / வீபி பேஜ் (VP Object / VP Page) :** வானிஷிங் பாயின்ட் உருவத்திலிருந்து பக்கத்திற்கும், பக்கத்திலிருந்து உருவத்திற்கும் உடனடியாக மாறுவதற்கு இந்த பட்டனை செலக்ட் செய்யவும்.

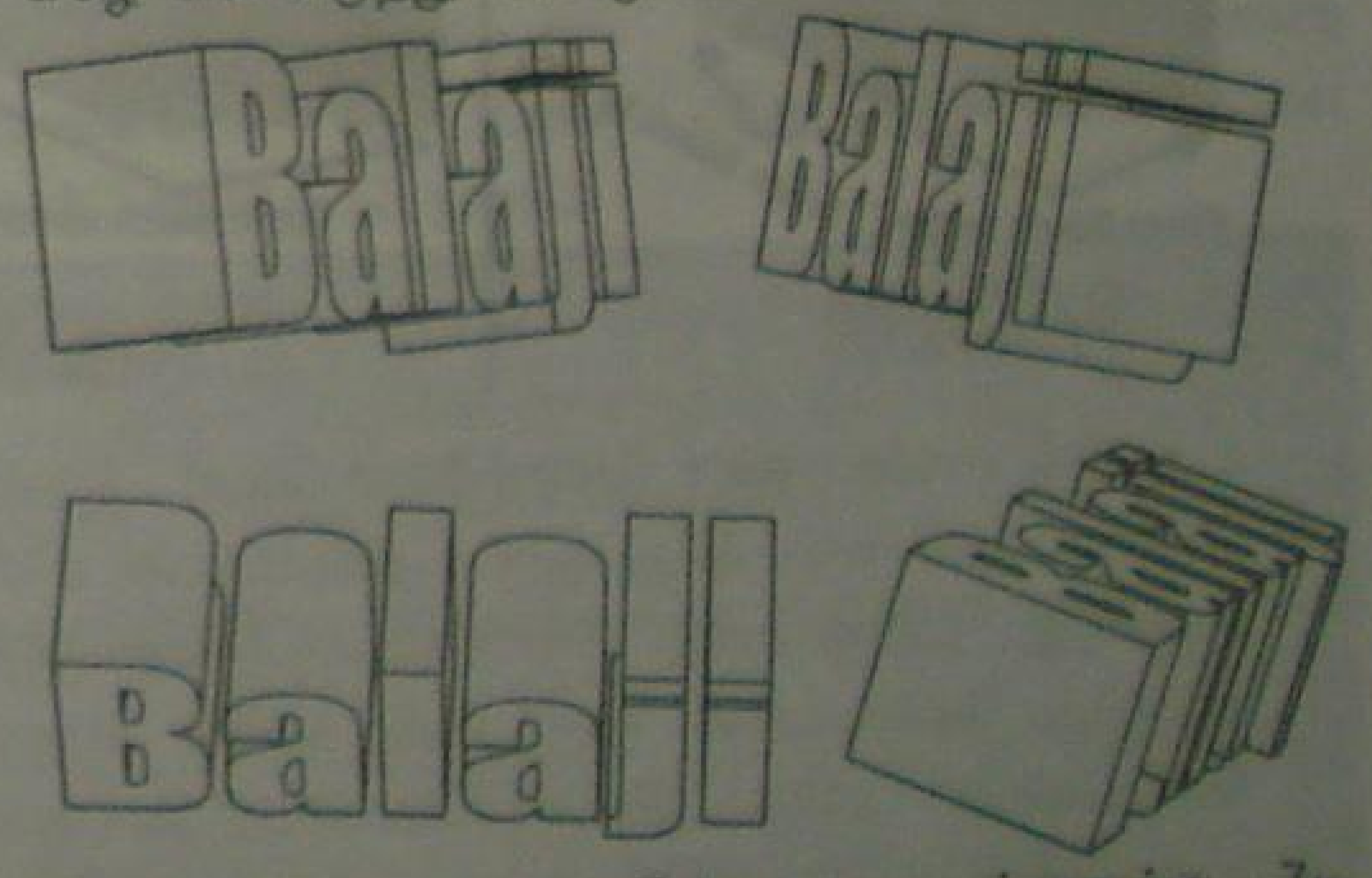
10. **எக்ட்ரூட் ரொட்டேஷன் (Extrude Rotation) :** எக்ஸ்ட்ரூட் செய்துள்ள உருவத்தை சுழற்றி நிறுத்த இந்த கட்டளை உதவுகிறது. இதனை க்ளிக் செய்ததும் ஒரு சிறிய கட்டளை பெட்டி வருகிறது. இதன் நடுவில் 3 என்ற எழுத்தும், கீழ்புறத்தில் இடது பக்கம் ஒரு ஐகானும் (மாற்றியமைத்த சுழற்சியை நீக்கி மறுபடியும் பழைய நிலைக்கே கொண்டு வருவதற்கு இந்த ஐகானை க்ளிக் செய்யவும்) மூன்று கோடுகள் இணைந்தபடியான ஒரு ஐகான் வலது பக்கத்திலும் (இதனை க்ளிக் செய்ய சுழற்சியை எண்கள் மூலம் நிர்ணயிப்பதற்கான பட்டியலுடனான ஒரு பெட்டியும் வந்து நிற்கிறது. இதில் x, y, z ஆகிய பகுதிகளில் தேவையான எண்களைக் கொடுத்தாலே உருவம் சுழற்றி நிறுத்தப்பட்டு விடுகிறது) கொடுக்கப் பட்டுள்ளது.


3
Rotation values
x
0
y
0
z
0

எண் 3ன் மீது மவுஸை நிறுத்தினால் ஒரு கை படம் வருகிறது. அப்படியே மவுஸை அழுத்தி ட்ராக் செய்யுங்கள். எண் 3 சுழலத்துவங்கும். தேவையான கோணத்தில் நிறுத்துங்கள். நீங்கள் செலக்ட் செய்துள்ள உருவமும் அதே கோணத்தில் சுழற்றி நிறுத்தப்பட்டுவிடும்.

கவனிக்க : 6 வகையான எக்ஸ்ட்ரூட் முறைகளில் பேக் பேரலல், ஃப்ரன்ட் பேரலல் ஆகிய இரண்டு முறைகளுக்கும் இந்த சுழற்சி செயல்படுவது இல்லை. ஆனால் மற்ற முறைகளில் உருவத்தை அமைத்து சுழற்றியபின் அதற்கு பேரலல் முறையைக் கொடுத்துக் கொள்ளலாம்.

கீழே சில எடுத்துக்காட்டுகளைக் காணலாம்.

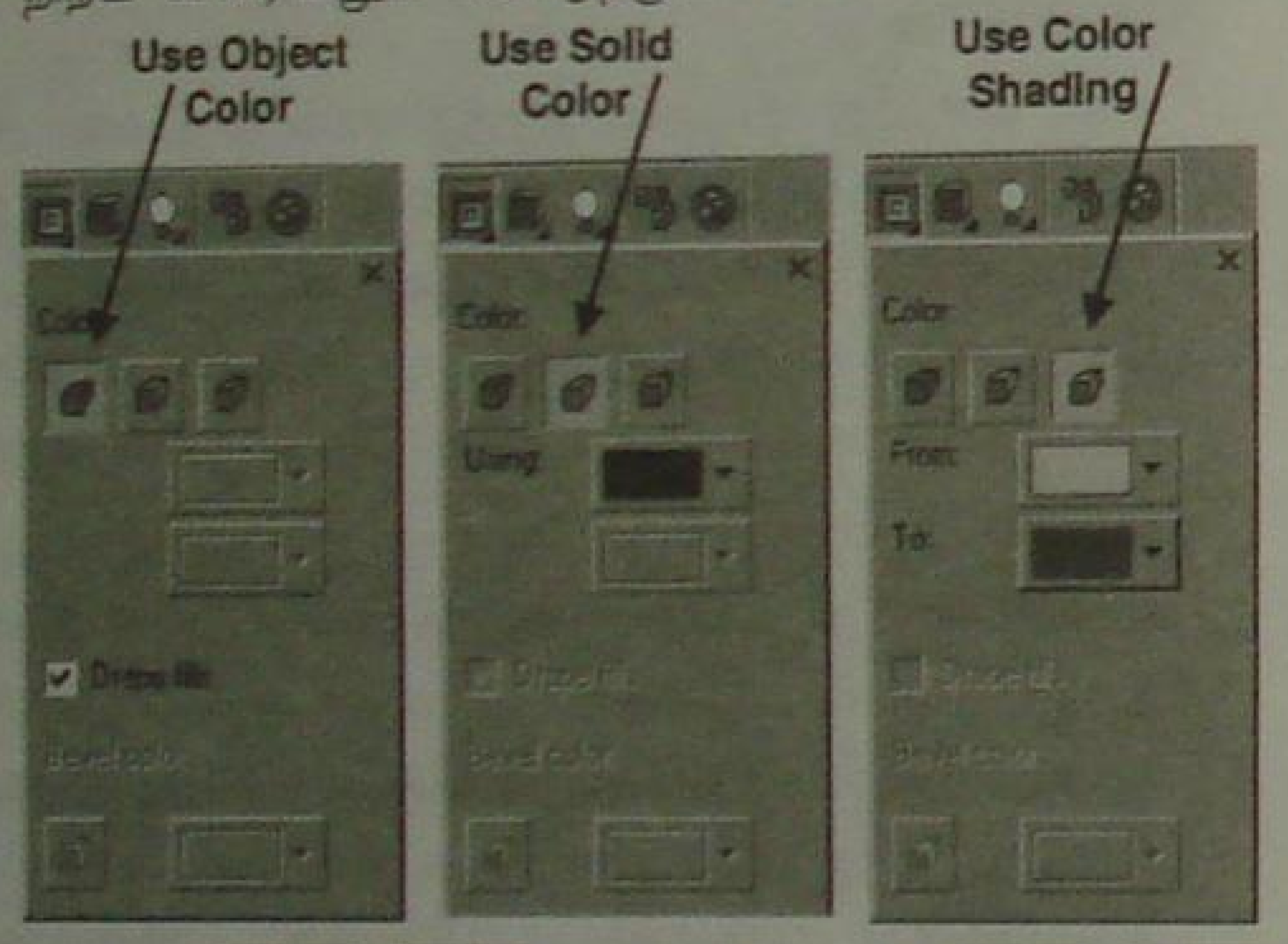

Balaji
Balaji
Balaji

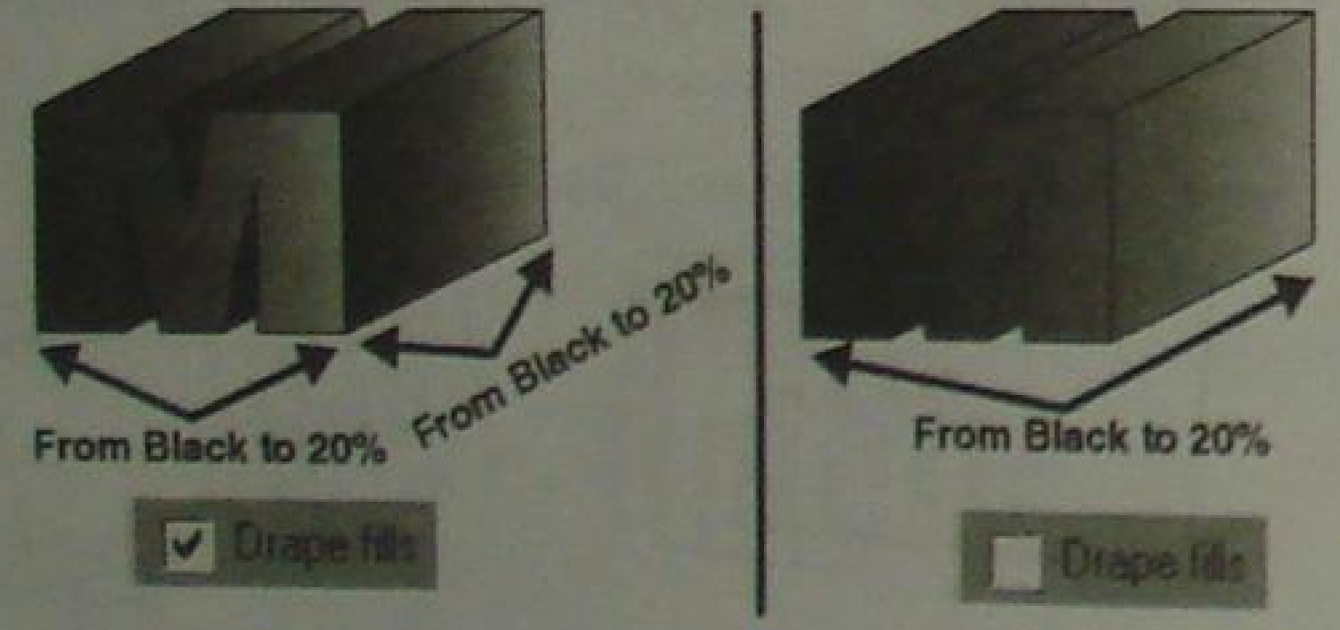
11. **கலர் (Color) :** வரைகின்ற உருவங்களுக்கு 3டி அமைப்பு கொடுக்க உதவும் இந்த எக்ஸ்ட்ரூட் கட்டளையில் நமது விருப்பப்படி வண்ணங்களும் கொடுக்க முடிகிறது. வரைந்த உருவத்திற்கு ஒரு

தனி கலர் கொடுத்துக் கொள்ளலாம். உருவத்தின் ஆழத்தைக் காட்ட அமையும் பகுதிக்கு அதே கலர் அல்லது வேறு தனி கலர் அல்லது ஃபவுண்டன் ஃபில் போல ஒரு கலரிலிருந்து மற்றொரு கலர் வரையிலான கலவையையும் கொடுக்கலாம்.

உருவத்திற்கு எக்ஸ்ட்ரூட் கொடுத்து இந்த கலர் கட்டளையை செலக்ட் செய்துகொள்ளுங்கள். உடன் ஒரு சிறிய கட்டளை பெட்டி வருகிறது. இதில் 3 வகையாக கலர் கொடுப்பதற்கு வசதிகள் உள்ளன.

1. **யூஸ் ஆப்ஜெக்ட் கலர்** (Use Object Color) : இதனை க்ளிக் செய்தால் உருவத்திற்கு என்ன கலர் கொடுத்துள்ளீர்களோ அதே கலர் 3டி பகுதிக்கும் கொடுக்கப்படும். உருவத்திற்கு பவுண்டன் ஃபில் கொடுத்திருந்தால், 3டி பகுதிக்கு 2 வகையான கலர் கொடுக்கலாம். அதற்கு, அருகே உள்ள செக்பாக்ஸை க்ளிக் செய்தால் (Drape fills) 3டி பகுதிக்கு தனியாக பவுண்டன் ஃபில் கொடுக்கப்படுகிறது. செக்பாக்ஸை டிசெலக்ட் செய்தால், உருவம் மற்றும் 3டி பகுதிக்கு சேர்ந்து பவுண்டன் ஃபில் கொடுக்கப்படுகிறது. இதில் 3டி பகுதிக்கு முக்கியத்துவம் கிடைப்பதில்லை. உதாரணங்களை அருகில் ஒப்பு நோக்குங்கள். படத்தில் 100% கருப்பு நிறத்திலிருந்து 20% கருப்பு நிறம் வரையிலும் கொடுத்துள்ளோம்.

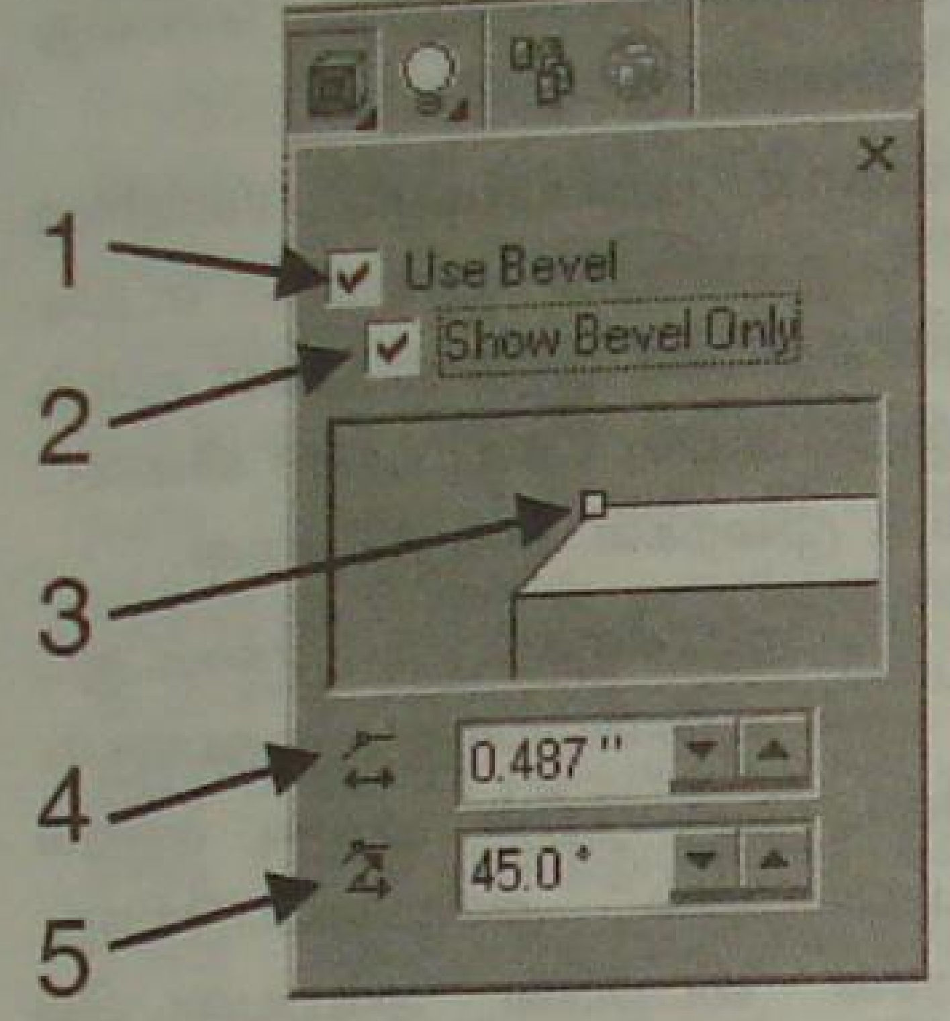




2. **யூசிங் சாலிட் கலர்** (Using Solid Color) : இதனை செலக்ட் செய்தால் கீழே ஒரு ட்ராப் டவுன் லிஸ்ட் வருகிறது. Using என்று கொடுக்கப்பட்டுள்ள இதில் நமக்குத் தேவையான ஒரு தனி கலரை செலக்ட் செய்யலாம். அந்த நிறம் செலக்ட் செய்துள்ள உருவத்தின் ஆழத்திற்குக் (3டி பகுதிக்குக்) கொடுக்கப்படுகிறது.

3. **யூஸ் கலர் ஷேடிங்** (Use Color Shading) : இதனை செலக்ட் செய்தால் கீழே இரண்டு ட்ராப் டவுன் லிஸ்ட் வருகின்றன. From என்ற பகுதியில் ஒரு நிறத்தையும், To என்ற பகுதியில் மற்றொரு நிறத்தையும் செலக்ட் செய்தால், செலக்ட் செய்துள்ள உருவத்தின் 3டி பகுதிக்கு முதல் நிறத்திலிருந்து 2வது நிறம் வரையிலான கலர் கொடுக்கப்படுகிறது. இந்த நிறக்கலவை பவுண்டன் ஃபில் போல காணப்படுகிறது.

12. **பெவல்ஸ்** (Bevels) : உருவத்தின் ஓரங்களை சரிவாக அமைத்துக் கொடுக்கும் ஒரு அழகிய செயல்பாட்டிற்கு இந்த கட்டளையை செலக்ட் செய்யவும்.

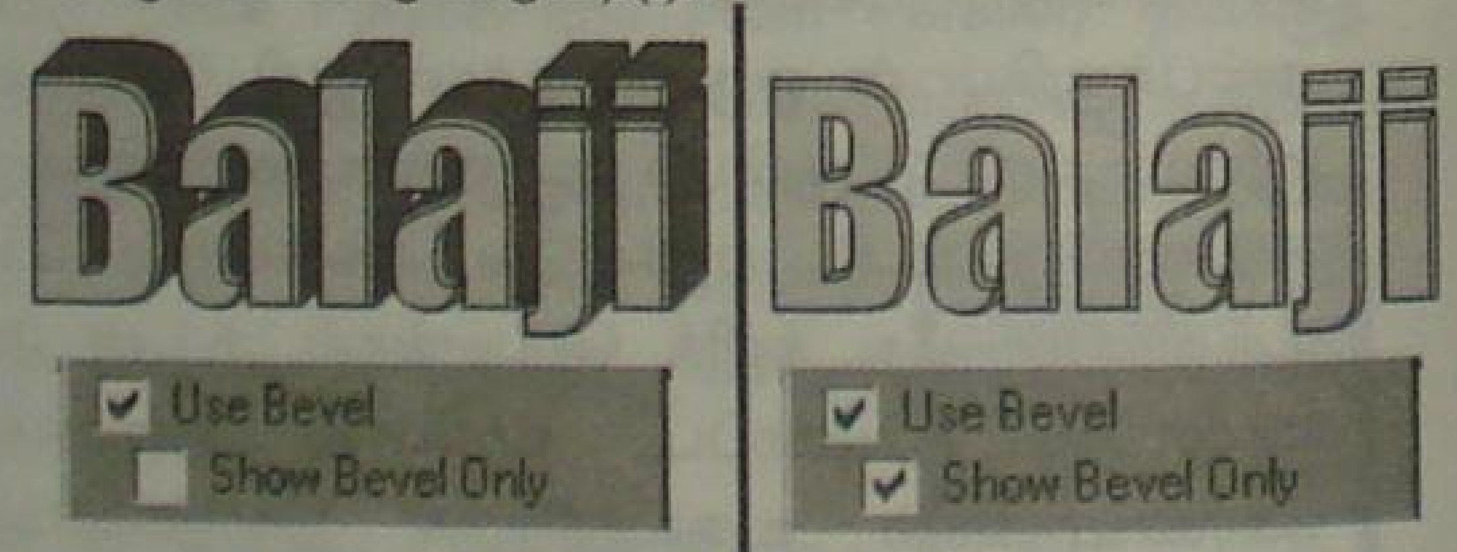


உருவத்தை செலக்ட் செய்து எக்ஸ்ட்ரூட் கொடுத்துக் கொள்ளுங்கள். அடுத்து இந்த கட்டளையை செலக்ட் செய்யுங்கள். ஒரு சிறிய கட்டளை பெட்டி வருகின்றது.

1. **யூஸ் பெவல்** (Use Bevel) என்பதை செலக்ட் செய்தால் மட்டுமே பெவல்ஸ் செயல்படத்துவங்கும். எனவே இதனை செலக்ட் செய்து கொள்ளவும்.

2. **ஷோ பெவல் ஒன்லி** (Show Bevel only) என்பதை செலக்ட் செய்தால் பெவல்ஸ் மட்டும் தெரியும். செலக்ட் செய்யவில்லை என்றால் எக்ஸ்ட்ரூட் மற்றும் பெவல்ஸ் இரண்டுமே தெரிகின்றன. கீழே உள்ள படங்கள் மூலம் வித்தியாசத்தை அறிந்து கொள்ளலாம்.

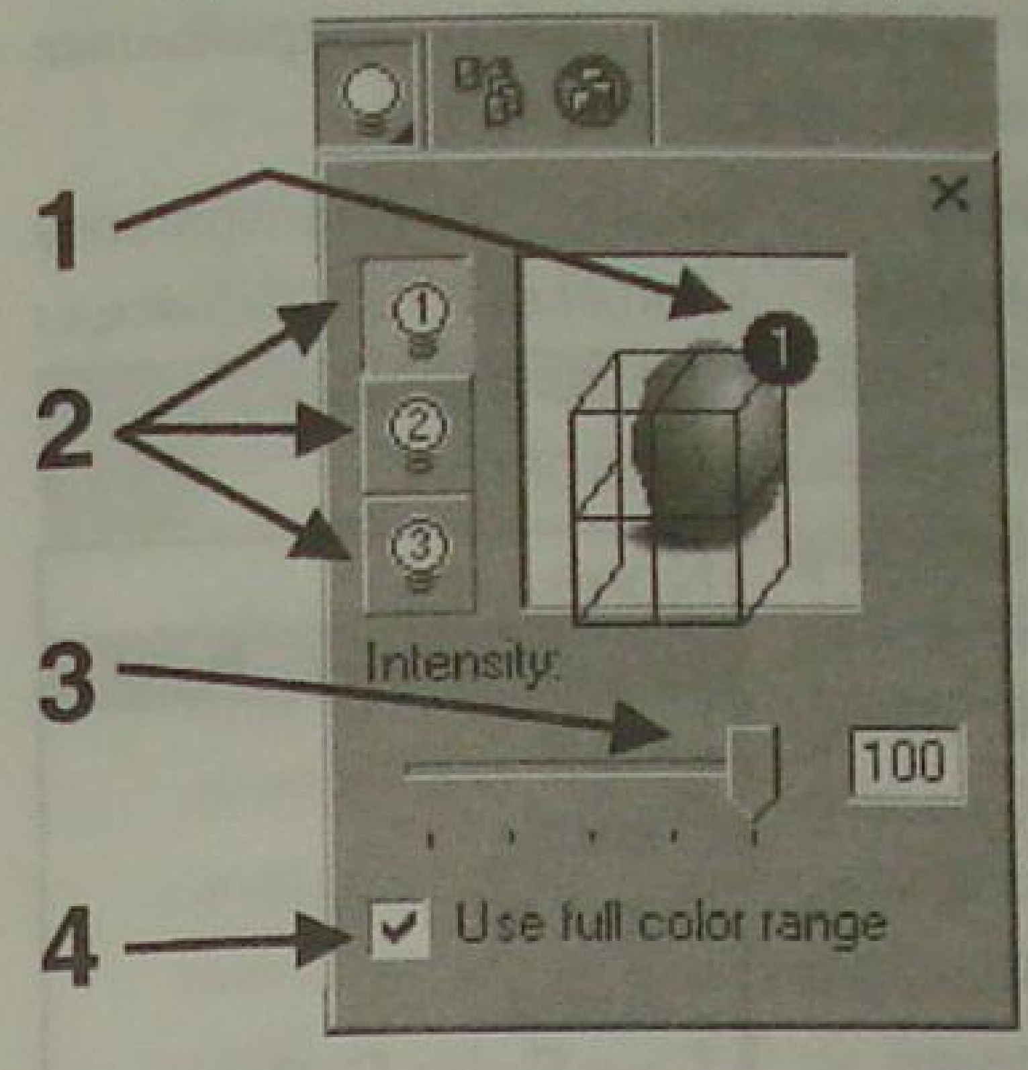
3. அமைக்கவுள்ள பெவல்ஸ்ஸின் ஆழம் (Depth) மற்றும் கோணத்தை (Angle) இந்த புள்ளியை மவுஸை பயன்படுத்தி நகர்த்தி மாற்றலாம். நகர்த்தினால் உடனே உருவத்திலும் மாற்றம் கொடுக்கப்பட்டுவிடுகிறது.



4. பெவல்ஸ்ஸின் ஆழத்தை இங்கு எண்ணாகக் கொடுத்துக் கொள்ளலாம். பாகம் 3ல் பார்த்த புள்ளியை மவுஸை பயன்படுத்தி நகர்த்தும் பொழுது இங்கு எண் தானாகவே மாற்றப்பட்டுவிடும்.

5. பெவல்ஸ்ஸின் கோணத்தை இங்கு எண்ணாகக் கொடுத்துக் கொள்ளலாம். பாகம் 3ல் பார்த்த புள்ளியை மவுஸை பயன்படுத்தி நகர்த்தும் பொழுது இங்கு எண் தானாகவே மாற்றப்பட்டுவிடும்.

13. **லைட்டிங்** (Lighting) : வரையப்பட்ட எழுத்து அல்லது உருவத்திற்கு எக்ஸ்ட்ரூட்டை பயன்படுத்தி 3டி அமைப்பு கொடுப்பதை பார்த்தோம். அப்படி கொடுக்கப்படும் 3டி அமைப்பிற்கு ஒளி (லைட்டிங்) அமைப்பையும் கொடுக்க இந்த கட்டளை உதவுகிறது. இதனை செலக்ட் செய்ததும் வருகின்ற சிறிய கட்டளை பெட்டியில் உள்ள வசதிகளை காணலாம்.



1. உருவத்தின் மீது கொடுக்கப்படும் முதல் ஒளி அமைப்பு. மவுஸை உபயோகித்து இதனை இடம் நகர்த்திக் கொள்ளலாம். அதற்கேற்றாற் போல எக்ஸ்ட்ரூட் செய்து செலக்ட் செய்துள்ள உருவத்தின் மீது ஒளி அமைப்பு மாறுகிறது.

2. அதிகபட்சமாக 3 இடங்கள் மூலம் ஒளி அமைப்பைக் கொடுக்கலாம். இந்த பட்டன்களை க்ளிக் செய்ய அருகில் உள்ள உருவகட்டத்தில் அந்த எண் கொடுக்கப்படுகிறது. மவுஸை உபயோகித்து அந்த எண்ணை நகர்த்தி ஒளி அமைப்பை மாற்றிக் கொள்ளலாம். உதாரணத்திற்காக 1 என்ற ஒளி அமைப்பை பாகம் 1ல் காட்டியுள்ளோம். கொடுத்துள்ள ஒளி அமைப்பை நீக்குவதற்கு மீண்டும் (பாகம் 2ல் காட்டப்பட்டுள்ள பகுதியில் உள்ள) அந்த எண்ணின் மீது க்ளிக் செய்யவும்.

3. **இன்டென்ஸிட்டி** (Intensity) என்ற இதில் உள்ள ஸ்லைடரை நகர்த்தி அல்லது அருகில் உள்ள டெக்ஸ்ட் பாக்ஸில் எண்ணில் கொடுத்து, ஒளி அமைப்பின் அடர்தன்மையை மாற்றலாம். அதாவது 100 சதவீதம் வருவதாக உள்ள ஒளியை குறைந்த அளவு வருவதாக மாற்றி அமைக்கலாம்.

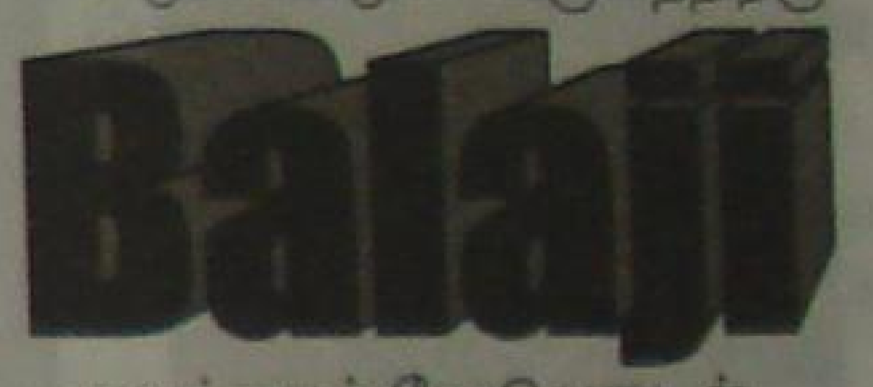
4. **யூஸ் ஃபுல் கலர் ரேன்ஜ்** (Use Full Color Range) என்ற இதனை செலக்ட் செய்வதன் மூலம் ஒளி அமைப்பின் மாற்றங்களுக்கு ஏற்ப, உருவத்திற்கும் அதற்குக் கொடுக்கப்பட்டுள்ள 3டி அமைப்பிற்குமான நிறத்தின் அளவை மாற்றமடையச் செய்யலாம்.

14. **காப்பி எக்ஸ்ட்ரூட் புராப்பர்ட்டீஸ்** (Copy Extrude Properties) : ஏற்கனவே எக்ஸ்ட்ரூட் கொடுத்துள்ளதை புதிதாக வரைகின்ற உருவத்திற்குக் கொடுக்க இந்த கட்டளை உதவுகிறது. தேவையான உருவத்தை வரைந்து எக்ஸ்ட்ரூட் கொடுத்துக் கொள்ளுங்கள். ஏற்கனவே எக்ஸ்ட்ரூட் கொடுத்துள்ள உருவத்தையும் ஸ்கிரீனில் நிறுத்திக் கொள்ளுங்கள். (காப்பி எடுக்க வேண்டிய எக்ஸ்ட்ரூட் உருவமும் தற்போதைய உருவத்திற்கு அருகில், குறைந்தபட்சம் அதே பக்கத்தில் இருக்க வேண்டியது அவசியம். மற்றொரு ஃபைலில் இருப்பதை காப்பி செய்ய முடியாது.)

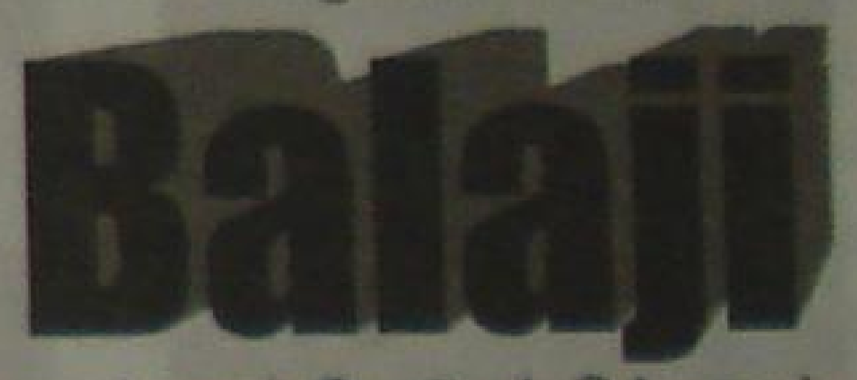
புதிதாக எக்ஸ்ட்ரூட் செய்த உருவத்தை செலக்ட் செய்து கொண்டு இந்த கட்டளையை செலக்ட் செய்யுங்கள். உடன் மவுஸின் ஐகான் ஒரு பெரிய அம்புக்குறியாக மாறியிருக்கும். இந்த அம்புக்குறியை ஏற்கனவே எக்ஸ்ட்ரூட் செய்த, தற்போது காப்ப எடுக்க வேண்டிய உருவத்தின் மீது க்ளிக் செய்யுங்கள். உடன் தற்போது நாம் எக்ஸ்ட்ரூட் செய்து கொண்டிருக்கும் உருவத்திற்கு முதலில் உள்ள எக்ஸ்ட்ரூட் உருவ அமைப்பு காப்பி ஆகியிருக்கும்.

15. **க்ளியர் எக்ஸ்ட்ரூட் புராப்பர்டீஸ்** (Clear Extrude Properties) : எக்ஸ்ட்ரூட் கொடுத்துள்ள உருவத்தை செலக்ட் செய்து இந்த கட்டளையை கொடுக்க, அதற்கு கொடுக்கப்பட்டிருந்த எக்ஸ்ட்ரூட் அமைப்பு முற்றிலுமாக நீக்கப்பட்டுவிடும். துவக்கத்தில் நாம் வரைந்த உருவம் மட்டும் ஸ்கிரீனில் நிறுத்தப்பட்டிருக்கும்.

குறிப்பு : எக்ஸ்ட்ரூட் கொடுக்கப்படும் உருவத்திற்கு அவுட்லைன் கோடுகளைக் கொடுத்துவிட்ட பிறகு எக்ஸ்ட்ரூட் கொடுத்தால், வருகின்ற 3டி அமைப்பிற்கு கோடுகள் கொடுக்கப்படும். சரியான தடிமனில் கோடுகளைக் கொடுப்பதன் மூலம், 3டி அமைப்பை சிறப்பாக அமைக்கலாம். கோடுகள் இல்லாமலும் 3டி கொடுக்க முடிகிறது என்றாலும் கோடுகளுடன் வருவது சிறப்பாக அமைகிறது. செயல் முறையாக உணர்ந்து பாருங்கள்.



அவுட்லைன் கோடுகளுடன் எக்ஸ்ட்ரூட் அமைப்பு.



அவுட்லைன் கோடுகள் இல்லாமல் எக்ஸ்ட்ரூட் அமைப்பு.

மிகச்சிறப்பான இந்த டூலின் செயல்பாடுகளை மேலும் சிறப்பாக்க, விண்டோஸ் மெனுவின் டாக்கர்ஸ் கட்டளையின் கீழ் உள்ள எக்ஸ்ட்ரூட் கட்டளையை செலக்ட் செய்து பெறலாம்.

முறையான, முழுமையான, திறமையான
ஆசிரியர்கள் வழங்கும் கணினி
வரைகலைப் பயிற்சி வகுப்புகள்!
மேலும் விவரங்களுக்குத் தொடர்பு கொள்க :

தொலை பேசி : 0422-2323228
செல் பேசி : 98422-13782

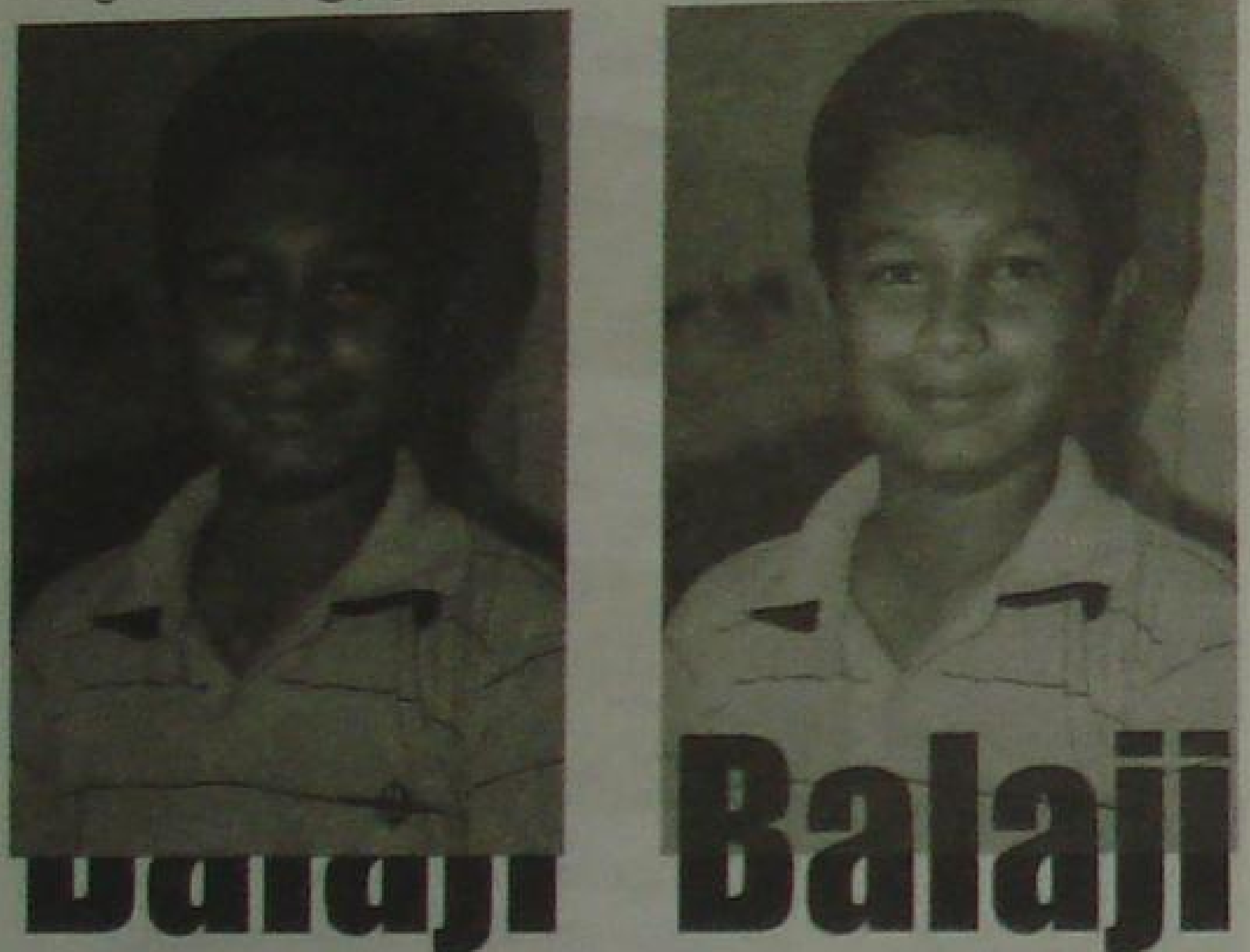
balajiicg@yahoo.com

7. இன்டராக்டிவ் ட்ரான்ஸ்பரன்ஸி டூல் (Interactive Transparency Tool)

படங்களின், நிறங்களின் ஒளி அடர்த்தியை குறைத்து, ஒளி ஊடுருவும் தன்மையை கொடுக்க இந்த டூல் பயன்படுகிறது. ஒளி ஊடுருவும் தன்மை கிடைப்பதால், உருவங்களின் பின்பக்கம் நிறுத்தப்பட்டுள்ள உருவங்கள் தெரியத்துவங்குகின்றன.

உருவத்தை செலக்ட் செய்து கொண்டு இந்த டூலை செலக்ட் செய்யுங்கள். உடன் மவுஸின் ஐகான் ஒரு அம்புக்குறியும் அருகில் ஒரு கண்ணாடி கோப்பையும் உள்ளதாக மாறிவிடுகிறது. ப்ராப்பர்ட்டி பாரில், இரண்டாவதாக உள்ள ட்ரான்ஸ்பரன்ஸி டைப் லிஸ்ட்டில் உள்ள யூனிஃபார்ம் என்பதை செலக்ட் செய்தால் படம் உடனே தனது அடர்தன்மையை இழந்து விடுகிறது. இதன் பின்புறம் ஏதேனும் உருவத்தை நிறுத்தினால் அது படத்தை ஊடுருவி முன்புறம் தெரிகிறது.

கீழே உள்ள முதல் படத்தின் கீழ்பகுதியில் நிறுத்தப் பட்டுள்ள எழுத்துக்களில் பாதி மட்டும் வெளியே

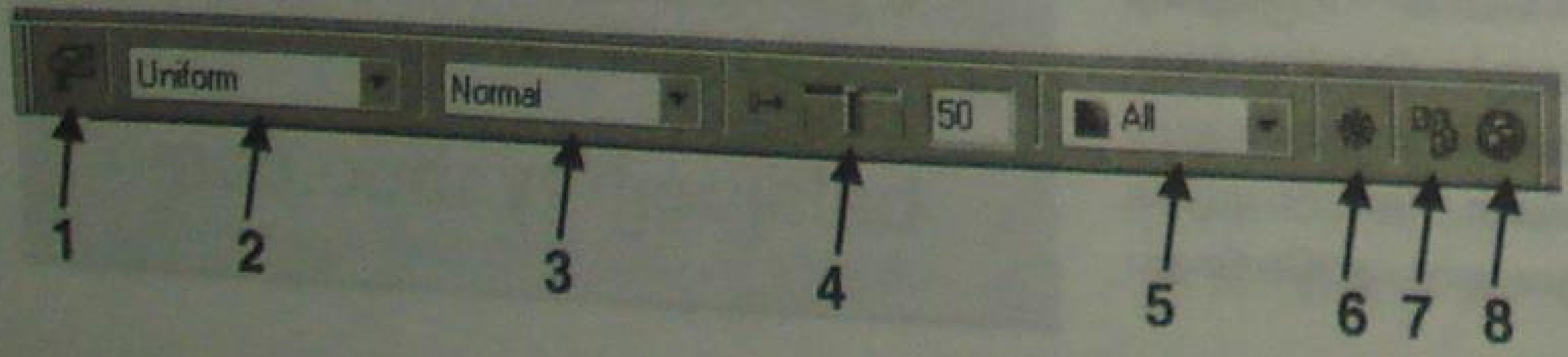


தெரிகின்றன. மீதி படத்தின் பின்புறம் மறைந்து விட்டது. இரண்டாவது படத்தில், ட்ரான்ஸ்பரன்ஸி கொடுக்கப் பட்டவுடன் எழுத்து மேல் பகுதி ஓரளவு வெளியே தெரிகிறது. (வண்ணப்பக்கம் 003 பார்க்கவும்)

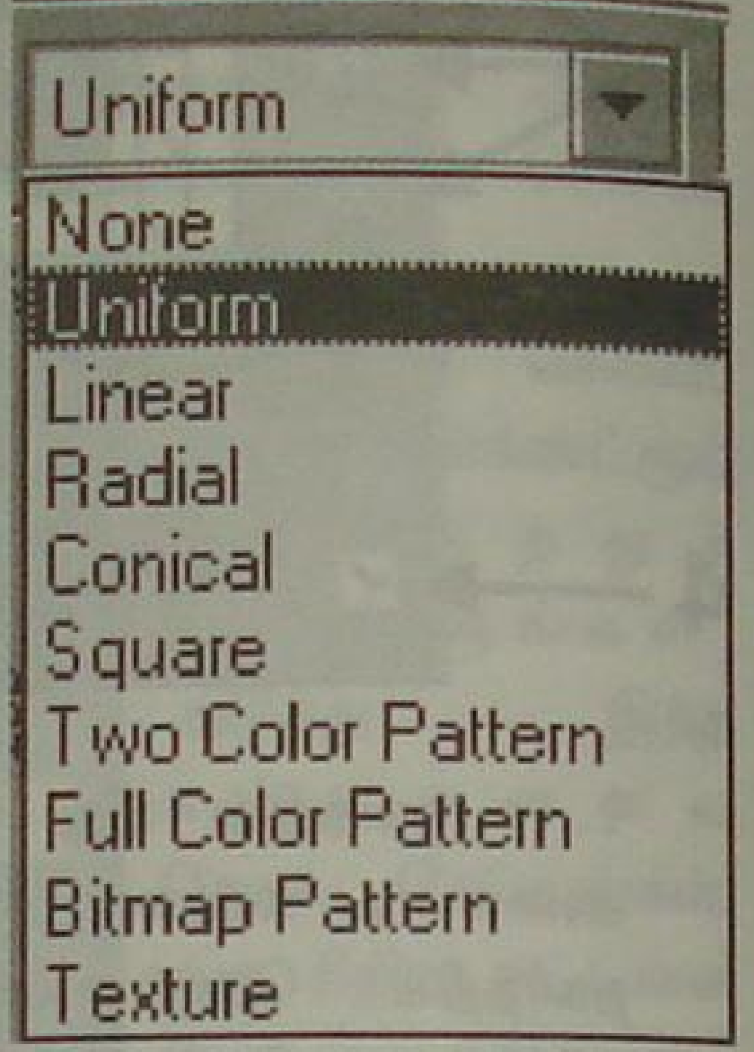
இது போல படத்தின் ஒளிர் தன்மையை குறைத்து பல இடங்களில் பயன்படுத்தலாம்.

இந்த டூலை செலக்ட் செய்து உருவத்திற்கு யூனிஃபார்ம் ட்ரான்ஸ்பரென்ஸி கொடுத்ததும் புராப்பர்ட்டி (படம் - கீழே உள்ளது) மாறிவிடுகிறது.

1. **எடிட் ட்ரான்ஸ்பரென்ஸி** (Edit Transparency) : உருவத்திற்குக் கொடுத்துள்ள ட்ரான்ஸ்பரன்ஸி டைப்பை மாற்றியமைக்க இந்த பட்டனை க்ளிக் செய்யவும். உடன், கொடுத்துள்ள ட்ரான்ஸ்பரன்ஸி டைப்பைப் பொறுத்து, ஒரு டயலாக் பாக்ஸ் வருகிறது. ஃபில் டூலில் உள்ள இதே தொகுப்பில், நமக்குத் தேவையான மாற்றங்களைக் கொடுத்துக் கொள்ளலாம். (ஃபில் டூல் பற்றிய முழுமையான விவரத்திற்கு பார்க்க பக்கம் - 074)

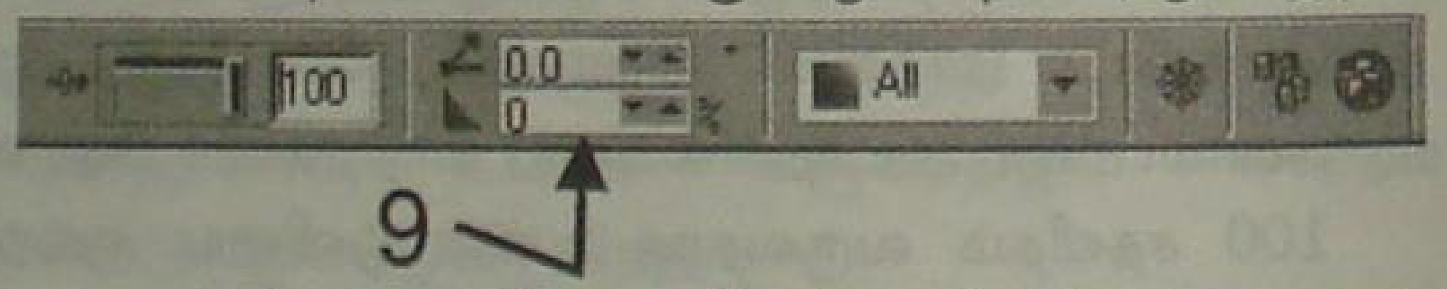


2. **ட்ரான்ஸ்பரென்ஸி டைப்** (Transparency Type): உருவத்திற்குக் கொடுக்கப்பட வேண்டிய ட்ரான்ஸ்பரன்ஸி எந்த முறையில் அமைய வேண்டும் என்பதை இங்குள்ள ட்ராப் டவுன் லிஸ்ட்டை க்ளிக் செய்து வருகின்ற பட்டியலில் செலக்ட் செய்து கொள்ளலாம். மொத்தம் 9 முறைகளுடன் நன் (None) என்று எதுவுமில்லை என்ற முறையும் கொடுக்கப்பட்டுள்ளது.

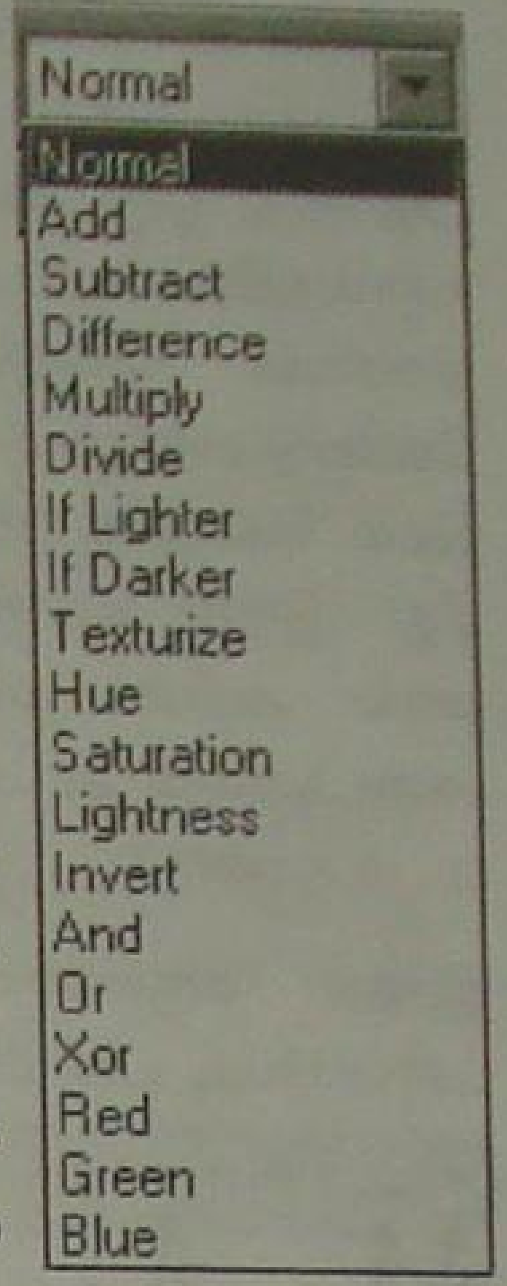


இங்கு கொடுக்கப்படும் முறைகள், ஃபில் டூலுடன் தொடர்பு கொண்டவை. 1. Uniform, 2. Linear, 3. Radial, 4. Conical, 5. Square, 6. Two Color Pattern, 7. Full Color Pattern, 8. Bitmap Pattern, 9. Texture என்ற இந்த முறைகளில் ட்ரான்ஸ்பரன்ஸியை கொடுக்க முடிகிறது. இவற்றில் முறைகள் 2, 3, 4, 5 ஆகியவை ஃபவுண்டன் ஃபில்லுடன் தொடர்பு கொண்டவையாகும். (பார்க்க பக்கம் 078)

இவை ஒவ்வொன்றையும் செலக்ட் செய்யும் பொழுது புராப்பர்ட்டி பாரின் உருவம் மாறுகிறது. 2, 3, 4, 5 ஆகிய ஃபவுன்டன் ஃபில்லுடன் தொடர்புடைய நான்கு முறைகளை செலக்ட் செய்திருந்தாலும் ப்ராப்பர்ட்டி பார் பின்வருமாறு தெரிகிறது. இதில் உள்ள ஒரே ஒரு புதிய வசதி 9. Fountain Transparency Angle and Edge pad என்பதாகும். இதன் மூலம் மேலே சொன்ன 4 முறைகளின் கோணம் மற்றும் ட்ரான்ஸ்பரன்ஸியின் ஓரத்தை நமது விருப்பப்படி அமைக்க முடிகிறது. இந்த ட்ரான்ஸ்பரன்ஸி முறைகளை கொடுக்கும் பொழுது உருவத்தின் மீது வருகின்ற மையப்புள்ளி, ஹாண்டல் மற்றும் ஸ்லைடர்களை (ட்ராப்ஷோடோவில் கிடைத்தவற்றை நினைவில் கொள்க) மவுஸால் நகர்த்துவதன் மூலமும் மாற்றங்களைக் கொண்டுவரலாம்.



3. **ட்ரான்ஸ்பரென்ஸி ஆபரேஷன்** (Transparency Operation) : உருவத்திற்கு கொடுத்துள்ள ட்ரான்ஸ்பரன்ஸியை, உருவத்தில் உள்ள அடிப்படை நிறத்துடன் இணைந்து மாற்றி வருமாறு செய்யலாம். உருவத்திற்குக் கொடுத்துள்ள ட்ரான்ஸ்பரன்ஸி டைப் மற்றும் கலர் ஆகியவற்றின் அடிப்படையில் இந்த பகுதி செயல்படுகிறது. உருவத்தின் பின்புலமாக நிறுத்தப்படும் நிறம் மற்றும் வேறு உருவங்கள் (படங்கள்) அடிப்படையிலும், தற்போது செலக்ட் செய்துள்ள உருவம் மாறுபாடு அடைவதை காணலாம்.

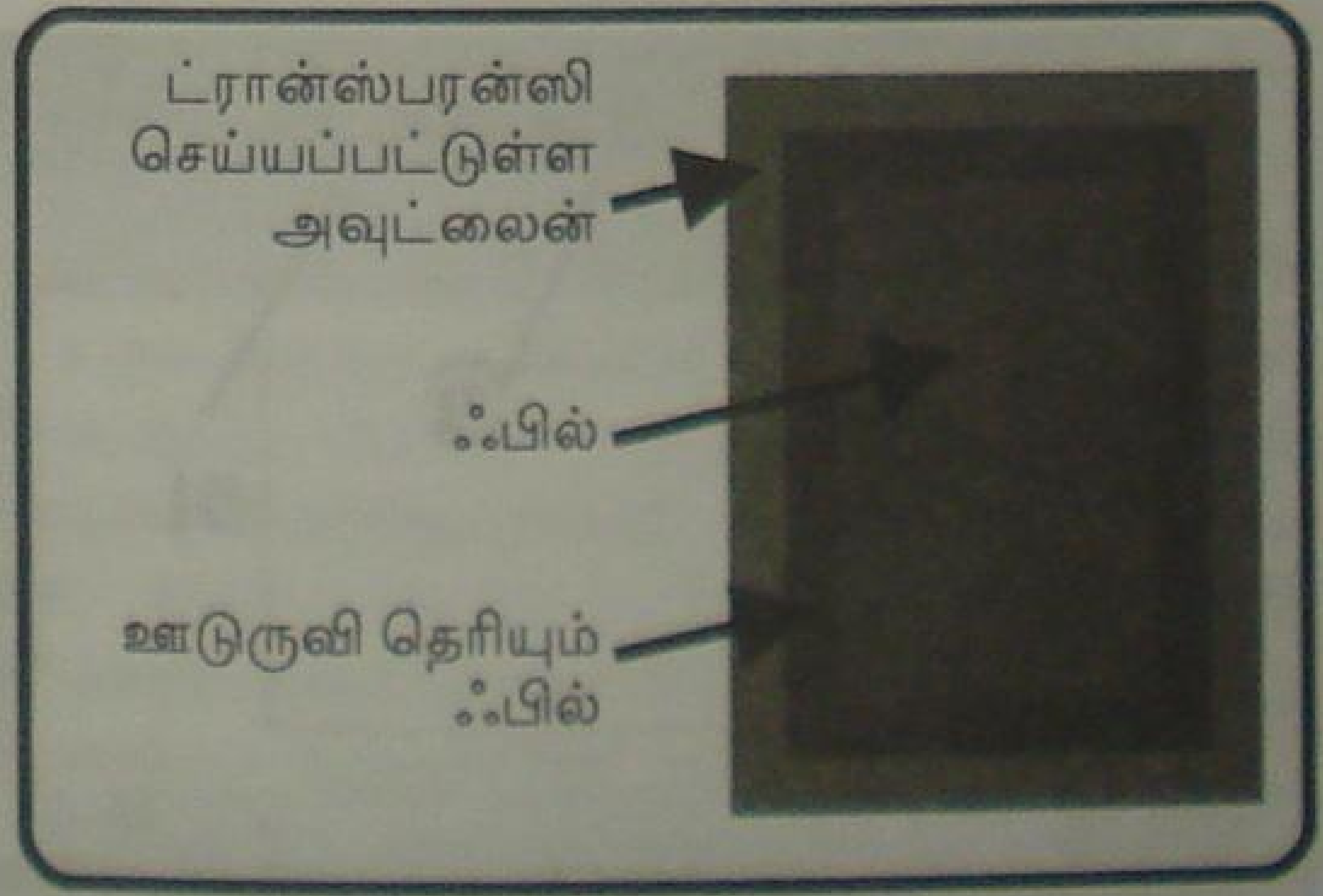


எனினும் இது சற்று கவனமாக கையாள வேண்டிய பகுதி. நன்கு பயிற்சி எடுத்து பயன்படுத்தவும்.

4. **ஸ்டார்டிங் ட்ரான்ஸ்பரென்ஸி** (Starting Transparency) : ட்ரான்ஸ்பரன்ஸி டைப்பில் யூனிஃபார்ம் கொடுத்திருந்தால் இந்தப் பகுதி ஸ்டார்ட்டிங் ட்ரான்ஸ்பரன்ஸி என்று தெரிகிறது. ஃபவுண்டன் ஃபில் கொடுத்திருந்தால், இது ட்ரான்ஸ்பரன்ஸி மிட்பாயின்ட் என்று மாறுகிறது. உருவத்தின் மீது வருகின்ற ஹாண்டலின் மையப் புள்ளியிலிருந்து ட்ரான்ஸ்பரன்ஸி துவங்குவதை இது குறிக்கிறது.

   யூனிஃபார்ம் ட்ரான்ஸ்பரன்ஸியாக இருந்தால், 0 முதல் 100 வரையிலும் கொடுத்து, உருவத்தின் ஊடுருவும் தன்மையை மாற்றலாம். 0 என்பது முழுமையாக படம் தெரிகின்ற நிலை; 100 என்பது படம் முற்றிலும் மறைந்து விட்ட நிலை. நமது வேலைக்குத் தகுந்த தன்மையை கொடுத்துக் கொள்ளலாம்.

5. **அப்ளை ட்ரான்ஸ்பரென்ஸி டூ ஃபில், அவுட்லைன் ஆர் போத்** (Apply Transparency to Fill, Outline or both) : புகைப்படங்களாக இல்லாமல், கோரல்ட்ராவில் வரைந்த உருவங்களுக்கு (வெக்டார் இமேஜ்களுக்கு) ட்ரான்ஸ்பரன்ஸி கொடுக்கும் பொழுது, உள்ளே கொடுத்துள்ள (ஃபில்) நிறத்தை மட்டும், உருவத்தின் வெளிக் கோடுகளை மட்டும் அல்லது இரண்டையும் சேர்த்து மாற்றலாம். அவுட்லைன்-ஐ மட்டும் ட்ரான்ஸ்பரன்ஸி செய்யும் பொழுது, கோட்டின் தடிமனைப் பொறுத்து, அதன் உள்புறம் கொடுத்துள்ள நிறம், கோடுவழியாக ஊடுருவி வருவதைக் காணலாம். (வண்ணப்பக்கம் 003 பார்க்கவும்)

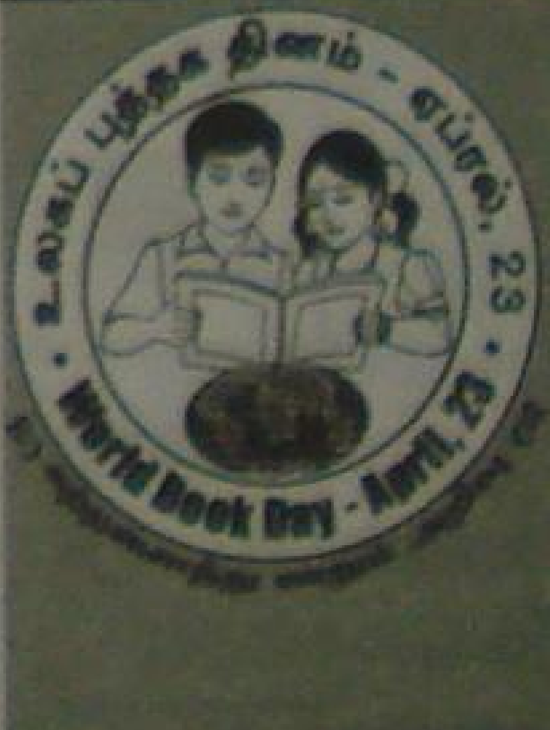


6. **ஃப்ரீஸ்** (Freeze) : ட்ரான்ஸ்பரன்ஸி செய்து முடித்த உருவத்திற்கு இந்த கட்டளையை கொடுத்தால், அதுவரை செய்துள்ள ட்ரான்ஸ்பரன்ஸி நிலை நிறுத்தப்படுகிறது. இதனால் உருவத்தை நமது விருப்பப்படி எந்தவித மாற்றமும் நிகழாமல் நகர்த்த முடிகிறது.

7. **காப்பி ட்ரான்ஸ்பரென்ஸி புராப்பர்டீஸ்** (Copy Transparency Properties) : ஏற்கனவே ட்ரான்ஸ்பரன்ஸி கொடுத்துள்ளதை புதிதாக வரைகின்ற உருவத்திற்குக் கொடுக்க இந்த கட்டளை உதவுகிறது. தேவையான உருவத்தை வரைந்து ட்ரான்ஸ்பரன்ஸி கொடுத்துக் கொள்ளுங்கள். ஏற்கனவே ட்ரான்ஸ்பரன்ஸி கொடுத்துள்ள உருவத்தையும் ஸ்கிரீனில் நிறுத்திக் கொள்ளுங்கள். (காப்பி எடுக்க வேண்டிய ட்ரான்ஸ்பரன்ஸி உருவமும் தற்போதைய உருவத்திற்கு அருகில், குறைந்தபட்சம் அதே பக்கத்தில் இருக்க வேண்டியது அவசியம். மற்றொரு ஃபைலில் இருப்பதை காப்பி செய்ய முடியாது.)

   புதிதாக ட்ரான்ஸ்பரன்ஸி செய்த உருவத்தை செலக்ட் செய்து கொண்டு இந்த கட்டளையை செலக்ட் செய்யுங்கள். உடன் மவுஸின் ஐகான் ஒரு பெரிய அம்புக்குறியாக மாறியிருக்கும். இந்த அம்புக்குறியை ஏற்கனவே ட்ரான்ஸ்பரன்ஸி செய்த, தற்போது காப்பி எடுக்க வேண்டிய உருவத்தின் மீது க்ளிக் செய்யுங்கள். உடன் தற்போது நாம் ட்ரான்ஸ்பரன்ஸி செய்து கொண்டிருக்கும் உருவத்திற்கு முதலில் உள்ள ட்ரான்ஸ்பரன்ஸி உருவ அமைப்பு காப்பி ஆகியிருக்கும்.

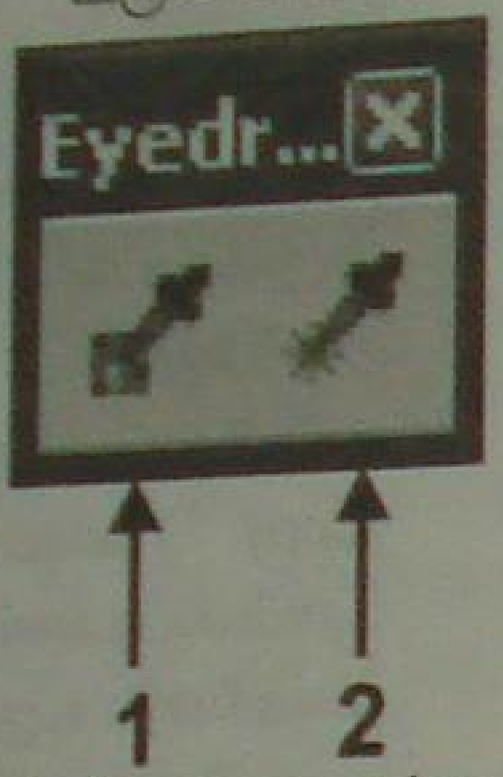
8. **க்ளியர் ட்ரான்ஸ்பரென்ஸி** (Clear Transparency): ட்ரான்ஸ்பரன்ஸி கொடுத்துள்ள உருவத்தை செலக்ட் செய்து இந்த கட்டளையை கொடுக்க, அதற்கு கொடுக்கப்பட்டிருந்த ட்ரான்ஸ்பரன்ஸி அமைப்பு முற்றிலுமாக நீக்கப்பட்டுவிடும். துவக்கத்தில் நாம் வரைந்த உருவம் மட்டும் ஸ்கிரீனில் நிறுத்தப்பட்டிருக்கும்.



ஏப்ரல் 23
உலகப் புத்தக தினம்!
அன்றைய தினம் அறிவுசார்ந்த புதிய புத்தகம் ஒன்றாவது வாங்குவோம்!
புத்தகங்களையே பரிசாக / அன்பளிப்பாக அனைவருக்கும் வழங்குவோம்!

16. ஐ ட்ராப்பர் ஃப்ளை அவுட்

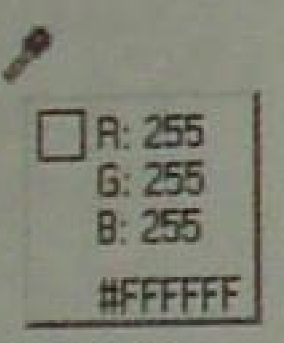
(Eye Dropper Flyout)

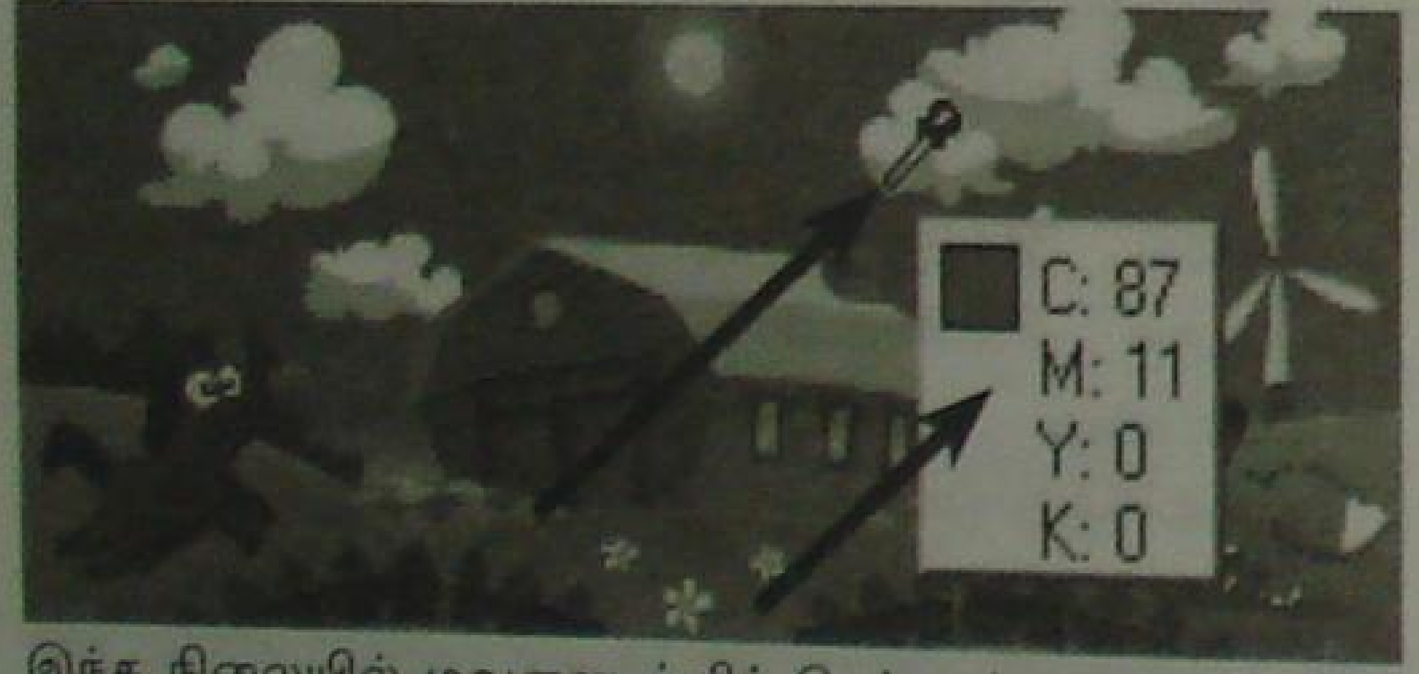


கோரல்டிராவில் நிறுத்தப்படும் படங்களில் உள்ள குறிப்பிட்ட நிறங்களை அறிந்து கொள்ளவும், தேவையெனில் அவற்றை செலக்ட் செய்து, உருவாக்கப்படும் உருவங்களுக்கு அந்த நிறத்தைக் கொடுக்கவும் இந்த ஐ ட்ராப்பர் ஃப்ளை அவுட்டில் உள்ள இரண்டு டூல்கள் உதவுகின்றன. இவை பற்றிய செய்திகளை இங்கு விரிவாகக் காணலாம்.

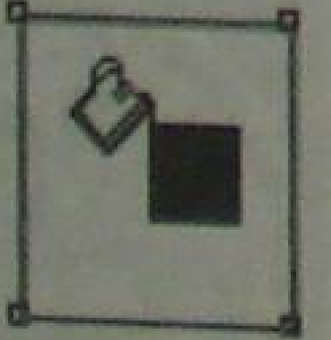
1. கலர் ஐ ட்ராப்பர் டூல்ஸ் (Color Eyedropper tool) :

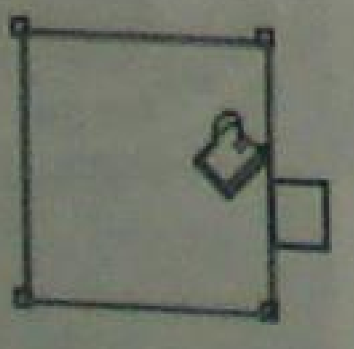
ஒரு இடத்தில் உள்ள நிறத்தை எடுத்துக் கொள்ளுவதற்கு இந்தக்கருவி பயன்படுகிறது. இதனை செலக்ட் செய்தவுடன் மவுஸின் ஐகான் ஒரு மை நிரப்பும் கருவியாக (ஐ ட்ராப்பர்) மாறுகிறது. இதனை வண்ணப்படம் மட்டுமல்ல, கணினி திரையில் தற்போது தெரியும் கோரல்டிராவின் டிராயிங் போர்டிற்குள் எங்கு நகர்த்தினாலும் அதனுடன் ஒரு சிறிய கட்டத்தில் குறிப்பும் தரப்படுகிறது. அந்தக் குறிப்பில் தற்போது அந்த ஐ ட்ராப்பர் கருவியின் முனை உள்ள இடத்தில் உள்ள நிறத்தின் அளவு காட்டப்படுகிறது. மேலே படத்தை காண்க. இதில் கோரல்டிரா வெள்ளைப் பக்கத்தின் மீது ஐ ட்ராப்பர் நிறுத்தப்பட்டிருந்தபோது காட்டும் அளவு தரப்பட்டுள்ளது. ஆர்ஜிபி அளவுகள் காட்டப்படுகின்றன. ஒரு வண்ணப்படத்தின் மீது இந்த ஐ ட்ராப்பர் நகர்த்தப்பட்டால், அது செல்லும் பக்கம் எல்லாம் உள்ள நிறம் ஒரு சிறிய கட்டமாகக் காட்டப்பட்டு அதன் கலவை விகிதம் அளவுகளாகக் காட்டப்படுகிறது. கீழே படத்தில் அம்புக்குறியிட்டுக் காட்டியுள்ள இடங்களில் அதனைக் காண்க.



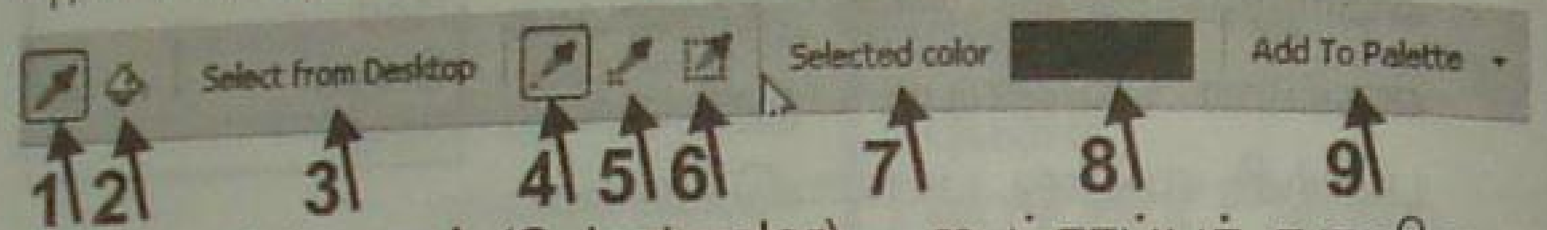


இந்த நிலையில் மவுஸை க்ளிக் செய்தால், அந்தப் பகுதியில் இருந்த நிறம் கருவிக்குள் நிரம்புகிறது. அத்துடன் கருவி ஒரு வாளி தோற்றத்திற்கு மாறுகிறது. கோரல்டிராவில் வரையப்பட்ட கட்டம் போன்ற ஏதேனும் க்ளோஸ்டு பாத்தாக உள்ள உருவத்திற்குள் நிறுத்தினால் ஃபில் கொடுக்கவும், கோட்டின் மேல் நிறுத்தினால் கோட்டிற்கான நிறத்தைக் கொடுக்கவும் குறி மாற்றிக் காட்டப்படுகிறது. தேவையான இடத்தில் க்ளிக் செய்தால் அந்தப் பகுதிக்கு நிறம் கொடுக்கப்படுகிறது. அதாவது ஒரு முறை எடுத்துள்ள நிறத்தை தேவையான உருவத்திற்கு உட்புறம் அல்லது அதன் வெளிக்கோட்டிற்கு நிறமாகக் கொடுக்கலாம். எத்தனை உருவங்களுக்கு வேண்டுமாயினும் நிறம் கொடுக்கலாம். நிறம் கொடுக்க முடியாத உருவங்களின் மீது இந்த வாளிக் குறியை நிறுத்தினால் அதில் முடியாது என்பதற்கான அடையாளம் காட்டப்படுகிறது (அருகே படம் காண்க).





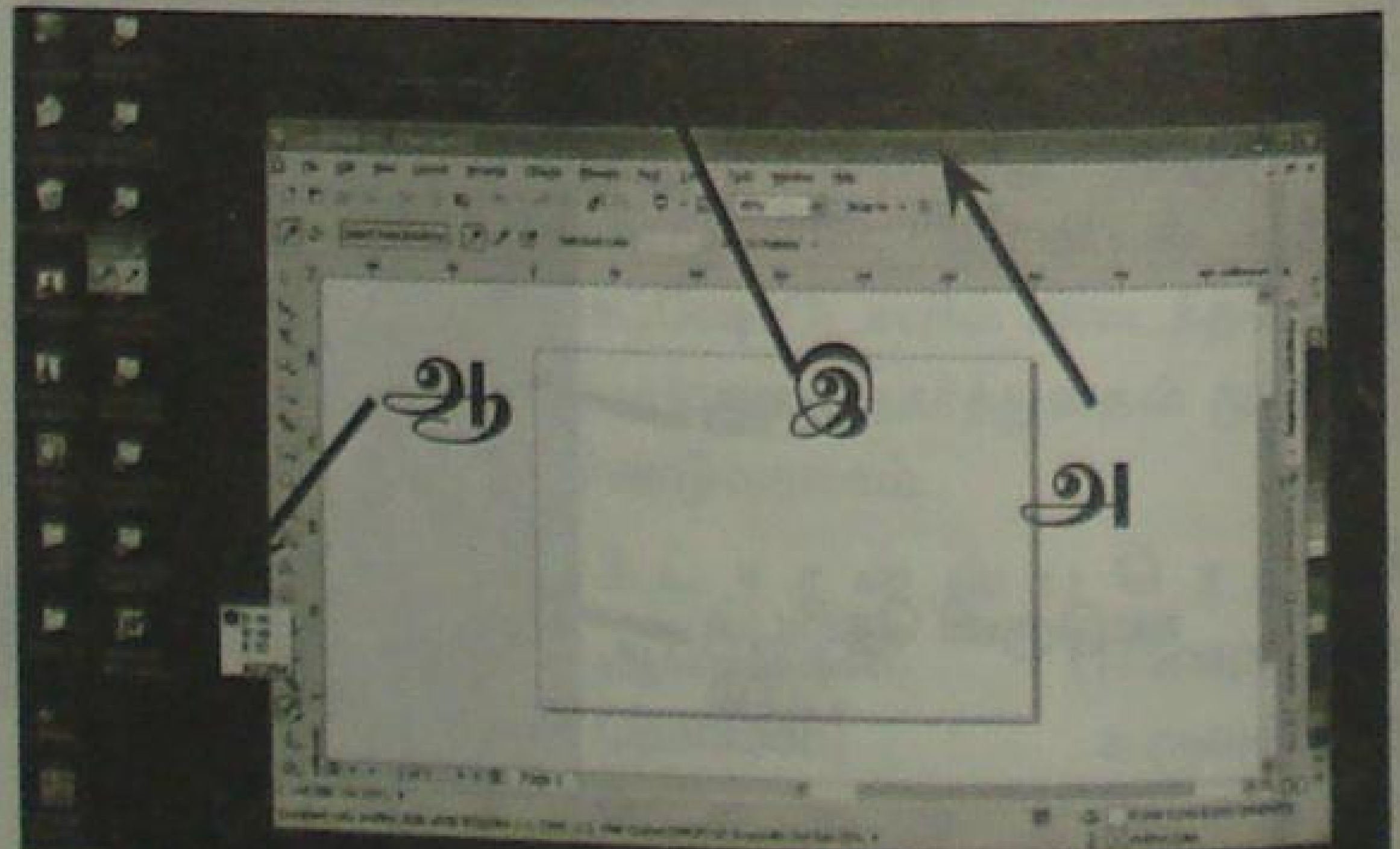
இந்தக் கருவியை செலக்ட் செய்தால் இதற்கான புராப்பர்ட்டி பார் பின்வருமாறு மாறுகிறது.



1. **செலக்ட் கலர் (Select color)** - ஐ ட்ராப்பர் கருவியை செலக்ட் செய்தவுடன் இந்தக் குறி தானாகவே செலக்ட் ஆகி நிற்கிறது. மவுஸின் குறியும் இதே போல உள்ளது. தேவையான இடத்தில், நிறத்தின் மீது மவுஸை சொடுக்கினால் அந்த நிறம் எடுத்துக் கொள்ளப்படுகிறது.

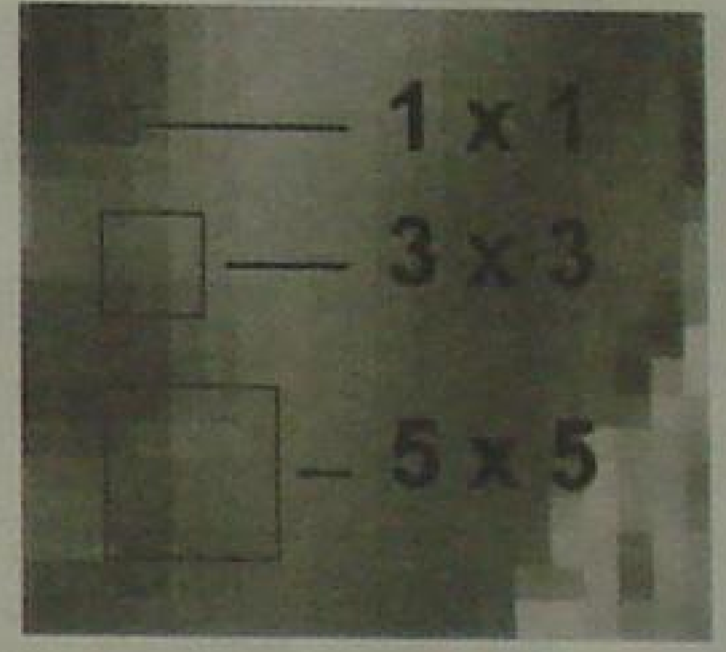
2. **அப்ளை கலர் (Apply color)** - செலக்ட் கலர் குறியை பயன்படுத்தி ஒரு நிறத்தை தெரிவு செய்தவுடன் மவுஸின் குறி இந்தக் குறியாக (வாளியாக) மாறுகிறது. இதனை தேவையான இடத்தில் சொடுக்கினால், அங்கு (ஐ ட்ராப்பர் டூலால்) தெரிவு செய்த நிறம் கொடுக்கப்படுகிறது.

3. **செலக்ட் ஃபிரம் டெஸ்க்டாப் (Select from Desktop)** - இது ஒரு மாறுபட்ட செயல்பாடு கொண்ட கட்டளையாகும். துவக்கத்தில் இந்தக் கருவி பற்றி நாம் குறிப்பிடும்போது, கோரல்டிராவின் டிராயிங் போர்டிற்குள் இருக்கும் எந்த ஒரு நிறத்தையும் இது செலக்ட் செய்யும் என்று கூறியிருந்தோம் அல்லவா? ஐ ட்ராப்பர் டூல் செலக்ட் செய்யப்பட்டுள்ள நிலையில், இந்த செலக்ட் ஃபிரம் டெஸ்க்டாப் என்ற பட்டனை சொடுக்கினால், அது டிராயிங் போர்டுக்கும் வெளியே - கோரல்டிராவின் டூல்கள், புராப்பர்ட்டிபார், மெனுபார், பேலட்டுகள் என்று எல்லா பகுதிகளில் மட்டுமல்லாமல் கோரல்டிரா மென்பொருளுக்கும் வெளியே, கோரல்டிராவை நீங்கள் சிறியதாக்கி வைத்திருந்தால் (அ) அதற்கு வெளியே தெரிகின்ற - டெஸ்க்டாப் பகுதியில் (இ) உள்ள நிறத்தையும் செலக்ட் செய்யும் விதமாக செயல்படுகிறது (ஆ). அதுமட்டுமல்லாமல், இந்த பட்டன் செலக்ட் செய்யப்பட்டிருக்கும்போது, வேறு எந்த அப்ளிகேஷன் திரையில் தெரிந்தாலும் அதிலும் இந்தக் கருவி செயல்படுகிறது. அடுத்து மவுஸால் ஒரு க்ளிக் செய்யும்வரையிலும் மவுஸின் குறி இந்தக் கருவியாகவே இருக்கிறது. இதனால் எங்கிருந்தும் நமக்குத் தேவையான நிறத்தை எடுத்துக் கொள்ள முடிகிறது.



4, 5, 6. **1 x 1, 3 x 3, 5 x 5** - கோரல்டிராவில் வரையப்பட்ட படங்கள் அல்லாமல், வெளியே இருந்து இம்போர்ட் செய்கின்ற ராஸ்டர் வகை படங்களில் உள்ள நிறங்களையும் நம்மால் எடுக்க முடிகிறது. அவ்வாறு எடுக்கும்போது, ராஸ்டர் படத்தின் எந்தப் பரப்பில் உள்ளதை எடுக்க வேண்டும் என்று இங்குள்ள அளவுகள் மூலம் முடிவு செய்ய முடிகிறது. ஒரு சதுர பிக்ஸல், 9 சதுர பிக்சல் அல்லது 25 சதுர பிக்ஸல் பரப்பில் உள்ள நிறத்தை நம்மால் செலக்ட் செய்ய முடிகிறது.

1 சதுர பிக்ஸல் என்பது மிகத் துல்லியமாக ஒரு பிக்ஸலுக்குள்ள உள்ள நிறத்தையும், 9 மற்றும் 25 சதுர பிக்ஸல்கள் அந்தப் பரப்பிற்குள்ள உள்ள பல்வேறுபட்ட நிறங்களின் ஒரு கலவையாகக் கிடைக்கிறது.



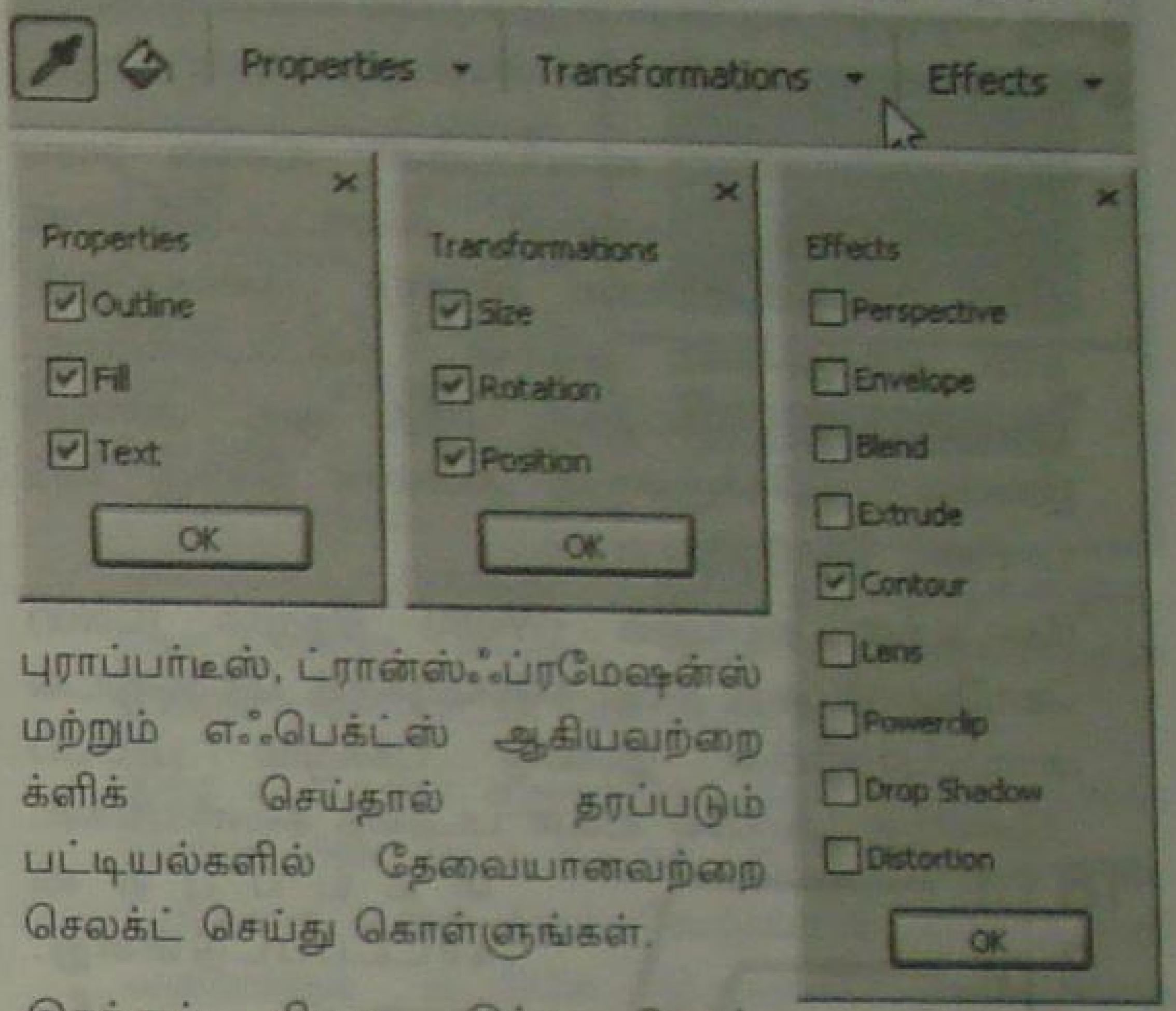
7, 8. **செலக்டட் கலர் (Selected color)** - ஐட்ராப்பர் டூலால் தற்போது செலக்ட் செய்யப்பட்ட நிறம் இங்கு காட்டப்படுகிறது.

9. **ஆட் டூ பேலட் (Add to Palette)** - ஐ ட்ராப்பர் டூலால் ஏதேனும் ஒரு நிறத்தை செலக்ட் செய்துள்ள நிலையில் இந்த ஆட் டூ பேலட் பட்டனை சொடுக்கினால், அந்த நிறம் நேரடியாக **டாக்குமெண்ட் பேலட்டில்** (Document Palette) (பார்க்க பக்கம் 265) சேர்க்கப்படுகிறது.

2. ஆட்ரிப்யூட்ஸ் ஐ ட்ராப்பர் டூல்ஸ் (Attributes Eyedropper tool) :

ஐ ட்ராப்பர் டூலின் ஃப்ளைஅவுட்டில் உள்ள இந்தக் கருவி சற்றே மாறுபட்ட செயலைச் செய்து உதவுகிறது. கோரல்டிராவில் வரையப்பட்டுள்ள ஒரு உருவத்தின் பொதுத் தன்மைகளான (புராப்பர்டீஸ்-Properties) நிறம், கோட்டின் தடிமன், அதன் நிறம் ஆகியனவற்றையும், அந்த உருவத்திற்குக் கொடுக்கப்பட்டுள்ள அளவு, சுழற்சி, அமைப்பு போன்ற மாற்றங்களையும் (ட்ரான்ஸ் ஃபர்மேஷன்ஸ்-Transformations), அதற்குக் கொடுக்கப் பட்டுள்ள நிழல் அமைப்பு உள்ளிட்ட அனைத்து சிறப்புத் தன்மைகளையும் (எஃபெக்ட்ஸ்-Effects) ஒட்டு மொத்தமாகவோ அல்லது சில குறிப்பிட்டவற்றையுமோ பிரதியாக எடுத்து வேறு ஒரு உருவத்திற்குக் கொடுப்பதற்கு இந்தக் கருவி உதவுகிறது. அதாவது ஒரு உருவத்தின் தன்மைகளை காப்பி செய்து மற்றொன்றில் கொடுக்க உதவுகிறது.

இந்தக் கருவியை செலக்ட் செய்தவுடன் இதற்கான புராப்பர்ட்டி பார் தரப்படுகிறது. இதில் தரப்பட்டுள்ள புராப்பர்டீஸ், ட்ரான்ஸ்ஃப்ரமேஷன்ஸ் மற்றும் எஃபெக்ட்ஸ் ஆகியவற்றை க்ளிக் செய்தால் தரப்படும் பட்டியல்களில் தேவையானவற்றை செலக்ட் செய்து கொள்ளுங்கள்.



Properties
☑ Outline
☑ Fill
☑ Text

Transformations
☑ Size
☑ Rotation
☑ Position

Effects
☐ Perspective
☐ Envelope
☐ Blend
☐ Extrude
☑ Contour
☐ Lens
☐ Powerclip
☐ Drop Shadow
☐ Distortion

இதற்குப் பிறகு, இந்த டூலால், உருவத்தின்மீது க்ளிக் செய்யவேண்டும். நாம் செலக்ட் செய்துள்ள தன்மைகள் உருவத்தில் இருந்திருந்தால், அவை மவுஸின் ஐகானுக்குத் தகவலாக மாற்றப்படுகிறது. இதன்பின் மவுஸின் குறியும் ஒரு வாளியாக மாறுகிறது. அதனை மாற்றங்களைக் கொடுக்க வேண்டிய உருவத்தின் மீது க்ளிக் செய்யவும். இப்போது அந்தத் தன்மைகள் புதிய உருவத்திற்குத் தரப்படுகின்றன.

குறிப்பு : பழகுகின்ற காலத்தில் இந்த டூல் சரியாகவும் முழுமையாகவும் செயல்படுவதற்கு, காப்பி செய்ய வேண்டிய உருவமும், அந்தத் தன்மைகளைக் கொடுக்க வேண்டிய உருவமும் ஒரே பக்கத்தில் அருகருகே இருப்பதை உறுதி செய்து கொள்ளவும். எனினும் இந்தக் கருவி, அதே டாக்குமென்டில் வேறு பக்கத்தில் உள்ள உருவத்திற்கும் கொடுப்பதற்கு உதவுகிறது.

எளிமையாக செயல்படுகின்ற ஒரு நல்ல வசதி.

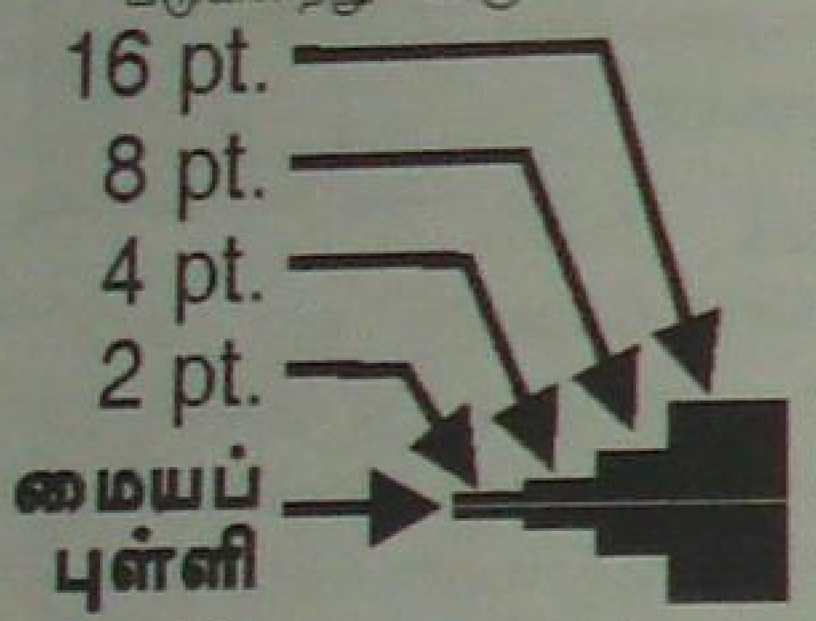
இன்றே சந்தாதாரர் ஆகிவிடுங்கள்!!
கணினி வரைகலையின்
சங்கமம்
கணினி வரைகலைப்
பகுதிக்கென்றே
பிரத்யேகமாக தமிழில்
வெளிவரும்
முதல் மாத இதழ்
டெமி 1/8 அளவில் 40 பக்கங்கள், விளம்பரங்கள் இல்லாமல், அனைத்துப் பக்கங்களும் செய்திகளாக!

கோரல்டிராவில் கோடுகள் - ஒரு அறிமுகம்

கோரல்டிராவில் வரையப்படும் கோடுகளைப் பற்றி முழுமையாக அறிந்து கொண்டு செயல்படுவது நல்லது. இங்கு கோடுகள் வழக்கமான முறையில் வரையப்படுவது இல்லை. அவை பற்றிய சில விளக்கங்கள் :

1. ஒரு அடிப்படை மையப்புள்ளி (Centre point/ line)யிலிருந்தே கோடுகள் வரையப்படுகின்றன. இந்த மையப்புள்ளியின் இரண்டு பக்கங்களிலும், நாம் கொடுக்கின்ற தடிமன் பரப்பப்படுகின்றது. மையப்புள்ளி என்பதற்கு எந்த ஒரு அளவும் இல்லை. (மிகக்குறைந்த அளவாக இதற்கு .001 பாயின்ட் கொடுத்துள்ளனர்.)

கோட்டிற்கு தடிமனும் (Width) நிறமும் (Color) கொடுத்தால் அது நமது கண்களுக்குத் தெரிவதுடன் மையப்புள்ளியின் இரண்டு பக்கமும் பரப்பப் படுகின்றது. அருகில் உள்ள படத்தை கவனியுங்கள்.

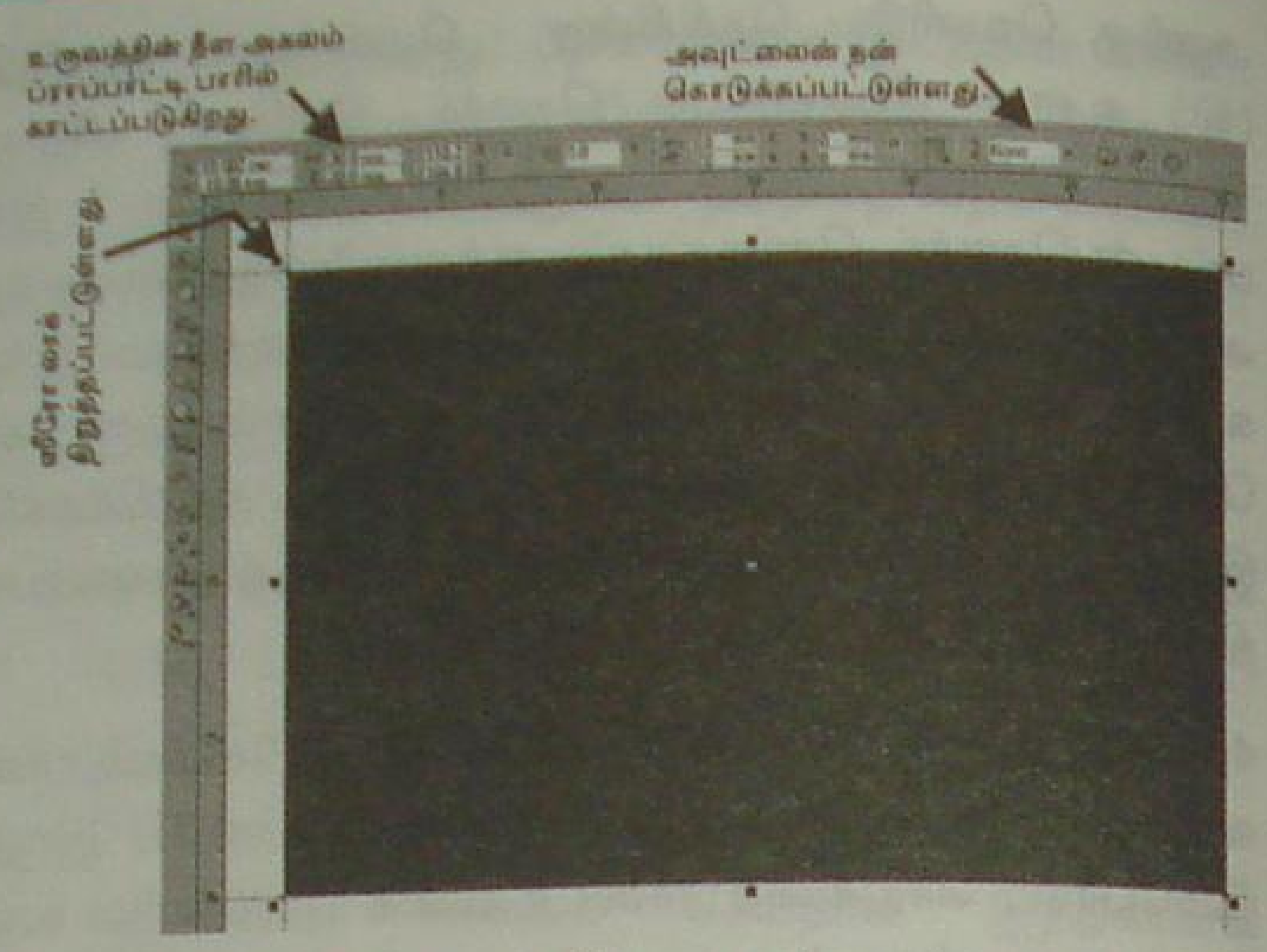


மையப்புள்ளி காட்டப்பட்டுள்ளது. அதன் மீது வரையப்பட்ட கோடுகளுக்கு முறையே 2, 4, 8, 16 பாயின்ட் தடிமன் கொடுக்கப்பட்டுள்ளது. ஒவ்வொரு தடிமனும் மையப்புள்ளிக்கு இரண்டு பக்கமும் சமமாக பரப்பப்பட்டுள்ளதை கவனிக்கவும்.

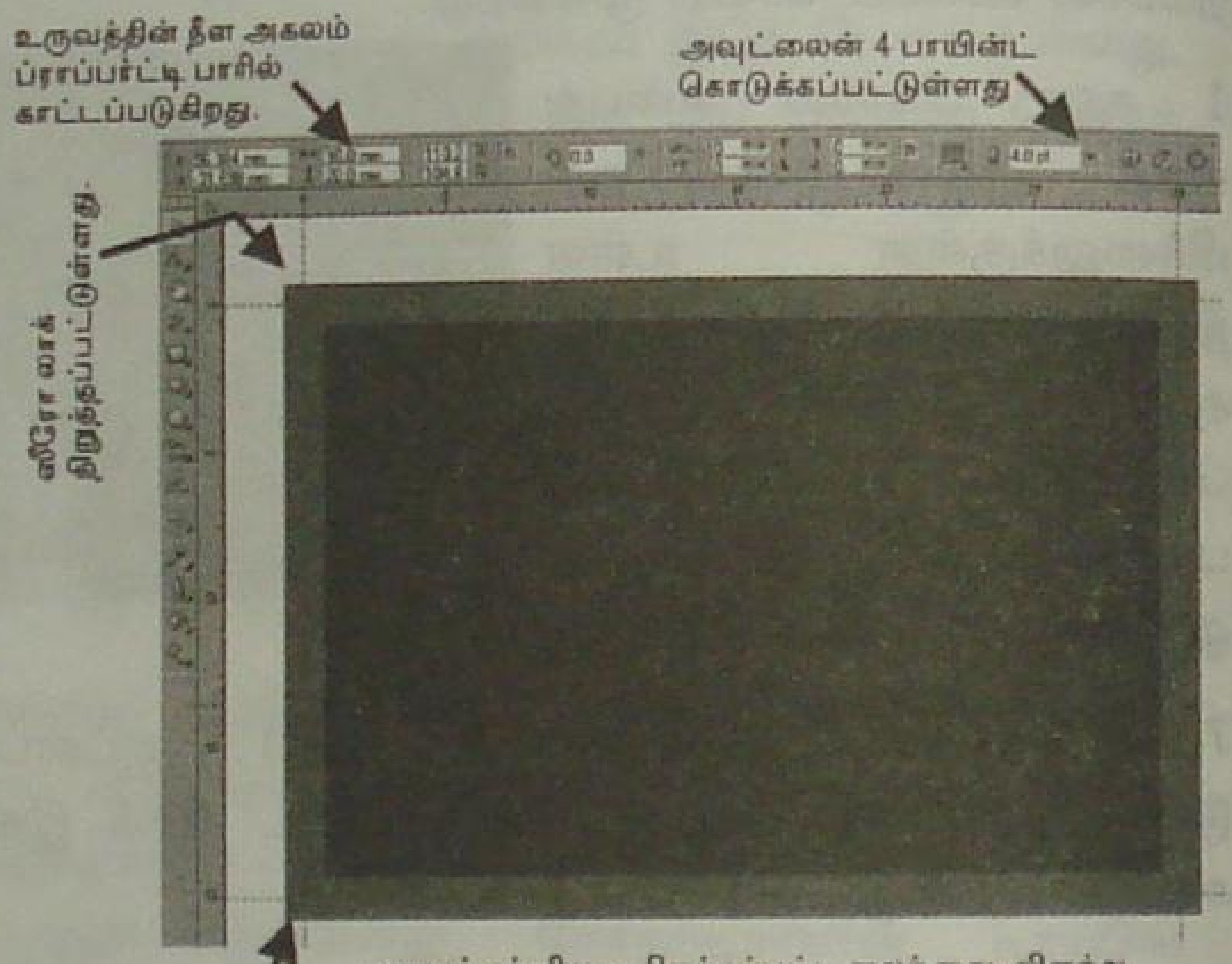
இன்னும் சரியாகச் சொல்லப் போனால், முதலில் 2 பாயின்ட் தடிமன் கொடுக்கப்பட்ட ஒரு கோட்டை 8 பாயின்ட் தடிமனுக்கு மாற்றினால், அதிகமாகக் கொடுக்கப்படும் 6 பாயின்டுகள், மையப்புள்ளியாக ஒன்றை கணக்கிட்டு அதன் இருபுறமும் ஏற்கனவே உள்ள 2 பாயின்டிற்கு மேலாக இருபுறங்களிலும் பரவும் விதத்தில் கொடுக்கப்படுகிறது. மாறாக, ஒரு பக்கம் மட்டும் கொடுக்கப்படுவதில்லை.

ஆனால் உருவத்தின் உயரம் என்பது இந்த மையப்புள்ளியிலிருந்து மட்டுமே கணக்கிடப் படுகிறது. கணினி திரையில் தெரிகின்ற உருவத்தின் வெளி ஓரங்களிலிருந்து (Edges) அல்ல.

இதனை சரியாக அறிந்து கொள்ள ஒரு சதுரம் வரைந்து கொள்வோம். இதற்கு தற்போது அவுட்லைன் எதுவும் கொடுக்கவில்லை. உள்ளே ஃபில் மட்டும் கருப்பு நிறம் கொடுத்துள்ளோம் எனக் கொள்வோம். இதனுடைய நீள அகலங்களை, ப்ராப்பர்ட்டி பாரில் காணலாம். இது 20 மிமீ. X 30 மிமீ என்று இருக்கிறது. இந்த நிலையில் உருவத்தின் ஓரங்களுக்கு ரூலர் கைடை கொண்டுவந்து நிறுத்திக் கொள்ளுங்கள். தற்போது 20க்கு 30 அளவில் உள்ள ஒரு உருவத்தின் ஓரங்களில் நிறுத்தப்பட்டுள்ள கைடுகளும் சரியாக 20 மிமீ உயரத்திலும் 30 மிமீ. அகலத்திலும் உள்ளன என்பதை கண்பார்வையாகவும், அளந்து பார்த்தும் அறிய முடிகிறது.


உருவத்தின் நீள அகலம் ப்ராப்பர்ட்டி பாரில் காட்டப்படுகிறது.
அவுட்லைன் நன் கொடுக்கப்பட்டுள்ளது.
ஸீரோ லாக் நிறுத்தப்பட்டுள்ளது.

இப்பொழுது உருவத்திற்கு 4 பாயின்ட் தடிமனில் வெளிக்கோட்டை (Outline) கொடுக்கலாம். இந்த கோட்டிற்கு சிவப்பு நிறத்தையும் கொடுத்துக் கொள்வோம். உருவத்தை பெரிதுபடுத்திப் (Zoom) பாருங்கள்.


உருவத்தின் நீள அகலம் ப்ராப்பர்ட்டி பாரில் காட்டப்படுகிறது.
அவுட்லைன் 4 பாயின்ட் கொடுக்கப்பட்டுள்ளது
ஸீரோ லாக் நிறுத்தப்பட்டுள்ளது.

மையப்புள்ளியாக நிறுத்தப்பட்ட ரூலர் கைடிலிருந்து கோடு வெளியே வந்திருப்பதை கவனிக்கவும். (ரூலர்கைடுகளுக்கு இடைப்பட்டதே உண்மையான அளவு - 20 மிமீ X 30 மிமீ. ஆகும்)

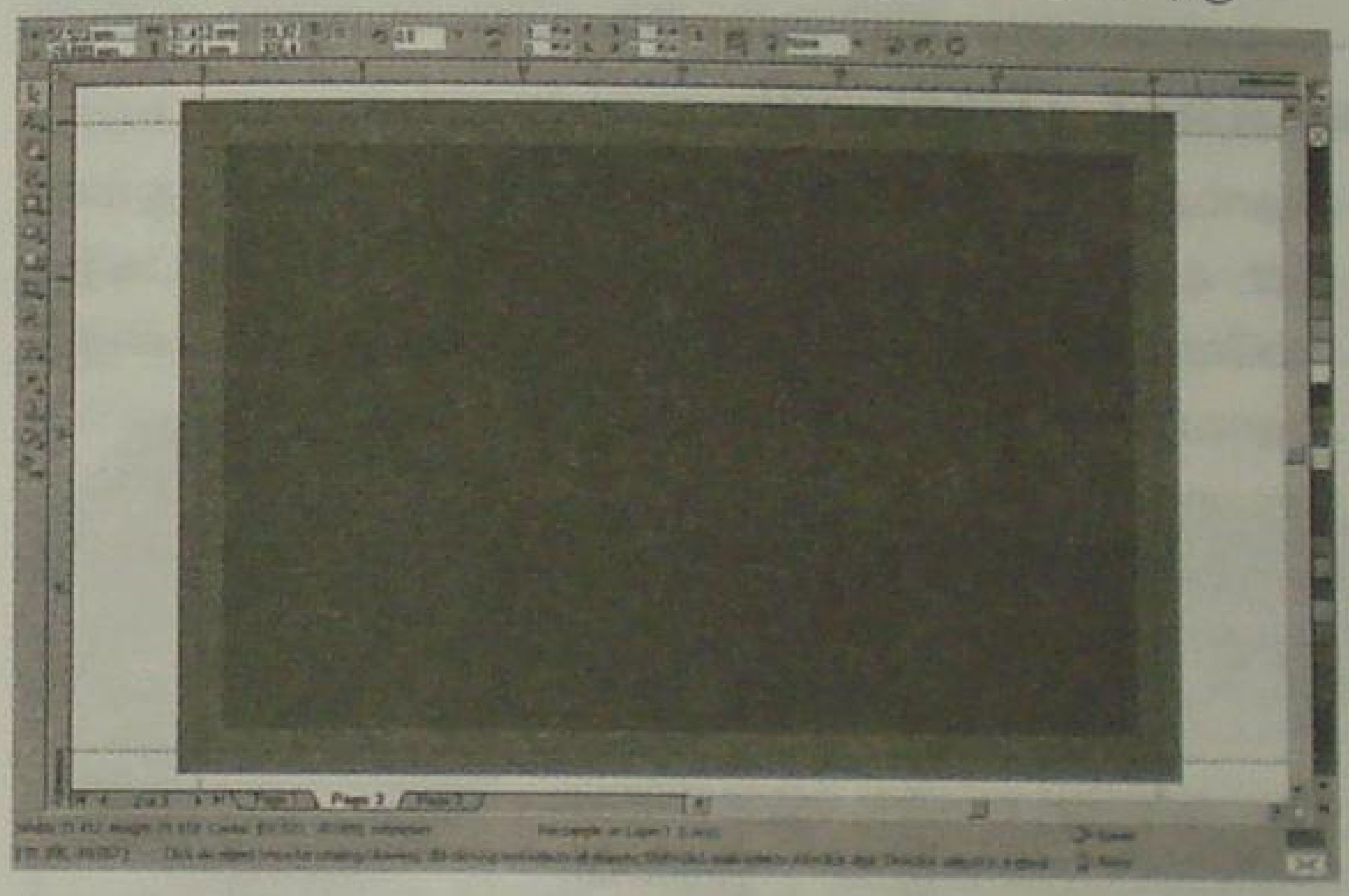
கொடுக்கப்பட்ட கோடு, ஒரு மையப்புள்ளியிலிருந்து இரண்டு புறங்களிலும் பரப்பப்பட்டிருப்பதை காணலாம். அந்த மையப்புள்ளிக்காக நாம் ரூலர் கைடுகளை நிறுத்தியுள்ளோம். எனவே தற்போது அந்த ரூலர் கைடுகளின் இருபுறங்களிலும் சிவப்பு நிற கோடு நிறுத்தப்பட்டிருக்கின்றது. இந்த நிலையில் நாம் வேறு எதனையும் மாற்றவில்லை. ஸீரோலாக் அதே இடத்தில் உள்ளது. அவுட்லைன் மட்டும் 4 பாயின்டிற்கு சிவப்பு நிறத்தில் புதிதாக சேர்க்கப்பட்டுள்ளது.

ப்ராப்பர்ட்டி பாரை கவனியுங்கள். உருவத்தின் அளவு இப்பொழுதும் 20 மிமீ.க்கு 30 மிமீயாகவே காட்டப்படுகிறது. கோட்டின் தடிமன் 4 பாயின்டுகள் காட்டப்பட்டுள்ளன.

ஆனால் உண்மையில் உருவம் 20க்கு 30 அளவில் நிறுத்தப்பட்டுள்ள ரூலர் கைடுகளைவிட்டு வெளியே வந்துள்ளது; வளர்ந்துள்ளது. இதனால் உருவத்தின் உண்மை நீள அகலம் மாறியுள்ளது. அதனை அளந்து பார்த்தால் அது 21.41 மிமீ X 31.41 மிமீ ஆகவுள்ளது. அதாவது, கோட்டிற்குக் கொடுக்கப்பட்ட தடிமனின் காரணமாக நீள அகலங்களில் முறையே 1.41 மிமீ அதிகரித்துள்ளது.

உருவத்தின் மீது ஒரு புதிய கட்டம் வரைந்து அதற்கு அவுட்லைன் நன் கொடுத்துவிட்டு, உள்ளே ஃபில்லாக பச்சை நிறத்தைக் கொடுத்தோம். இந்த கட்டத்தை, உருவத்தின் வளர்ந்துள்ள வெளிக் கோட்டின் மீது வரைந்துள்ளோம். பின்புறம் உள்ள உருவம் தெரியவேண்டும் என்பதற்காக, பச்சை நிறத்தை ட்ரான்ஸ்பரன்ஸி (Transparency) செய்துள்ளோம். கீழேயுள்ள படத்தில் ப்ராப்பர்ட்டி பார் மற்றும் ஸ்டேட்டஸ் (Status) பாரில் கொடுக்கப் பட்டுள்ள தகவல்கள் மூலம் இவற்றை அறியலாம்.

ப்ராப்பர்ட்டி பாரில் உருவத்தின் நீள அகலத்தைப் பாருங்கள். 31.412 x 21.41 என்று காட்டுகின்றது.

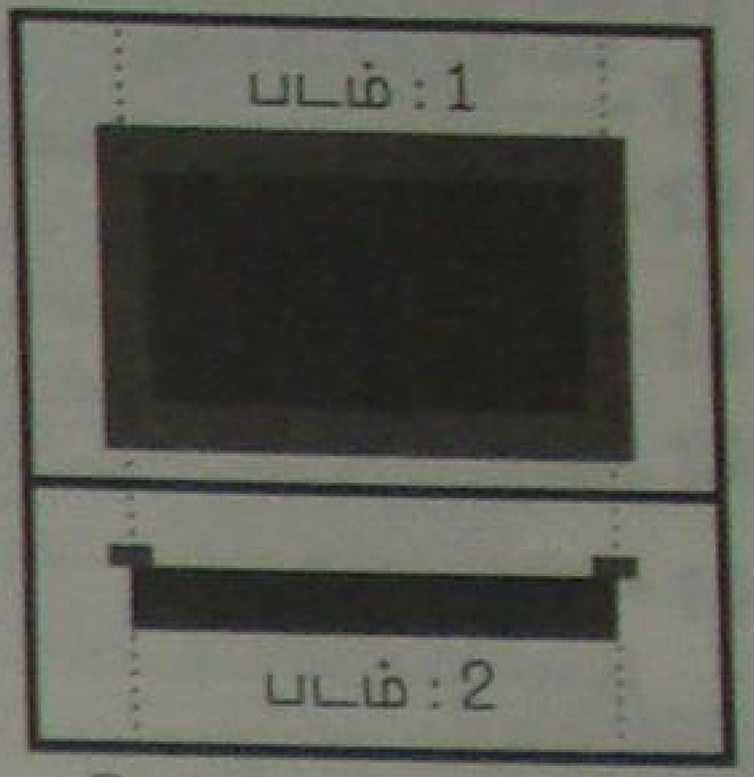


எனவே ஒரு குறிப்பிட்ட அளவிற்குள், தடிமனான கோடுகள் கொடுத்து உருவங்களை வரையும் பொழுது, கோடுகள் பரப்பப்பட்ட பிறகு அதன் அளவு அதிகரிக்கும் என்பதை உணர்ந்து கொண்டு, தேவையெனில் உருவத்தை சிறிதாக்கி பிறகு பிரிண்ட் எடுத்துப்பார்க்கவும்.

மிக மிக கவனமாக செயல்படவேண்டிய பகுதி. சற்று கவனம் குறைந்தாலும் இறுதியாக அச்சிடும் பொழுது ஏராளமான பொருள் சேதத்தைக் கொடுக்கலாம்.

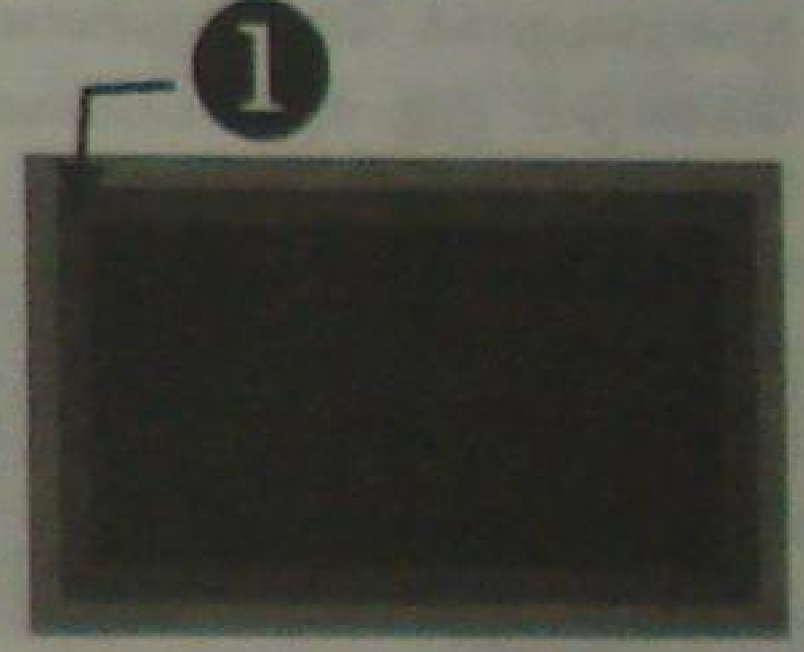
1 பாயின்ட் தடிமனுள்ள கோடாக இருந்தாலும், அதுவும் மையப்புள்ளியின் இரண்டு பக்கமும் பரவுகின்றபடியே கொடுக்கப்படுகிறது.

2. கோரல்டிராவில் வரையப்படும் அனைத்து பக்கங்களும் அடைக்கப்பட்ட (Closed Path) உருவங்களின் உட்புறம் நிறங்களை கொடுக்கலாம். அவ்வாறு நிறம் கொடுக்கும் பொழுது அது, மேலே பார்த்த மையப்புள்ளியிலிருந்தே கொடுக்கப்படுகிறது. கோடு ஏதும் கொடுக்கப்படாத நிலையில் ஃபில் கலர் உருவத்தின் முழு பகுதியிலும் பரவி நிற்கிறது. கோடு கொடுத்தால் அது மையப்புள்ளியிலிருந்து இரண்டு புறமும் பரவுகிறது என்பதையும் பார்த்தோம். அடைக்கப்பட்ட உருவமாக இருந்தால், கோடு மையப்புள்ளியிலிருந்து உருவத்தின் உட்புறமும் வெளிப்புறமும் பரவுகிறது.



அருகில் படம் 1ஐ பாருங்கள். ஒரு கட்டம் வரையப்பட்டுள்ளது. அதன் கோட்டிற்கு 8 பாயின்ட் தடிமன் கொடுக்கப்பட்டு நிறம் மாற்றப்பட்டு உள்ளது. உள்ளே ஃபில் கருப்பு நிறம் கொடுக்கப்பட்டுள்ளது. இரண்டு ஓரங்களிலும், கோட்டிற்கான மையப் புள்ளி, புள்ளிகளாலான (Dotted line) கோடாக கொடுக்கப்பட்டுள்ளது.

இந்த கட்டத்தின் குறுக்குவெட்டுத் தோற்றம் (Cross Section View) படம் 2ஆகக் கொடுக்கப்பட்டுள்ளது. ஃபில்லாக உள்ள நிறம் கோடுகளின் மையப்புள்ளி வரையிலும் மட்டுமே இருக்கும். தடிமனுக்காக மாறுபடும் வெளிஓரங்கள் வரையிலும் கிடைக்காது. இதனை மற்றொரு முறையிலும் அறியலாம்.

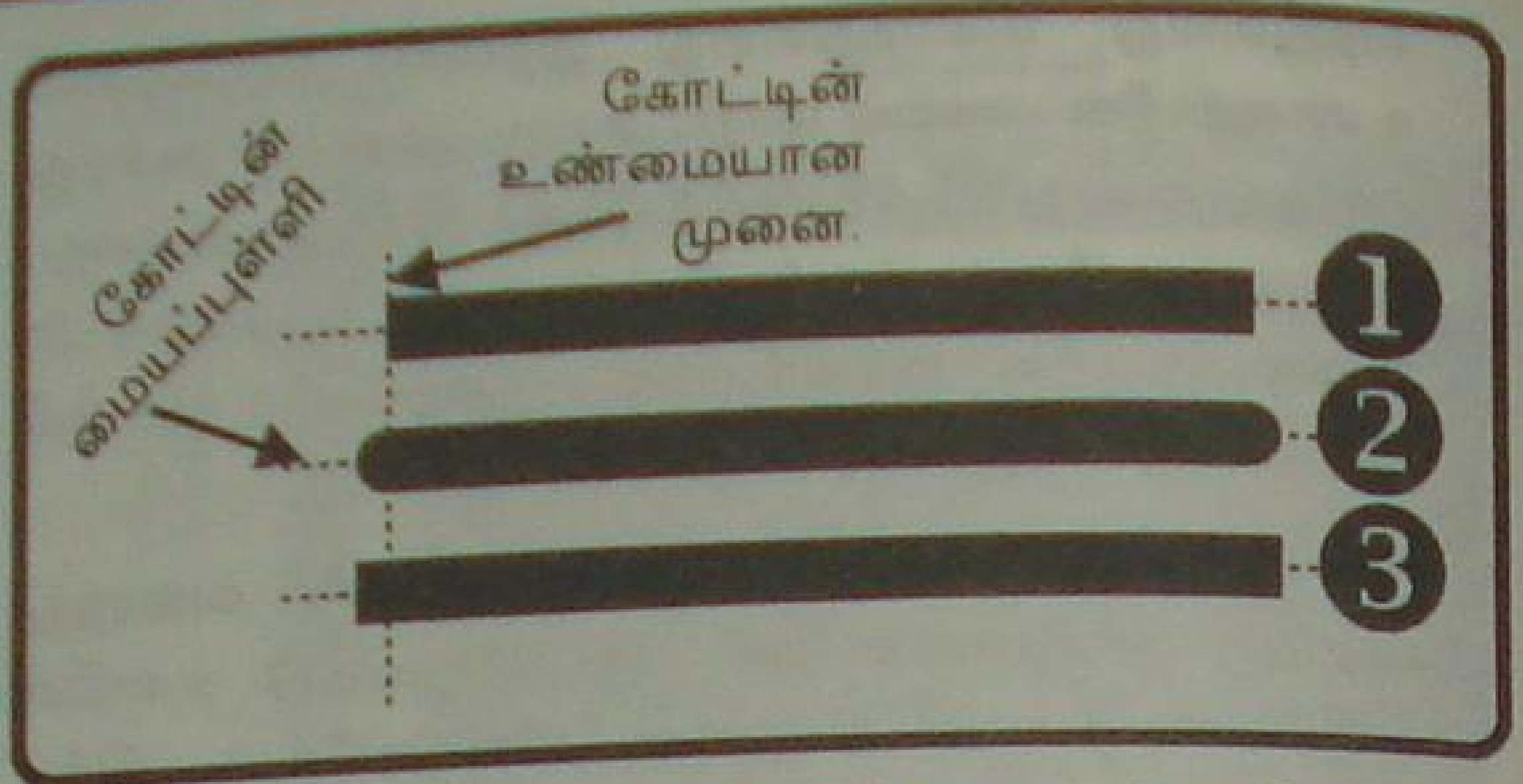


படம் : 3

அடைக்கப்பட்ட உருவத்தை வரைந்து, ஃபில் கொடுத்துவிடுங்கள். வெளிக்கோட்டையும் வரைந்து கொள்ளுங்கள். வெளிக் கோட்டிற்கு வேறு நிறம் கொடுத்துக் கொள்ளுங்கள். இப்பொழுது ட்ரான்ஸ்பரன்ஸி டூலை செலக்ட் செய்து, வெளிக் கோட்டிற்கு மட்டும் ஊடுருவும் தன்மை கொடுங்கள். இப்பொழுது, மையப்புள்ளியிலிருந்து, உருவத்தின் உட்புறமாக பரவியுள்ள கோட்டுப்பகுதிக்கு பின்புறமாக உள்ள நிறம் ஊடுருவி தெரிவதை காணலாம். (படம் 3ல் பாகம் 1ஐ கவனியுங்கள்)

2. கோரல்டிராவில் வரையப்படும் தனிக்கோடு மற்றும் திறந்த நிலை (Open Path) உருவங்களின் கோடுகளுக்கும் முனைகள் (Line ends) இருக்கின்றன. அதாவது கோட்டிற்கு தொடங்கும் பகுதியும் முடியும் பகுதியும் கொடுக்கப்படுகிறது. இந்த முனைகளின் அமைப்பும் மூன்று முறைகளில் கொடுக்கப்படுகிறது என்பது முக்கியமான குறிப்பாகும். எனினும் இது ஒரு தனி கட்டளையாகவே கொடுக்கப்படுவதால், நமக்குத் தெரியாமல் தவறுகள் நடப்பதற்கு வாய்ப்பில்லை.

மூன்று முறைகளையும் அவற்றின் அமைப்பையும் காணலாம்.

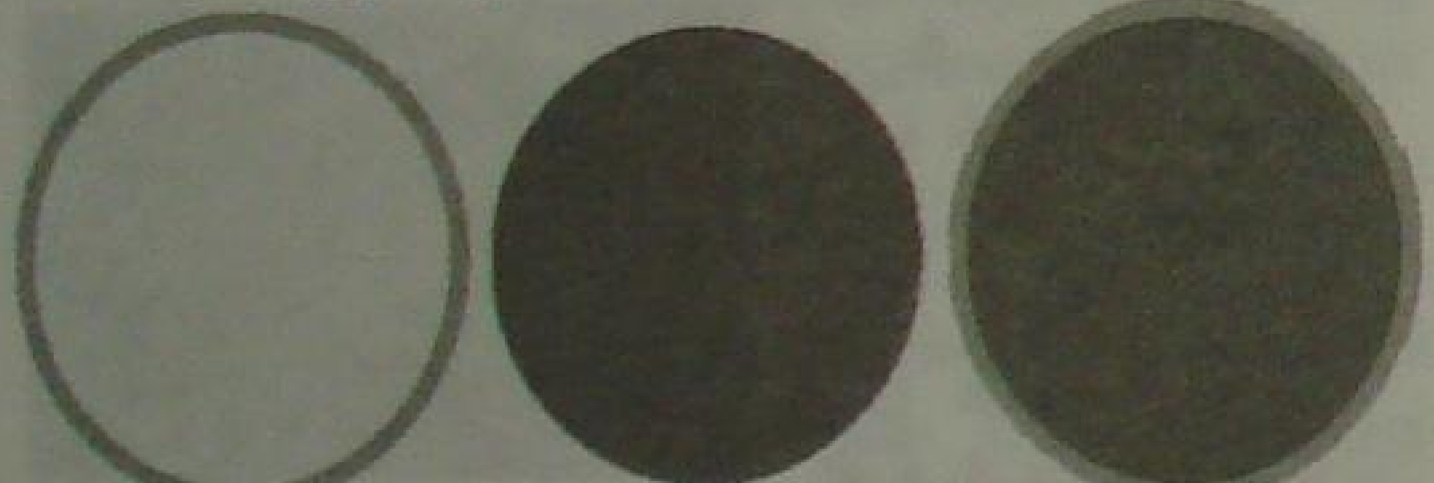


1. இதில் முனை கட்டத்தின் மூலை போல 90 டிகிரியில் அமைகிறது. கோட்டின் நீளம் எவ்வளவோ மிகச்சரியாக அந்த அளவுடன் கோடு முடிக்கப்படுகிறது. எனவே பொதுவாக கோடுகள் வரைவதற்கு இந்த முறையே மிகவும் சிறந்தது. டிஃபால்ட்டாக (Default) இதுவே கொடுக்கப்படுகிறது.
2. இந்த முறையில் முனை அழகாக வளைக்கப்பட்டு, மழுங்கியதாகக் கொடுக்கப்படுகிறது. ஆனால், அந்த வளைக்கப்படும் முனை, கோட்டின் உண்மையான நீளத்தைவிட்டு வெளியே கொடுக்கப்படுகிறது. இதனால் கோட்டின் நீளம் அதிகமாகிறது. ஏற்கனவே நாம் பார்த்தது போல, கோடு மையப்புள்ளியின் இரண்டு பக்கங்களிலும் பரப்பப்படுவதைப் போல, இங்கு கோட்டின் முனைப்பகுதியிலும் வெளிப்புறமாக பரப்பப்படுகிறது. கவனம் தேவை.
3. இந்த முறையில் முனை மழுங்கப்படாமல், முதல் முறையில் பார்த்ததைப் போல ஒரு கட்டத்தின் மூலை போல 90 டிகிரியில் அமைக்கப்படுகிறது. ஆனால் இரண்டாவது முறையைப் போல, உண்மை நீளத்தைவிட வெளிப்புறமாக பரப்பப்படுகிறது. எனவே இந்த முறையிலும் கோட்டின் உண்மை நீளம் அதிகமாகிறது.

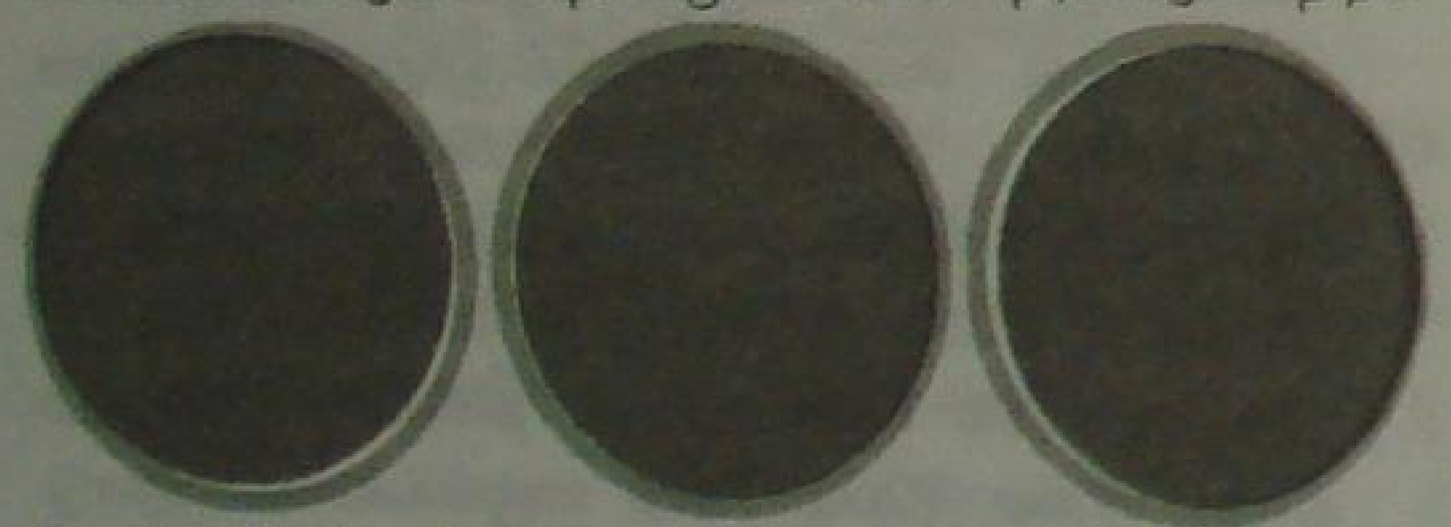
கோரல்டிராவில் வரையப்படும் கோடுகளை பொறுத்தவரையிலும் மேலே பார்த்த மூன்று செய்திகளையும் மனதில் வைத்துக் கொண்டு செயல்பட வேண்டியது அவசியம். மேலும் சில தகவல்களை அடுத்துவருகின்ற பக்கங்களில் காணலாம்.

ட்ராப்பிங் என்றால் என்ன? (Trapping)

கலர் வேலைகளை அச்சிடும்பொழுது, ஒரு கலருடன் மற்றொன்று சரியாக பொருந்தி அமைவது ட்ராப் எனப்படுகிறது. எடுத்துக்காட்டாக கீழே கொடுத்துள்ள இரண்டு வட்டமான உருவங்களை அச்சிட்டால் அவை மூன்றாவதாகக் கொடுத்துள்ளதைப் போல அமைக்கப்பட வேண்டும். இது ரிஜிஸ்ட்ரேஷன் என்றும் கூறப்படுகிறது.

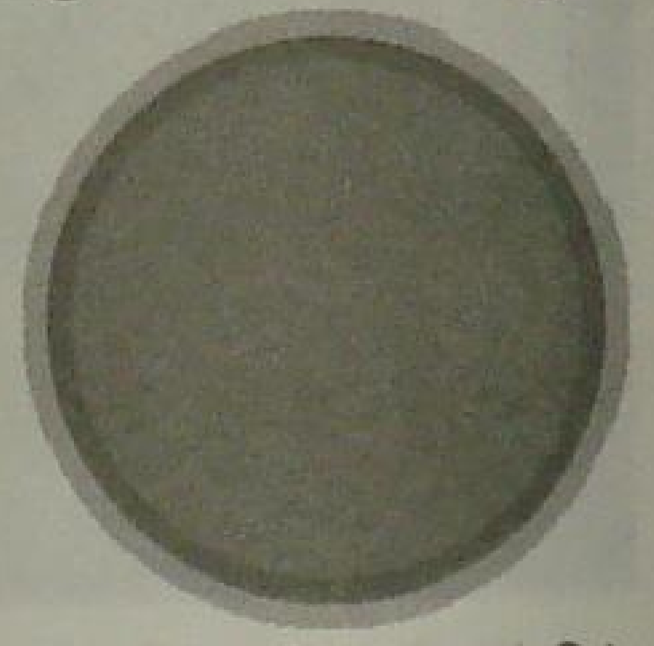


இதுபோன்ற வேலைகளை அச்சிட்டபிறகு கவனித்தால் கீழே கொடுத்துள்ளதைப் போன்ற தோற்றம் கிடைக்கக் கூடும். அதாவது உள்ளே தரப்படும் நிறம்



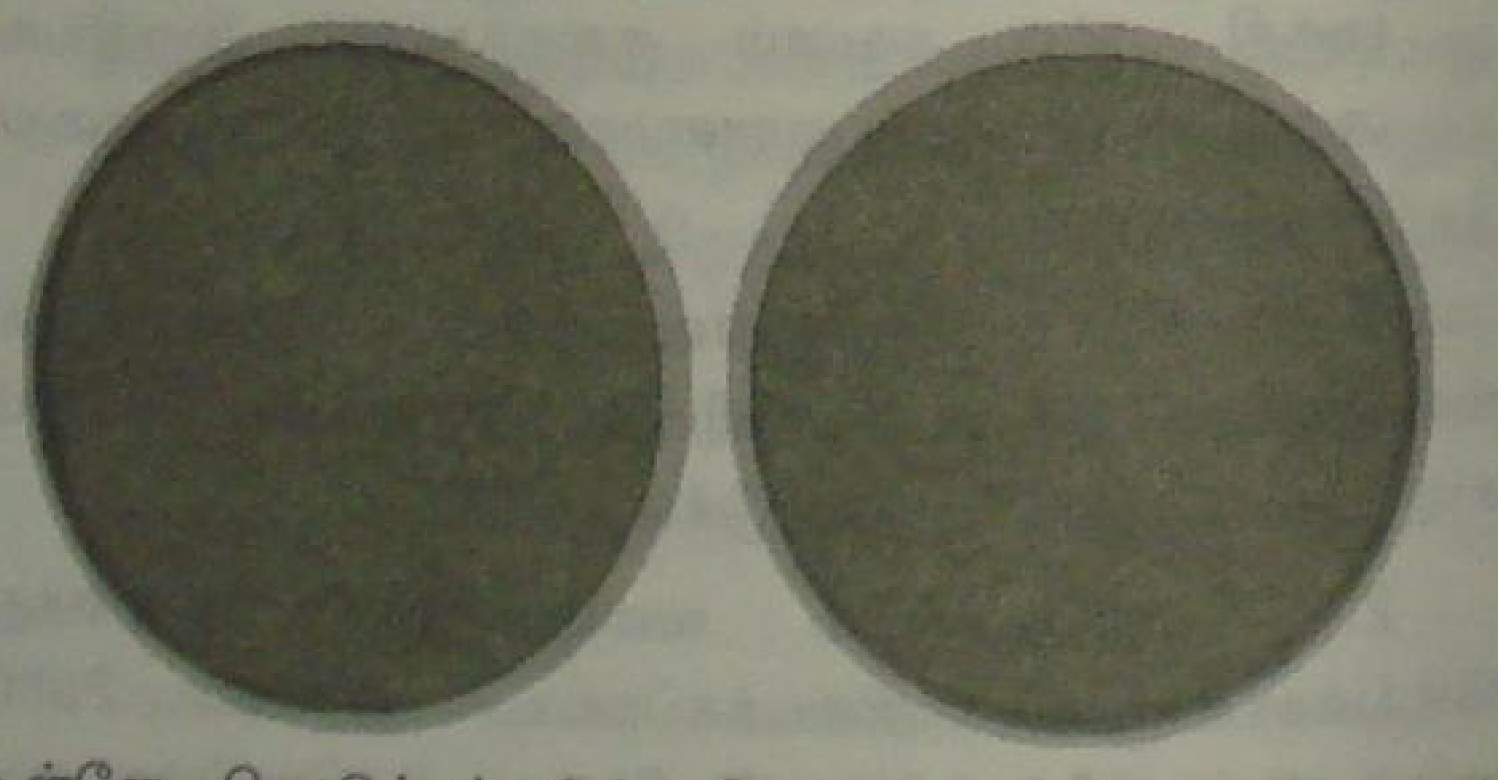
வெளிக்கோட்டிலிருந்து விலகி, அதனுள் சரியாகப் பொருந்தாமல் தெரிகிறது. ஆனால் வெளி வட்டத்தை விட்டு வெளியே வரவில்லை. வந்திருந்தால் மிகவும் அசிங்கமாகத் தெரிந்திருக்கும். மேலே உள்ளதைப் போல நகர்ந்துபோவதற்குப் பல காரணங்கள் உள்ளன.

இதனை தவிர்ப்பதற்கு வடிவமைப்பில் ஒரு வசதி உள்ளது. அதனையே ட்ராப்பிங் என்று கூறுகின்றோம். மேலே பார்த்த எடுத்துக்காட்டைப் பொறுத்தமட்டில், உள்ளே அச்சிடப்படும் நிறத்தின் வெளி ஓரத்தை சற்றே பெரியதாக அமைக்க வேண்டும், அவ்வளவுதான். அதாவது, வெளிகோட்டிற்கு சரியாக பொருந்துமாறு உள் வட்டத்தை சற்றே பெரியதாக்கி, வெளிகோட்டிற்கு மேலே இருக்கும் விதத்தில் உருவாக்க வேண்டும்.



அதாவது, ஓவர்லாப் என்ற செயலை செய்ய வேண்டும். அருகில் படத்தை கவனிக்கவும். இதில் வெளிக்கோடு தடிமனாகக் காட்டப்பட்டுள்ளது. அதன் மீது உள்ளே ஃபில் ஓவர்லேப் செய்யப்பட்டுள்ளது. இதனை அச்சிடும் பொழுது எது ஒன்று நகர்ந்தாலும், ஓரத்தில் வெள்ளை தெரியாது. அதாவது இரண்டு உருவங்களுக்கும் இடைவெளி வராது.

எனினும் இது ஒரு வசதியே. சில நேரங்களில் இதனாலும் சரியாக பதிவு நடைபெறுவதில்லை. அது தவிர்க்கப்பட வேண்டியது அவசியம். சில தவறான பதிவுகளை கீழே காண்க :



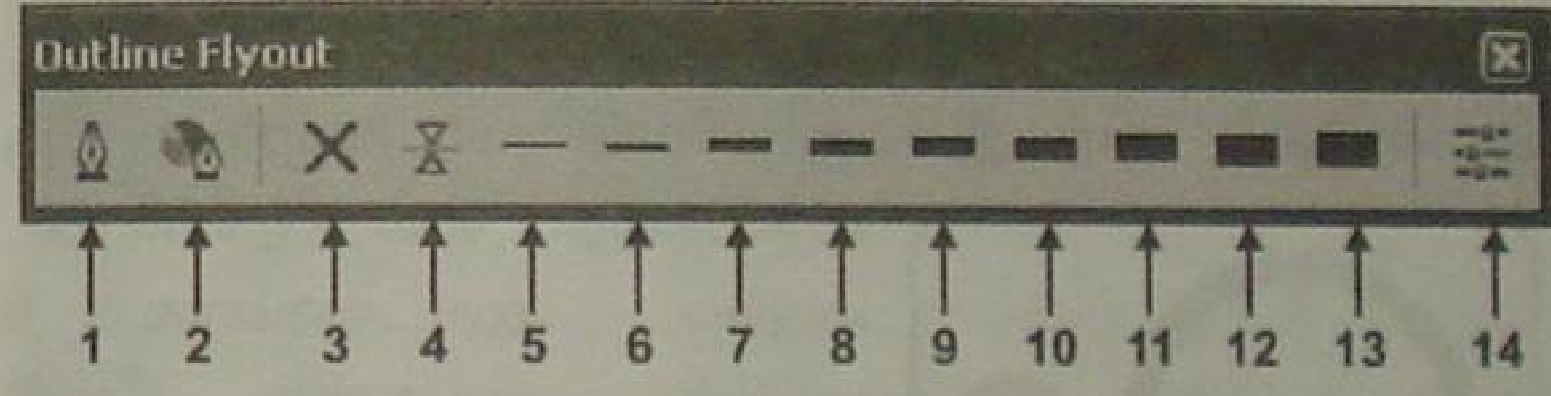
உள்ளே கொடுக்கப்படும் நிறம் நகர்ந்திருந்தால் அது வெளிக்கோட்டின் மீது ஓவர்லேப் ஆவது தெரியும் விதத்தில் அமைந்துவிடுகிறது. இது தவிர்க்கப்பட வேண்டும்.

- *தொடர்ச்சி பக்கம் 182ல் காண்க*

17. அவுட்லைன் ஃப்ளைஅவுட்
(Outline Flyout)

கோடுகளை பயன்படுத்தி வரையப்பட்ட உருவங்களுக்கு கோடுகளின் தன்மை, தடிமன், நிறம் போன்றவற்றை மாற்றியமைக்க உதவும் வசதிகள் இந்த ஃப்ளைஅவுட்டில் தரப்பட்டுள்ளன. ஃப்ரீஹாண்ட் ட்ராயிங் டூல், ரெக்டாங்கல் டூல், எல்லிப்ஸ் டூல், பாலிகான் டூல் உட்பட படம் வரைய உதவும் அனைத்து டூல்களாலும் வரையப்படும் படங்களுக்கு கோடுகளைக் கொடுக்கவும் மாற்றவும் இந்தத் தொகுப்பை பயன்படுத்த வேண்டும். உண்மையில் இரு ஒரு கருவி அல்ல. வசதி மட்டுமே. மற்ற கருவிகளால் வரையப்படும் உருவங்களுக்குத் தர வேண்டிய கோட்டு அமைப்பை மாற்ற உதவும் வசதியாகும். **இது டூல் பாரில் நிறுத்தப்பட்டிருப்பது தவறாகும்.** தனியாக பேலட்டாக அல்லது டாக்கர் விண்டோவாக மட்டுமே தரப்பட்டிருக்க வேண்டும்.

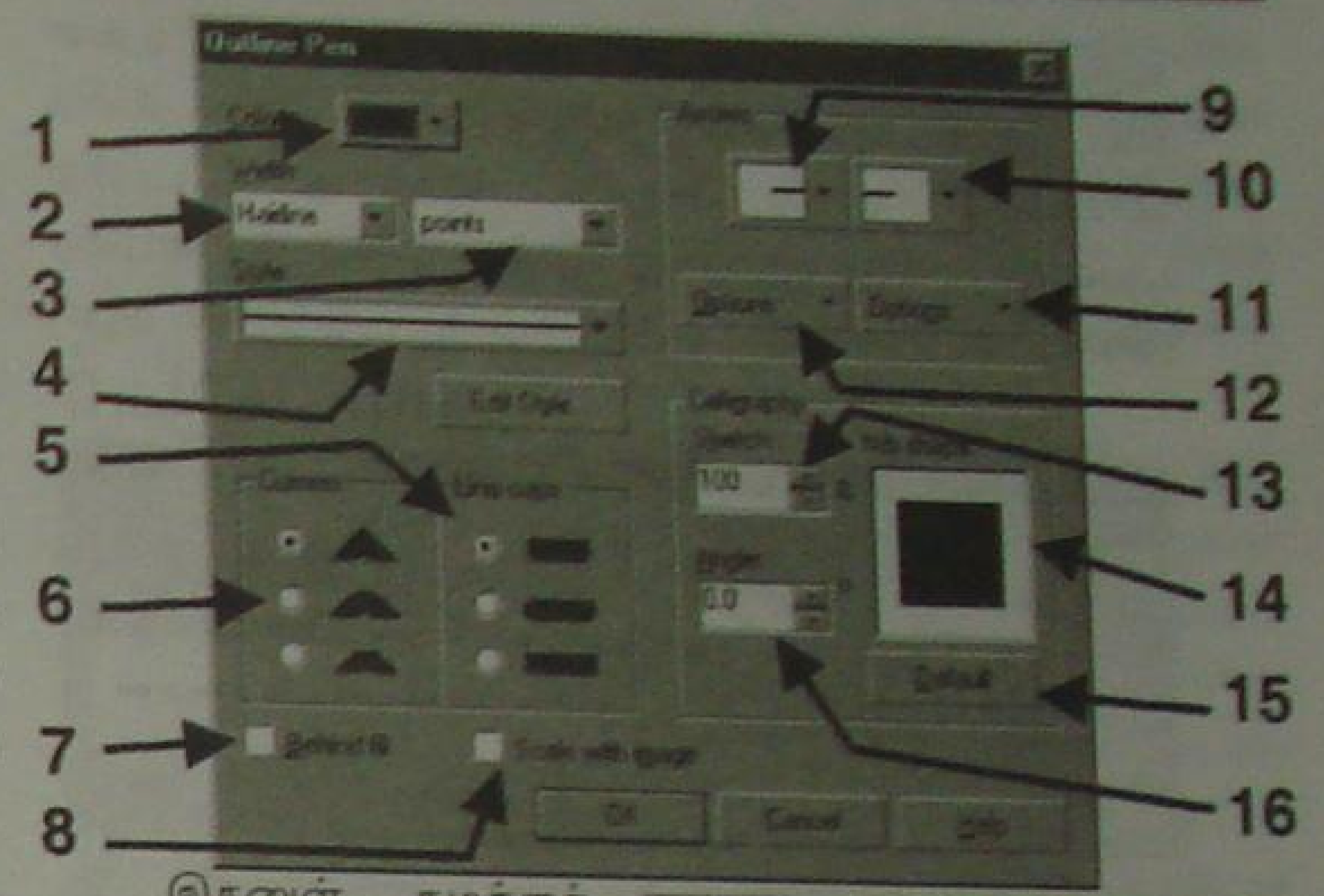
இந்தத் தொகுப்பில் கோடுகளின் தடிமனை மாற்றுவது, கலர் கொடுப்பது, உருவத்தை மாற்றுவது, துண்டாக உள்ள கோடுகளின் முனைகளின் அமைப்பை மாற்றித் தருவது உள்ளிட்ட பல வசதிகள் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. இவை கட்டளைகளாகவே உள்ளன.



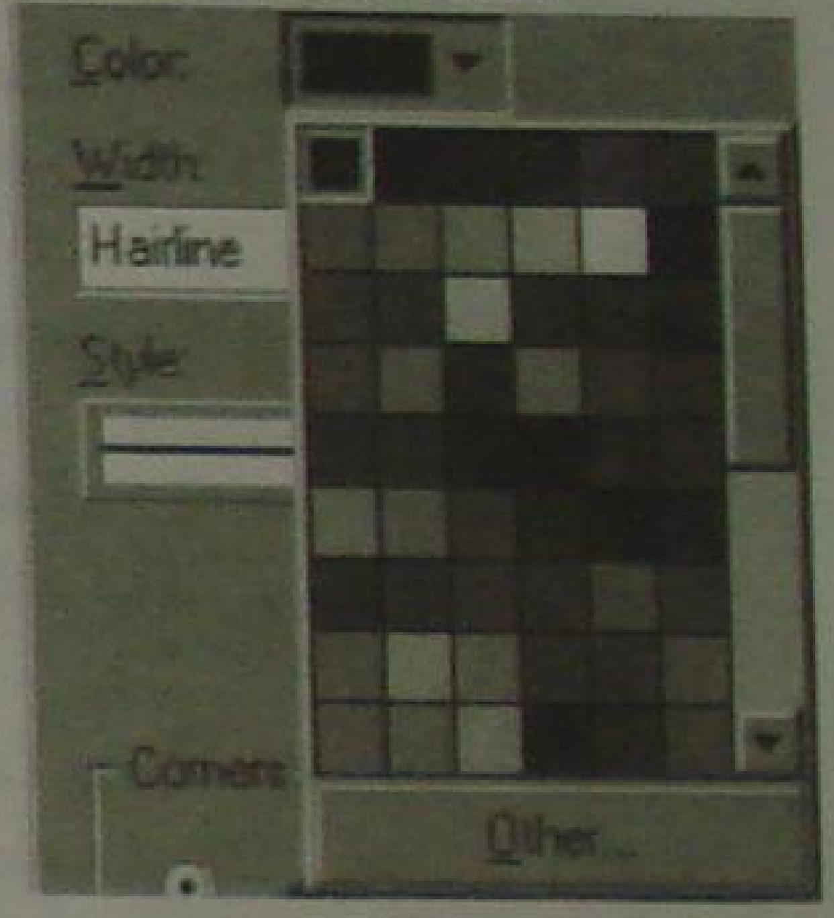
1. அவுட் லைன் பென் டயலாக் (Outline Pen Dialog)
2. அவுட்லைன் கலர் டயலாக் பாக்ஸ் (Outline Color Dialog Box)
3. நோ அவுட் லைன் (No Outline)
4-13. ஆயத்த நிலை கோடு தடிமன்கள் (Ready made Width (Thickness))
14. கலர் டாக்கர் விண்டோ (Color Docker Window)

1. அவுட் லைன் பென் டயலாக் (Outline Pen Dialog)
(ஷார்ட்கட் F12)

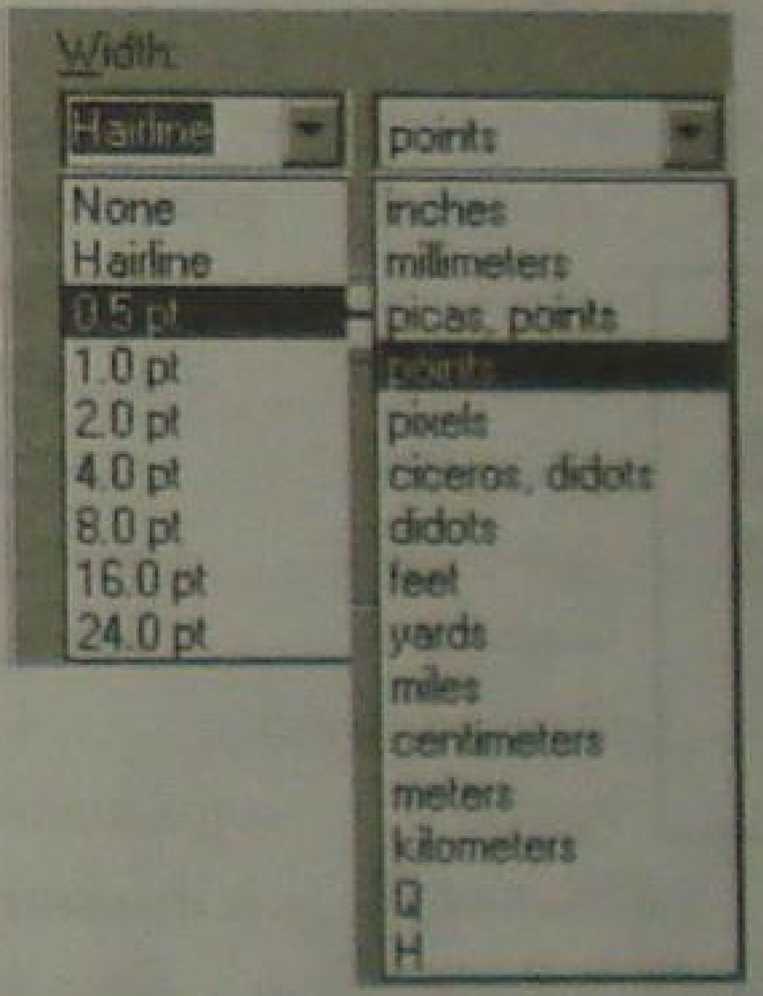
இந்த கட்டளையை செலக்ட் செய்ய **அவுட்லைன் பென்** என்ற டயலாக் பாக்ஸ் வருகிறது. இதில் கோடுகளுக்குக் கொடுக்கப்படும் அனைத்து வசதிகளும் உள்ளன. தேவையானதை செலக்ட் செய்து ஓகே கொடுக்க கோடு மாறுபாடு அடையும்.



1. **கலர் (Color) :** கொடுக்கப்பட்டுள்ள கோடுகளின் நிறத்தை மாற்ற இந்த ட்ராப்டவுன் லிஸ்ட்டை செலக்ட் செய்யவும். இதனுள் தயார்நிலை நிறங்கள் உடனடியாகக் கிடைக்கின்றன. மேலும் பெட்டியின் கீழ்பக்கம் வருகின்ற அதர்... (Other...) என்பதனை க்ளிக் செய்ய, கலர் பிக்கர் டயலாக் பாக்ஸ் வருகிறது. இதனுள், நமக்குத் தேவையான கலரை உருவாக்கிக் கொள்ளலாம். இந்த கலர் பிக்கர் டயலாக் பாக்ஸ் பற்றிய முழு விவரங்களும் ஃபில் டூலின் கீழ் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. (பார்க்க பக்கம் 074)



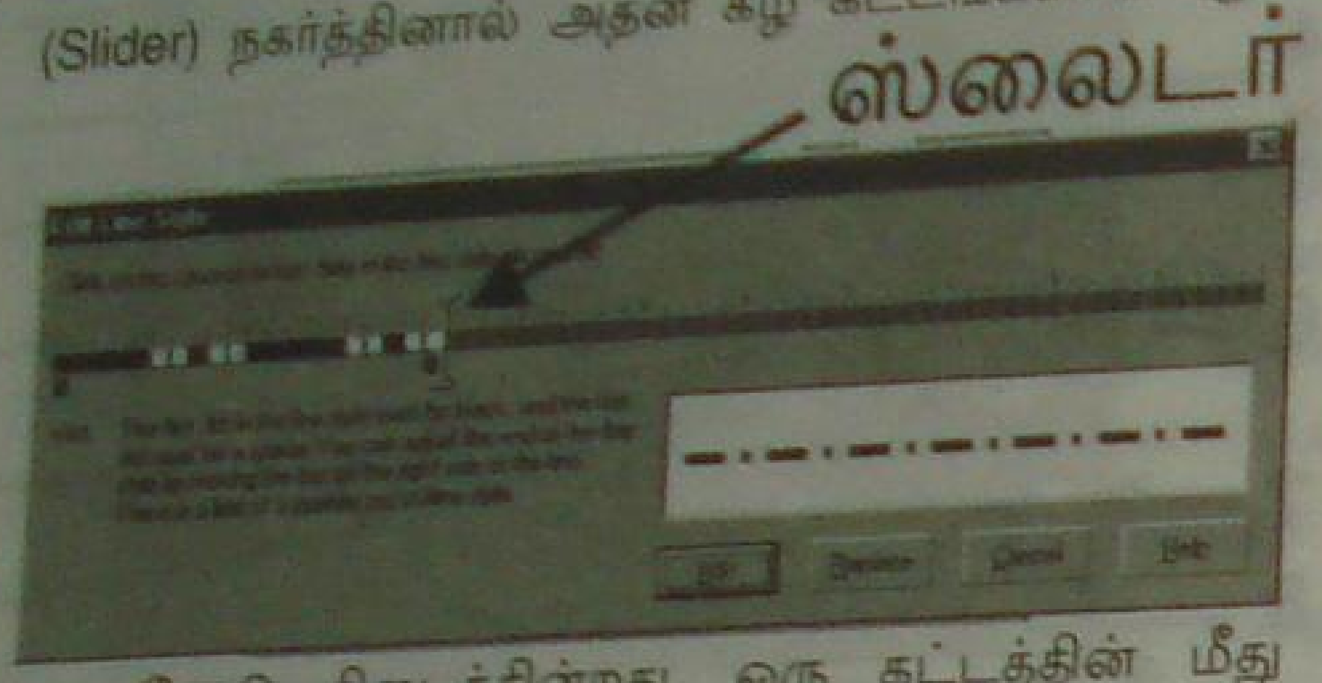
2. **விட்த் (Width) :** கொடுக்கப்படவுள்ள கோடுகளின் தடிமனை இங்கு நிர்ணயிக்கலாம். இதில் உள்ள ட்ராப்டவுன் லிஸ்ட்டை க்ளிக் செய்ய தயார் நிலை பட்டியல் கிடைக்கின்றது. இதில் உள்ள தடிமனை செலக்ட் செய்யலாம். அல்லது நமக்குத் தேவையான, இந்த பட்டியலில் இல்லாத அளவிற்குத் தேவையான தடிமனை எண்ணாக நேரடியாக கொடுத்தும் பெறலாம்.



பொதுவாக தடிமனை நாம் பாயின்ட் என்ற அலகில் தான் பெறுகின்றோம். அது இல்லாமல், உங்களுக்கு மில்லி மீட்டர், சென்டி மீட்டர் போன்ற அலகுகளில் தேவையெனில் அருகில் உள்ள ட்ராப் டவுன் லிஸ்டை (3) செலக்ட் செய்து தேவையானதை மாற்றிக் கொள்ளுங்கள். மாற்றிய அலகில் கோட்டின் தடிமன் அமைகிறது.

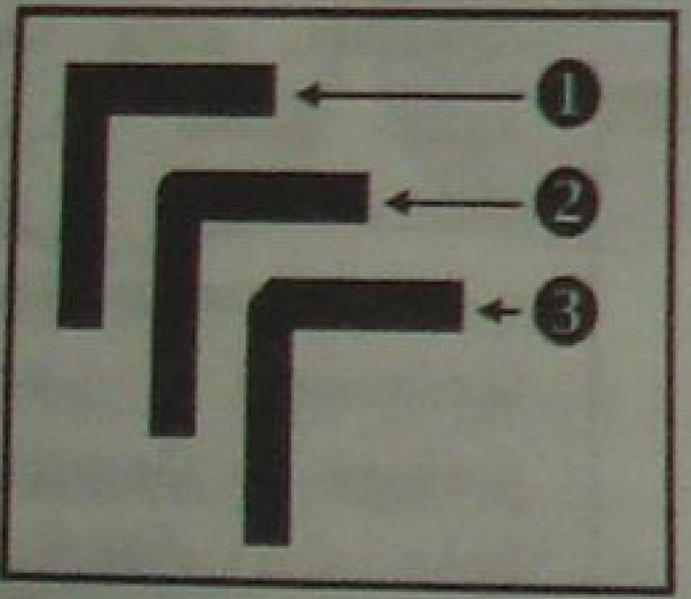
4. **எடிட் ஸ்டைல் (Edit Style) :** வரைகின்ற கோட்டின் உருவத்தை (Outline Style) மாற்ற இந்த ட்ராப்டவுன் லிஸ்டை செலக்ட் செய்யவும். இதற்குள் நேர் கோடு, புள்ளிகளால் உருவாக்கப்பட்ட கோடு போன்றவை தயார் நிலையில் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. இவை தவிர உங்களது விருப்பப்படியான கோட்டையும்

உருவாக்கலாம். அதற்கு இதன் அருகில் உள்ள எடிட் ஸ்டைல்... என்ற கமாண்ட் பட்டனை க்ளிக் செய்யவும். உடன் அருகில் உள்ளதைப் போன்ற டயலாக் பாக்ஸ் வருகிறது. இதில் உள்ள ஸ்லைடரை (Slider) நகர்த்தினால் அதன் கீழ் கட்டங்களால் ஆன ஒரு கோடு கிடைக்கின்றது. ஒரு கட்டத்தின் மீது மவுஸால் க்ளிக் செய்தால் அது கருப்பாக ஃபில் ஆகிறது. மீண்டும் அதன் மீது க்ளிக் செய்தால் கருப்பு நீக்கப்பட்டு வெள்ளையாக மாறுகிறது. இது போல தொடர்ந்த தேவையான புள்ளிகளை செலக்ட் செய்து, ஆட் (Add) பட்டனை க்ளிக் செய்தால் அது புதிய கோட்டு உருவமாக ஸ்டைல் லிஸ்ட்டில் நிறுத்தப்படுகிறது. ஏற்கனவே உள்ளதையும் மாற்றி அமைக்கலாம்.



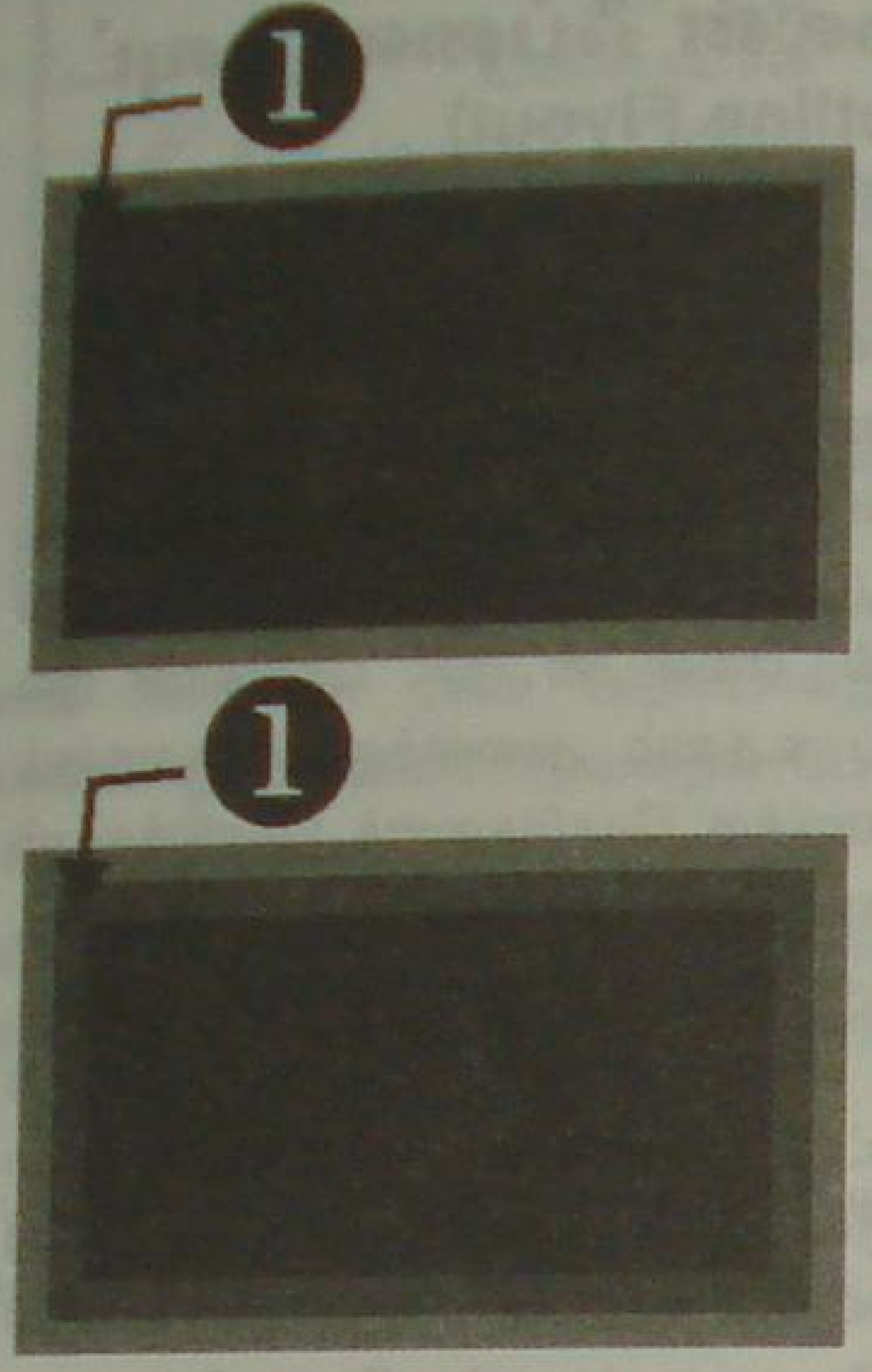
5. **லைன் கேப்ஸ் (Line Caps)** : ஓபன் பாத்தாக வரையப்படும் கோடுகளின் முனைகளை மூன்று முறைகளில் மாற்றியமைக்க முடிகிறது. (இதனை பற்றி ஏற்கனவே முழுமையாக விளக்கியுள்ளதை நினைவில் கொள்க - பக்கம் 068)

6. **கார்னர்ஸ் (Corners)** : கட்டங்கள் வரையும் பொழுது மூலைகளில் (Corners) கோடுகள் இணையும் பகுதி எப்படி இருக்க வேண்டும் என்பதை இங்குள்ள மூன்று முறைகளில் ஒன்றை செலக்ட் செய்து கொடுக்கலாம். 1. மூலை வழக்கமாக கொடுக்கப்படும் 90 டிகிரியாகவும், உள்பக்கம் 270 (-90) டிகிரியில் உள்ளதாகவும் கிடைக் கின்றது. 2. மூலை ரவுண்டட் கார்னர் செய்யப்பட்டது போல மாற்றப்படுகிறது. ஆனால் உள்புறம் 270 (-90) டிகிரியிலேயே உள்ளதை கவனிக்கவும். 3. மூலை 45 டிகிரிக்கு சாய்வாக அமைக்கப்படுகிறது. ஆனால் உள்புறம் 270 (-90) டிகிரியாகவே உள்ளது.



இந்த அமைப்பின் மூலம் மூலையின் வெளிப்புறம் மட்டுமே மாற்றம் செய்யப்படுகிறது. மேலும் நாம் கொடுக்கின்ற கோட்டின் தடிமனைப் பொறுத்து மூலையின் அளவும் அமைகின்றதேயன்றி நமது விருப்பம் போல மாற்றியமைக்க முடியாது.

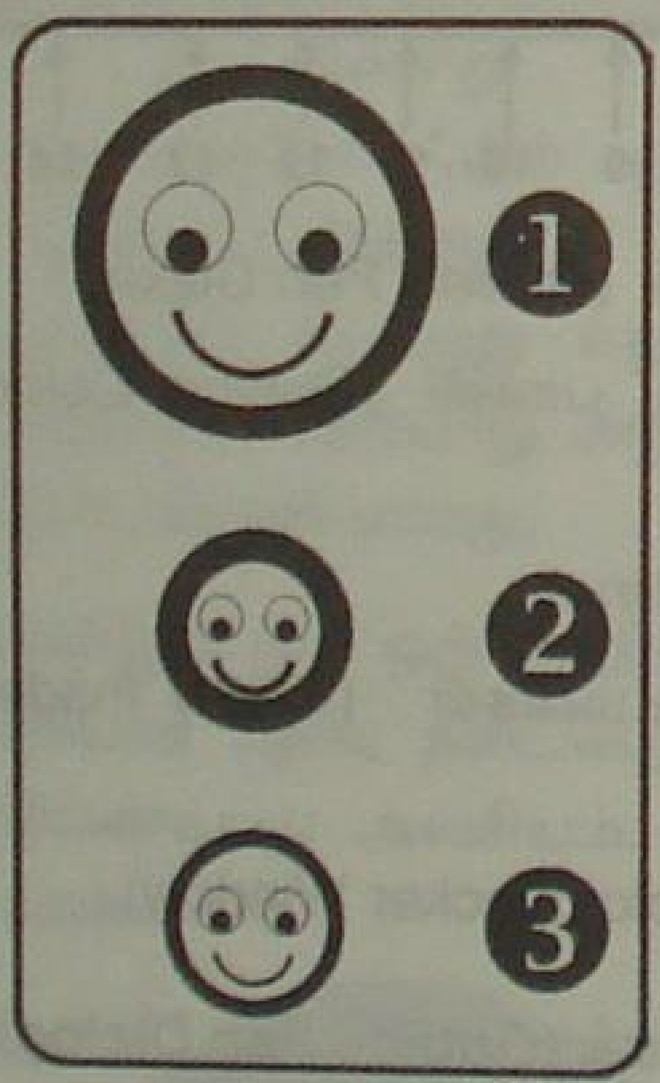
7. **பிஹைண்டு ஃபில் (Behind Fill)** : கோரல்டிராவில் கோடுகளுக்கு அளிக்கப்பட்டுள்ள சிறப்பியல்புகளில் இதுவும் ஒன்று. கோடு என்பது ஒரு மையப் புள்ளியில் இருந்து இரண்டு புறங்களுக்கும் பரப்பப்படுகின்றது; கட்டங்களில் உட்புறமாக வரும் பொழுது, அது உள்ளே கொடுக்கப்படும் ஃபில் கலர்களின் மேல் நிற்கின்றது - என்பனவற்றை ஏற்கனவே விரிவாகப் பார்த்துள்ளதை நினைவில் கொள்க.



படம் : 3

ஃபில் மேல் நிறுத்தப் பட்டுள்ள கோட்டை, தேவையெனில் ஃபில்லுக்குப் பின்புறமாக நிறுத்தி, ஃபில் நிறம் முழுவதும் தெரியும்படி செய்யலாம். அதற்கு இந்த, பிஹைன்ட் ஃபில் என்ற செக் பாக்ஸை க்ளிக் செய்யவும். வரையப்பட்ட உருவத்தை செலக்ட் செய்த நிலையில், இதை செக் செய்தால், உருவத்தில் உள்ள கோடு ஃபில்லுக்குப் பின்புறமாக நிறுத்தப்பட்டு விடும்.

8. **ஸ்கேல் வித் இமேஜ் (Scale with Image)** : ஒரு உருவத்தை வரைந்துள்ளீர்கள்; அதற்கு அவுட்லைனாக 8 பாயின்ட் தடிமனில் கோடு கொடுத்து உள்ளீர்கள். உருவத்தின் உயரம் 3 சென்டி மீட்டரில், ஒரு வெக்டார் கிராபிக்ஸ் அதாவது, கோரல்டிராவிலேயே வரைந்த படமாக உள்ளது - எனக் கொள்வோம். (படம் 1)



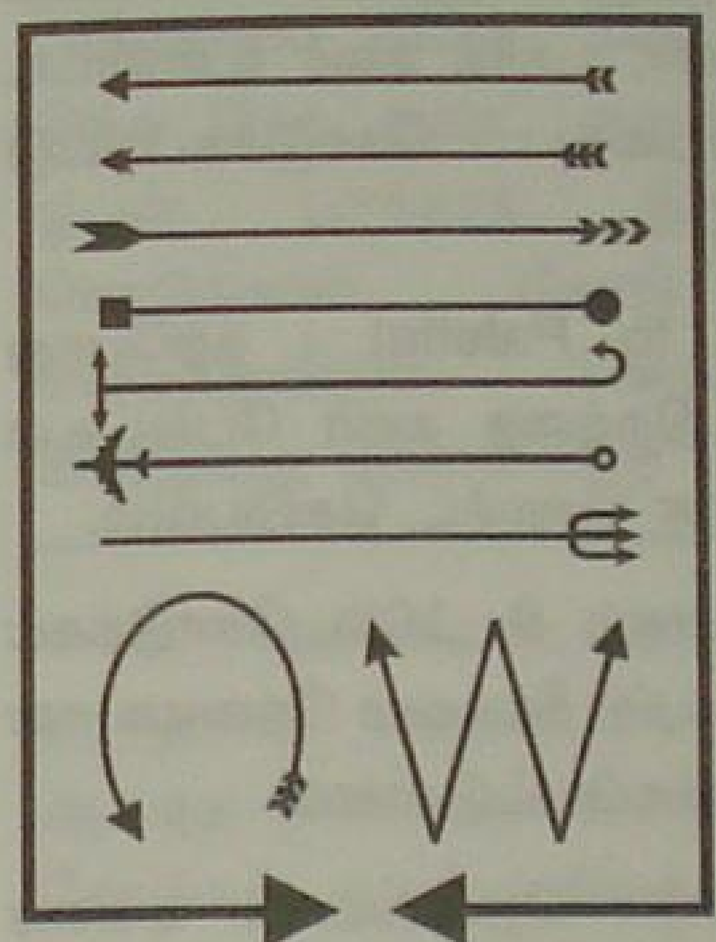
இப்பொழுது இந்த படத்தை 1.5 சென்டி மீட்டராக சிறிதுபடுத்துகிறீர்கள் (படம் 2). படம் சிறியதாகி விடுகிறது. ஆனால் அவுட்லைனாகக் கொடுத்த கோடு சிறியதாகவில்லை. அது 8 பாயின்ட் தடிமனிலேயே இருக்கிறது. அதனால் படம், தயாரித்த (3 செ.மீ.) நிலையில் இருந்த தரத்தில் இல்லை. மோசமாக மாறிவிட்டது.

படம் சிறியதாக்கப்படும் பொழுது, எல்லா வகைகளிலும் சமமாக (Proportionately) சிறியதாக்கப்பட வேண்டும் அதாவது படம் 3ல் உள்ளதைப் போல வந்திருக்க வேண்டும்.

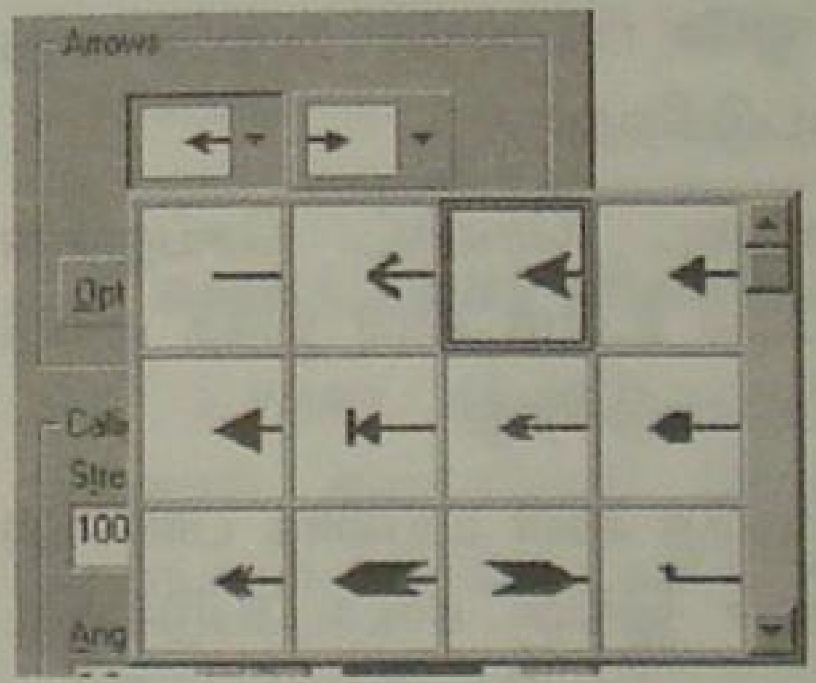
அதற்கு, உருவத்தை செலக்ட் செய்த நிலையில், இந்த ஸ்கேல் வித் இமேஜ் என்ற செக் பாக்ஸை க்ளிக் செய்து ஓகே கொடுத்து, உருவத்தை சிறியதாக்குங்கள். படம் 3ல் உள்ளதைப் போல சரியான நிலையில் சுருக்கப்பட்ட உருவம் கிடைக்கும்.

உருவத்தை எக்ஸ்போர்ட் செய்து வேறு அப்ளிகேஷனில் உபயோகப்படுத்தும் நிலையில் இந்த கட்டளையை செலக்ட் செய்ய வேண்டியதில்லை. கோரல்டிராவில் வரைந்து அவுட்லைன் கொடுத்துள்ள படத்தை கோரல்டிராவிலேயே சிறியதாக்கும் நிலையில் மட்டும் இந்த கட்டளையை பயன்படுத்தி னால் போதும்.

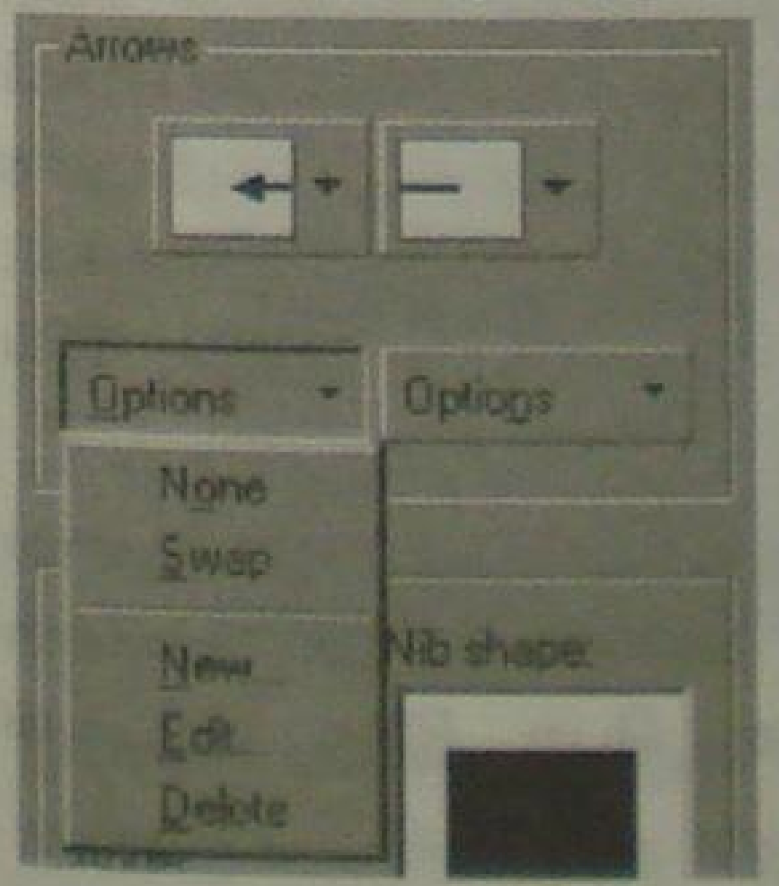
9,10. **ஆரோஸ் (Arrows)** : சிறிய அம்புக்குறிகள் வரைவதற்கு இந்தப் பகுதி உதவுகிறது. ஓபன் பாத்தாக உள்ள கோடுகளுக்கு இரண்டு முனைகள் உள்ளன அல்லவா? அந்த இரண்டு முனைகளிலும் நமக்குத் தேவையான குறிகளைக் கொடுக்கலாம். அருகில் சில எடுத்துக்காட்டுகளைக் கொடுத்துள்ளோம்.



ஒரு கோடு வரைந்து கொள்ளுங்கள். மவுஸை க்ளிக் செய்யும் இடம் கோடு துவங்கும் பகுதி யாகும்; வரைந்து முடிக்கும் பகுதி கோட்டின் முடிவுப் பகுதி யாகும். துவங்கும் பகுதி யில் அம்புக்குறியும், முடியும் பகுதியில் இறகுப்பகுதியும் தேவையெனக் கொள்வோம். கோட்டினை வரைந்து செலக்ட் செய்த நிலையில் இந்த டயலாக் பாக்ஸை துவக்கி, பாகம் 9ஐக் க்ளிக் செய்து அதற்குள் தெரியும் பட்டியலில் ஒரு அம்புக்குறியையும், பாகம் 10ஐக் க்ளிக் செய்து அதற்குள் உள்ள பட்டியலில் ஒரு இறகுப் பகுதியையும் செலக்ட் செய்து கொள்ளுங்கள். ஓகே கொடுங்கள். கோட்டிற்கு அவை கொடுக்கப் பட்டிருக்கும்.



11, 12. **ஆப்சன்ஸ் (Options)** : மேலே பார்த்த அம்புக்குறி மற்றும் இறகுப்பகுதி அமைப்புகளை மாற்றியமைக்க, நீக்க, புதிதாக உருவாக்க இந்த ஆப்ஸன்ஸ் என்ற கட்டளை உதவுகிறது. இந்த ட்ராப் டவுன் லிஸ்ட்டை க்ளிக் செய்ய ஒரு பட்டியல் வருகிறது. அதில் உள்ளவை:



1. **நன் (None)** : மேலே உள்ள பாகம் 9ல் ஏதேனும் ஒரு அம்புக் குறியை அல்லது வேறு குறியை செலக்ட் செய்துள்ள நிலையில், இதனை செலக்ட் செய்தால், செலக்ட் செய்துள்ள குறி மறைந்து வெறும் முனை மட்டும் வந்து விடும். அதாவது, கொடுத்துள்ள குறியை உடனடியாக நீக்கி கோட்டின் உண்மையான முனை மட்டும் நிற்பதற்கு இந்த நன் கட்டளையை கொடுக்கவும்.

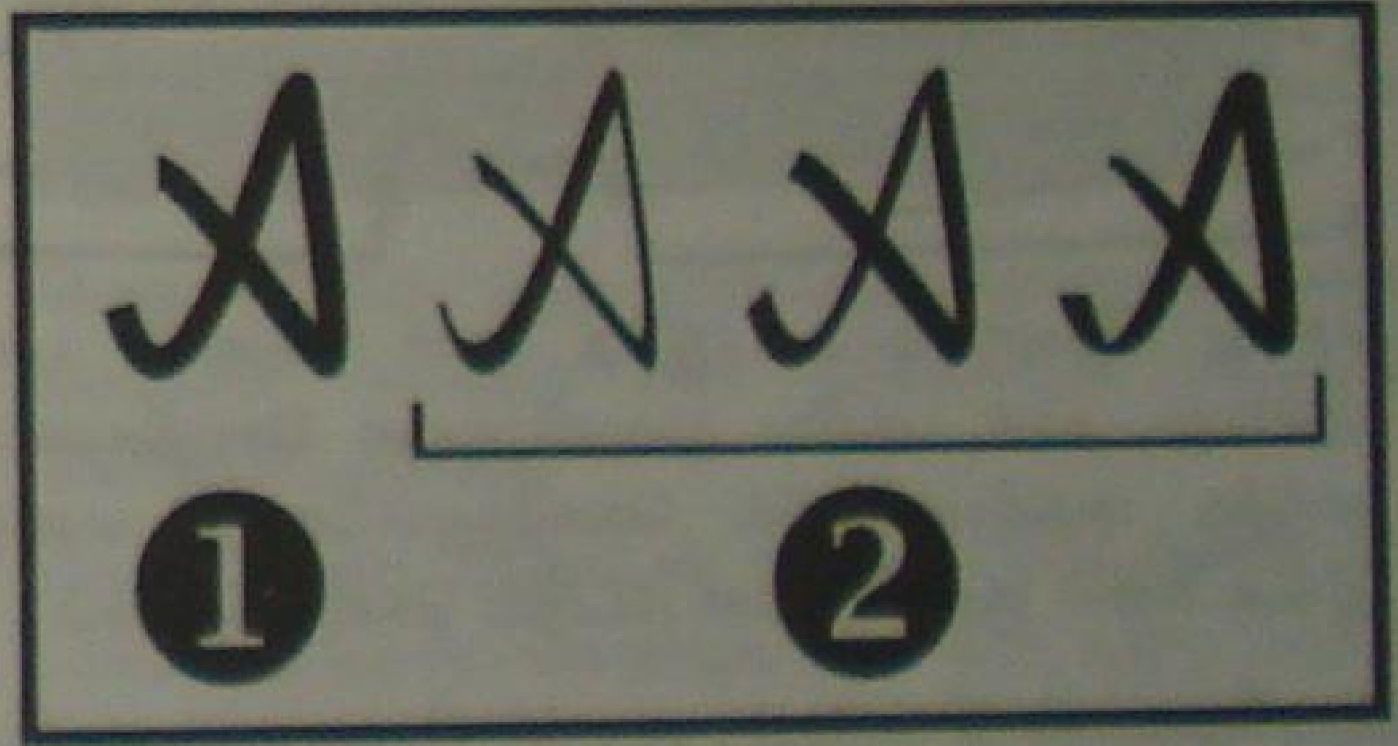
2. **ஸ்வாப் (Swap)** : கோட்டின் துவக்கத்திற்கு ஒரு குறியும் முடிவிற்கு ஒரு குறியும் கொடுத்துள்ள நிலையில் இரண்டு குறிகளையும் இடம் மாற்ற வேண்டியிருந்தால் இந்த ஸ்வாப் கட்டளையை கொடுக்கவும். அதாவது துவக்கத்தில் அம்பு முனையும் முடிவில் இறகு பகுதியும் இருப்பதாகக் கொள்வோம். அவற்றை மாற்றி, துவக்கத்தில் இறகு பகுதியும், முடிவில் அம்பு முனையும் வருவதற்கு இந்த ஒரு கட்டளையை மட்டும் கொடுத்தாலே போதும்.

3. **நியூ (New)** : புதியதாக ஒரு குறியை உருவாக்க வேண்டுமென்றால் இந்த நியூ கட்டளையை செலக்ட் செய்யவும். தொடர்ந்து வருகின்ற டயலாக் பாக்ஸில் தேவையான மாற்றங்களை செய்து ஓகே கொடுக்க அது ஆப்சன்ஸ் பட்டியலில் சேர்க்கப்பட்டுவிடும்.

4. **எடிட் (Edit)** : ஏற்கனவே பட்டியலில் உள்ள ஒரு குறியை மாற்றியமைக்க இந்த கட்டளை உதவுகிறது.

5. **டெலிட் (Delete)** : பட்டியலில் உள்ள தேவையற்ற குறியை முற்றிலும் நீக்கிவிட இந்த டெலிட் கட்டளையை கொடுக்கவும்.

13, **ஸ்ட்ரெட்ச் (Stretch)**, 14, **நிப் ஷேப் (Nib Shape)**, 16. **ஆங்கிள் (Angle)** : வரையப்பட்ட கோட்டிற்கு காலிகிராஃபிக் (Caligraph) தன்மை கொடுக்க இந்தப் பகுதியில் உள்ள கட்டளைகள் உதவுகின்றன. ஸ்ட்ரெச் (13) என்பதில் சதவீதத்தை மாற்றினால், வளைவான இடங்களில் கோடுகளின் தடிமன் மாற்றமடைகிறது. ஆங்கிள் (16) என்பதில் கோணத்தை மாற்ற வளைவுகளில் கோட்டின் கோணம் மாறுபாடு அடைகிறது. நிப் ஷேப் (14) என்ற பெட்டியில் உள்ள கருப்பு கட்டத்தை மவுஸால் மாற்றியமைக்கலாம். இதில் மாறுதல்கள் செய்தால் ஸ்ட்ரெச்சிலும் ஆங்கிளிலும் எண்கள் மாற்றப்படும். தேவையானவற்றைக் கொடுத்து ஓகே செய்தால் கோட்டில் மாறுதல்கள் கொடுக்கப்படுகின்றது. கீழே உள்ள படத்தில் எண் 1ல் 4 பாயிண்ட் தடிமனில் வரையப்பட்ட கோடும், படம் 2ல் அந்த கோட்டு



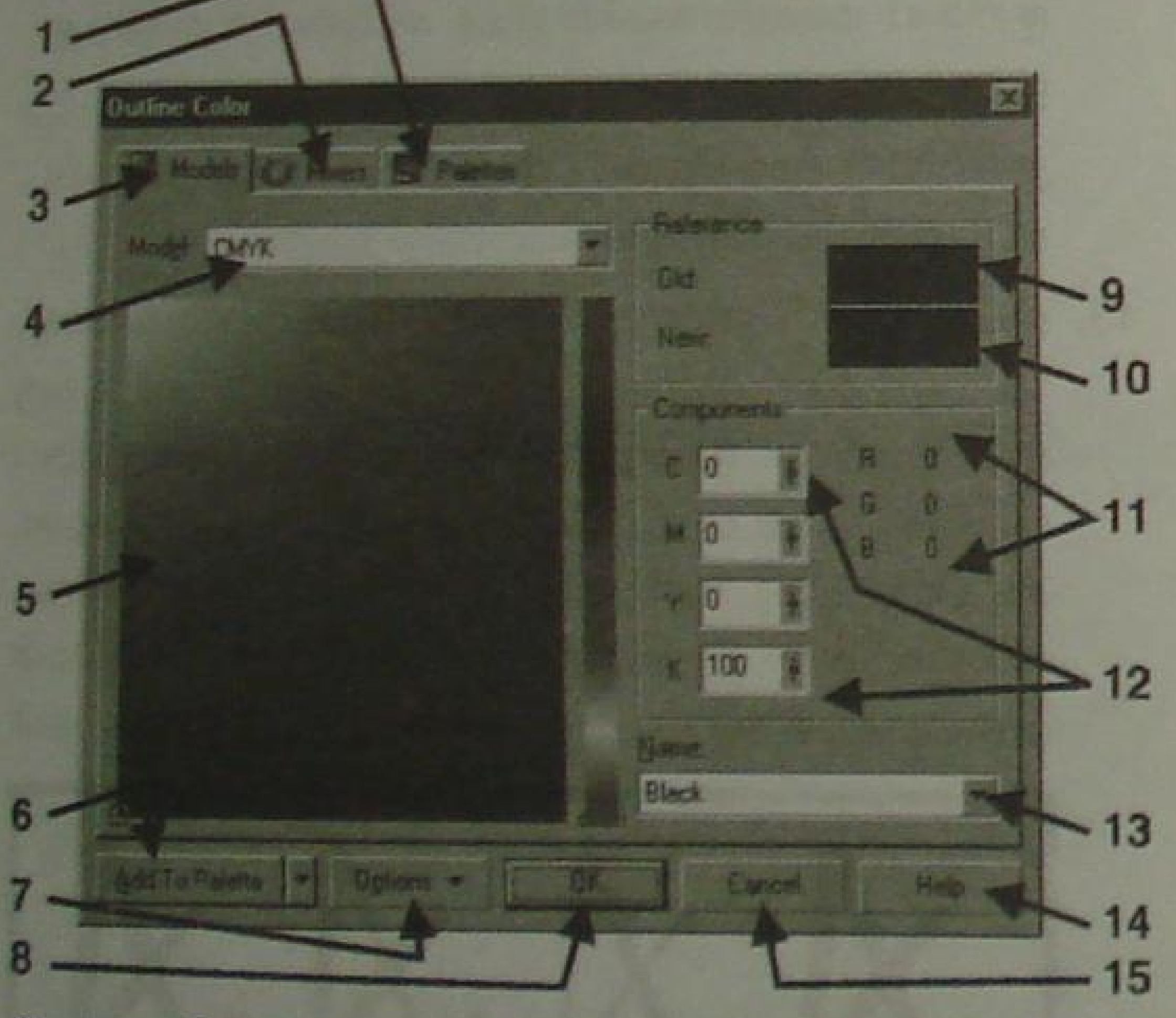
உருவத்திற்கு மூன்றுவகையான காலிகிராஃப் மாற்றங்கள் கொடுத்துள்ளதையும் காண்க. ஃப்ரீஹாண்ட் டூல் ஃப்ளைஅவுட் மூலம் காலிகிராஃப் என்ற ஒரு பேனாவை பெற்று கோடுகள் வரைந்ததை நினைவில் கொள்க. (பார்க்க - பக்கம் : 029)

15. **டிஃபால்ட் (Default)** : காலிகிராஃபில் செய்த மாற்றங்களை உடனடியாக நீக்கி டிஃபால்ட் அமைப்பு வருவதற்கு இந்த பட்டனை அழுத்தவும். ஸ்ட்ரெட்ச் 100% ஆகவும் ஆங்கிள் 0 டிகிரியாகவும் மாறிவிடுகின்றன.

---

2. அவுட்லைன் கலர் டயலாக் பாக்ஸ் (Outline Color Dialog Box) (ஷார்ட்கட் Shift + F12)

மேலே பார்த்த அவுட்லைன் பென் டயலாக்பாக்ஸில் பாகம் 1ஆகக் காட்டப்பட்டு உள்ள கலர் கட்டளையில் உள்ள அதர் கட்டளையை க்ளிக் செய்ய வருகின்ற அவுட்லைன் கலர் டயலாக் பாக்ஸ் மட்டும் தனியே கொடுக்கப்பட்டுள்ளது. இங்கு இந்த டயலாக் பாக்ஸிற்கு செலக்ட் கலர்ஸ் என்று பெயர். இந்த பாக்ஸை பயன்படுத்தி கோட்டிற்கு கொடுக்கப்பட வேண்டிய / மாற்றப்பட வேண்டிய நிறங்களை நேரடியாக செலக்ட் செய்து கொள்ளலாம். (இந்த கலர் டயலாக் பாக்ஸ் பற்றியும், கலர் பற்றிய முழுமையான செய்திகளையும் அடுத்த அத்தியாயத்தில் கொடுத்துள்ளோம். எனினும் இங்கு சிறிய குறிப்புகளை மட்டும் கொடுக்கிறோம்)



1. **பேலட்ஸ் (Palettes)** : ஆயத்த நிலை கலர்கள் இங்கு கொடுக்கப்படுகின்றன. பெயராகவும், நிறமாக தனித் தனி பெட்டிகளிலும் கொடுக்கப்பட்டு உள்ளது. தேவையானதை செலக்ட் செய்து உபயோகிக்கலாம்.
2. **மிக்சர்ஸ் (Mixers)** : இதற்கு வருகின்ற கலர் வீல் உதவியுடன் தேவையான நிறங்களை உருவாக்கிக் கொள்ளலாம்.
3. **மாடல்ஸ் (Models)** : CMYK, RGB, HSB, Grayscale என்பன போன்ற முறைகளில், நமது வேலையின் தன்மைக்கு ஏற்ப கலர்களை உருவாக்கிக் கொள்ளலாம். ஹ்யூ, சாச்சுரேஷன், பிரைட்னெஸ் என்ற கலர்களின் அனைத்து நுட்பங்களும் முறையாகவும் சரியாகவும் கையாளப்படும் பகுதி. நமக்குத் தேவையான கலர்களை துல்லியமாக உருவாக்க உதவுகிறது.
4. **மாடல் - சிஎம்ஒய்கே (Model - CMYK)** : தேவையான கலர் முறை கிடைக்கும் இடம். இங்கு உள்ள ட்ராப்டவுன் லிஸ்ட்டை க்ளிக் செய்து பட்டியலை பெறலாம்.
5. **பிக்கர் பாக்ஸ் (Picker Box)** : இந்த பெட்டிக்குள், இதன் அருகில் உள்ள ஹ்யூ பகுதியில் செலக்ட் செய்த நிறத்தின் லைட் கலர், டார்க் கலர் உள்ளிட்ட சாச்சுரேஷனில் கிடைப்பவை கொடுக்கப்பட்டு உள்ளன.
6. **ஆட் டூ பேலட் (Add to Palette)** : தற்போது புதிதாக உருவாக்கியுள்ள நிறத்தை கலர் பேலட்டில் சேர்ப்பதற்கு இந்த பட்டனை செலக்ட் செய்யவும்.
7. **ஆப்சன்ஸ் (Options)** : பாகம் 9, 10ல் கொடுக்கப் பட்டுள்ள கலர்களை மாற்றவும், நீக்கவும் தேவையான கட்டளைகள் இங்கு கொடுக்கப்பட்டுள்ளன.
8. **ஓகே பட்டன் (Ok Button)** : தேவையான கலரை செலக்ட் செய்து இந்த ஓகே பட்டனை அழுத்த அது கோட்டிற்கு கொடுக்கப்படுகிறது.
9. **ஓல்டு (Old)** : கோட்டை செலக்ட் செய்துள்ள நிலையில் அந்த கோட்டில் உள்ள கலர் இந்த ஓல்டு எனும் பெட்டியில் காட்டப்படுகிறது.
10. **நியூ (New)** : தற்போது இந்த கலர் டயலாக் பாக்ஸில் செலக்ட் செய்துள்ள கலர் இங்கு காட்டப்படுகிறது. இதனால் ஏற்கனவே கோட்டிற்கு கொடுக்கப்பட்டுள்ள (ஓல்டு) நிறத்துடன் ஒப்பிட்டு பார்க்க முடிகிறது.
11. **ஆர்ஜிபி (RGB)** : தற்போது செலக்ட் செய்துள்ள கலரில் சிவப்பு, பச்சை, நீல நிற கலர்களின் விகிதாச்சாரம் இங்கு எண்களில் கொடுக்கப்படுகிறது.
12. **சிஎம்ஒய்கே (CMYK)** : தற்போது செலக்ட் செய்துள்ள கலரின் சயான், மெஜன்தா, யெல்லோ, ப்ளாக் நிறங்களின் விகிதாச்சாரம் இங்கு கொடுக்கப்படுகிறது. அல்லது நமக்குத் தேவையான எண்களை இந்த டெக்ஸ்ட் பாக்ஸ்களில் கொடுத்தும் பெறலாம்.
13. **நேம் (Name)** : தற்போது செலக்ட் செய்துள்ள கலர், ஏற்கனவே வழக்கமான ஒன்று என்றால் அதன் பெயர் இங்கு கொடுக்கப்படுகிறது. அல்லது புதியதாக இருந்தால் பெயர் எதுவும் வராமல் இருக்கும்; நமக்குத் தேவையான பெயரைக் கொடுத்து சேவ் செய்து கொள்ளலாம்.
14. **ஹெல்ப் (Help)** : இந்த நிலையில் கலர் சம்பந்தமான நமது சந்தேகங்களை தெளிவுபடுத்திக் கொள்ள தேவையான உதவிகளை பெற இந்த பட்டனை அழுத்தவும்.

15. **கேன்சல் (Cancel)** : செலக்ட் செய்த நிறம் கோட்டிற்கு கொடுக்கப்பட வேண்டாம் என்று விரும்பினால் இந்த கேன்சல் பட்டனை அழுத்தி டயலாக் பாக்ஸை நிறுத்திவிடலாம். கோடு பழைய கலரிலேயே இருக்கும்.

---

3. நோ அவுட் லைன் (No Outline)

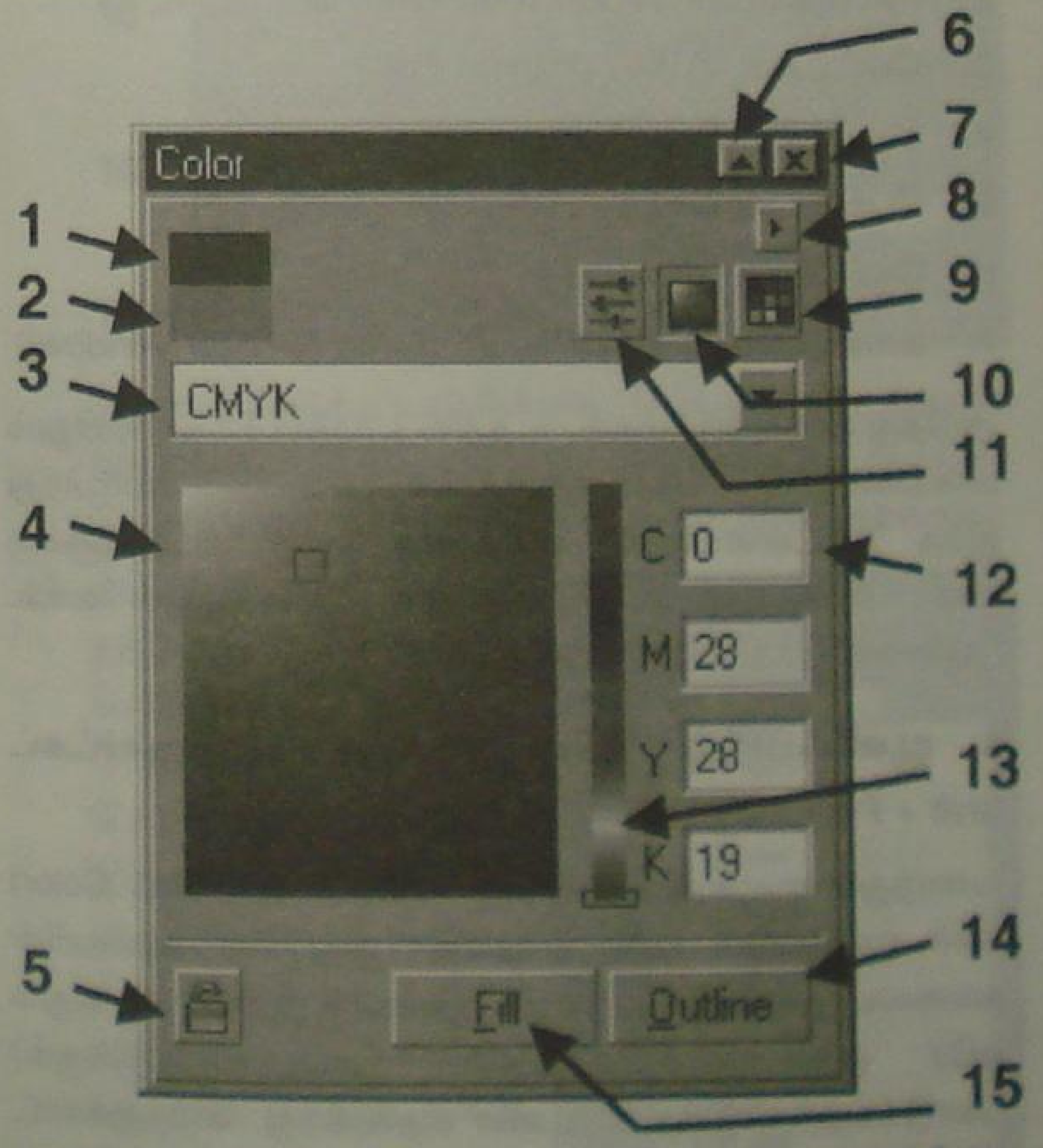
வரையப்பட்டுள்ள உருவத்திற்கு அவுட்லைன் தேவையில்லையென்றால் நேரடியாக இந்த கட்டளையை செலக்ட் செய்யவும். **கவனம் தேவை.** சதுரம், வட்டம் போன்ற க்ளோஸ்டு பாத்தாக இருந்தால் உள்ளே ஃபில்லாக வேறு கலர் கொடுத்திருக்கும் நிலையில் இந்த நோ அவுட் லைன் கட்டளையை கொடுக்கலாம். ஓபன் பாத்தாக இருந்து இந்த கட்டளையை கொடுத்தால், கோடு கண்ணிற்கு தெரியாமல் மறைந்துவிடும். மீண்டும் அதனை கண்டுபிடித்து மாற்றுவது தேவையற்ற வேலையை கொடுத்துவிடும்.

4-13. ஹேர்லைன், அரை, ஒன்று, இரண்டு, நான்கு, எட்டு, 16 மற்றும் 24 பாயின்ட் தடிமனில் கோடுகள் ஆயத்த நிலையில் கிடைக்கின்றன. டீஃபால்ட்டாக இந்த கோடுகள் கருப்பு நிறத்திலேயே கொடுக்கப்படுகின்றன. தடிமனை மாற்றியபின் தேவையான நிறத்தையும் மாற்றிக் கொள்ளலாம்.

---

14. கலர் டாக்கர் விண்டோ (Color Docker Window)

தனி டாக்கர் விண்டோவாக கலர்கள் கிடைக்கின்றன. இதனால் தடையின்றி நேரடியாக கலர்களை செலக்ட் செய்யவும், உடனடியாக உருவத்திற்கு அப்ளை செய்தும் பார்க்க முடிகிறது. இந்த டாக்கர் விண்டோ ஸ்கிரீனில் இருக்கும் பொழுதே நாம் வேலைகளை செய்ய முடிகிறது. டயலாக் பாக்ஸில் வேலைகளை முடித்து ஓகே கொடுத்தால் தான் அடுத்த செயலை செய்ய முடியும் என்பதை நினைவில் கொள்க.



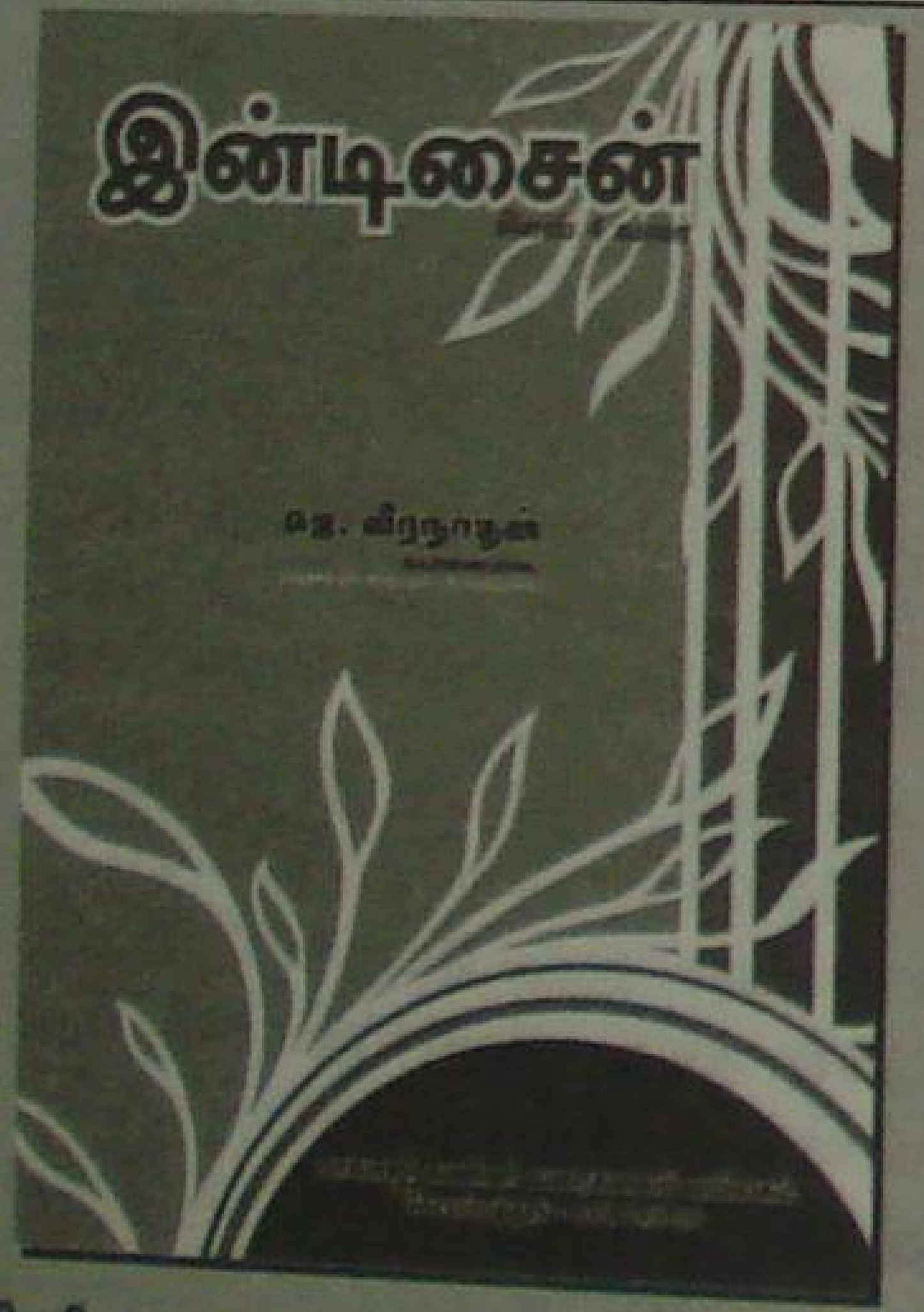
இந்த கட்டளையை செலக்ட் செய்ததும் டாக்கர் விண்டோ ஸ்கிரீனில் வந்து நிற்கிறது. இதில் உள்ள பாகங்கள் பல ஏற்கனவே பார்த்தவையாகவே உள்ளன.

- 1, 2. **டிஸ்பிளே நியூ / ரெஃபரென்ஸ் கலர்ஸ் (Display New / Reference Colors)** : செலக்ட் செய்துள்ள உருவத்தின் கோட்டில் உள்ள கலரும், தற்போது பேலட்டில் செலக்ட் செய்துள்ள கலர்களும் இங்கு காட்டப்படுகின்றன.

3. **மாடல்ஸ் (Models)** : தேவையான கலர் முறையை இங்குள்ள ட்ராப் டவுன் லிஸ்ட்டில் செலக்ட் செய்து கொள்ளலாம்.
4. **சாச்சுரேஷன் / பிக்கர் பாக்ஸ் (Saturation / Picker Box)** : பாகம் 13ல் காட்டப்பட்டுள்ள ஹ்யூவில் செலக்ட் செய்துள்ள கலரின் சாச்சுரேஷன் மற்றும் ப்ரைட்னெஸ் இங்கு கொடுக்கப்படுகிறது. தேவையான பகுதியை செலக்ட் செய்து கொள்ளலாம்.
5. **ஆட்டோ-அப்ளைஸ் கலர் (Auto-applies Color)** : இங்குள்ள பூட்டு போன்ற பகுதியில் பூட்டப்பட்டது போன்றிருந்தால், இந்த பேலட்டில் செலக்ட் செய்யும் நிறம், செலக்ட் செய்துள்ள உருவத்திற்கு உடனேயே கொடுக்கப்பட்டு விடும். மாறாக பூட்டு திறந்த நிலையில் இருந்தால், பாகம் 14 அல்லது 15ஐ க்ளிக் செய்தால் மட்டுமே, செலக்ட் செய்துள்ள உருவத்திற்கு கலர் கொடுக்கப்படும்.
6. **கொலாப்ஸ் டாக்கர் (Collapse Docker)** : டாக்கர் விண்டோ சுருட்டப்பட்டு, ஸ்கிரினில் இடம் கிடைக்க இந்த அம்புக்குறியை க்ளிக் செய்யவும். மீண்டும் பெரிதாக்கவும் இதே பட்டனை க்ளிக் செய்யவும்.
7. **க்ளோஸ் டாக்கர் குரூப் (Close Docker Group)**: டாக்கர் விண்டோவை முற்றிலுமாக ஸ்கிரீனில் இருந்து நீக்க இந்த பெருக்கல் குறியை க்ளிக் செய்யவும்.
8. **மெனு (Menu)** : இந்த காஸ்கேடிங் மெனுவை க்ளிக் செய்தால் பல்வேறு கலர் முறைகளின் பட்டியல் கொடுக்கப்படுகிறது.
9. **ஷோஸ் கலர் பேலட்ஸ் (Shows Color Palettes)** : பாகம் 4ல் தெரிய வேண்டிய கலர் பெட்டியை மாற்றி அமைக்கலாம். இந்த ஷோ கலர் பேலட்ஸை க்ளிக் செய்தால் தயார் நிலை கலர்களுக்கான பட்டியல் கொடுக்கப்படுகிறது.
10. **ஷோஸ் கலர் வ்யூயர்ஸ் (Shows Color Viewers)** : தற்போது பாகம் 4ல் காட்டப்பட்டுள்ள சாச்சுரேஷன் மற்றும் ஹ்யூ காட்டப்படுவதற்கு இந்த பட்டனை க்ளிக் செய்ய வேண்டும்.
11. **ஷோஸ் கலர் ஸ்லைடர்ஸ் (Shows Color Sliders)** : CMYK முறையில் காம்பொனன்ட்டுகள் 100 முதல்

0 வரையிலும் 4 ஸ்லைடர்கள் தனித்தனியாகக் கொடுக்கப்படுகின்றன. நான்கிலும் தேவையான அளவை நகர்த்த புதிய கலர் கிடைக்கின்றது.

12. **சிஎம்ஒய்கே காம்பொனென்ட்** (CMYK Component) : பாகம் 9ஐ செலக்ட் செய்துள்ள நிலை தவிர, மற்ற இரு முறைகளிலும் இந்த பாகம் கிடைக்கின்றது. தற்போது செலக்ட் செய்துள்ள கலரில் உள்ள நான்கு கலர்களின் விகிதம் இங்கு கொடுக்கப்படுகின்றது. நேரடியாக எண்களைக் கொடுத்தும் கலர்களை பெறலாம்.
13. **ஹ்யூ** (Hue) : கலர்கள் ஒரு பட்டையாக கொடுக்கப் பட்டுள்ளன. தேவையானதை இங்கு செலக்ட் செய்து அதன் அடர் மற்றும் மெல்லிய வண்ணத்தை பாகம் 4ல் பெற்றுக் கொள்ளலாம். பாகம் 10 செலக்ட் செய்துள்ள நிலையில் மட்டும் இந்த பாகம் கொடுக்கப்படுகிறது.
14. **அப்ளைஸ் கலர் டூ அவுட்லைன்** (Applies Color to Outline) : பாகம் 5ல் பூட்டு உருவம் திறந்துள்ள நிலையில் மட்டும் பாகங்கள் 14 மற்றும் 15 செயல்படுகின்றன. தற்போது செலக்ட் செய்துள்ள உருவத்தின் கோட்டிற்கு மட்டும், இந்த பேலட்டில் செலக்ட் செய்துள்ள கலரை கொடுக்க இந்த பட்டனை அழுத்தவும்.
15. **ஃபில்ஸ் செலக்டட் ஆப்ஜெக்ட்** (Fills selected object) : செலக்ட் செய்துள்ள உருவத்திற்கு ஃபில் கலரை மட்டும் மாற்ற இந்த பட்டனை செலக்ட் செய்யவும். இதனால் கோடு நன் கொடுத்துள்ள நிலையில் மீண்டும் வருவதுமில்லை, அல்லது வேறு கலரில் உள்ள கோட்டின் நிறம் மாறுவதுமில்லை.


இன்டிசைன்
ஜெ. வீரநாதன்

கணினி வரைகலையில் பயன்படுத்தப்படும்
இன்டிசைன் மென்பொருளின் செயல்பாடுகள்
பற்றிய விளக்க நூல். குறுவட்டுடன்
விலை : ரூ. 280 மட்டுமே

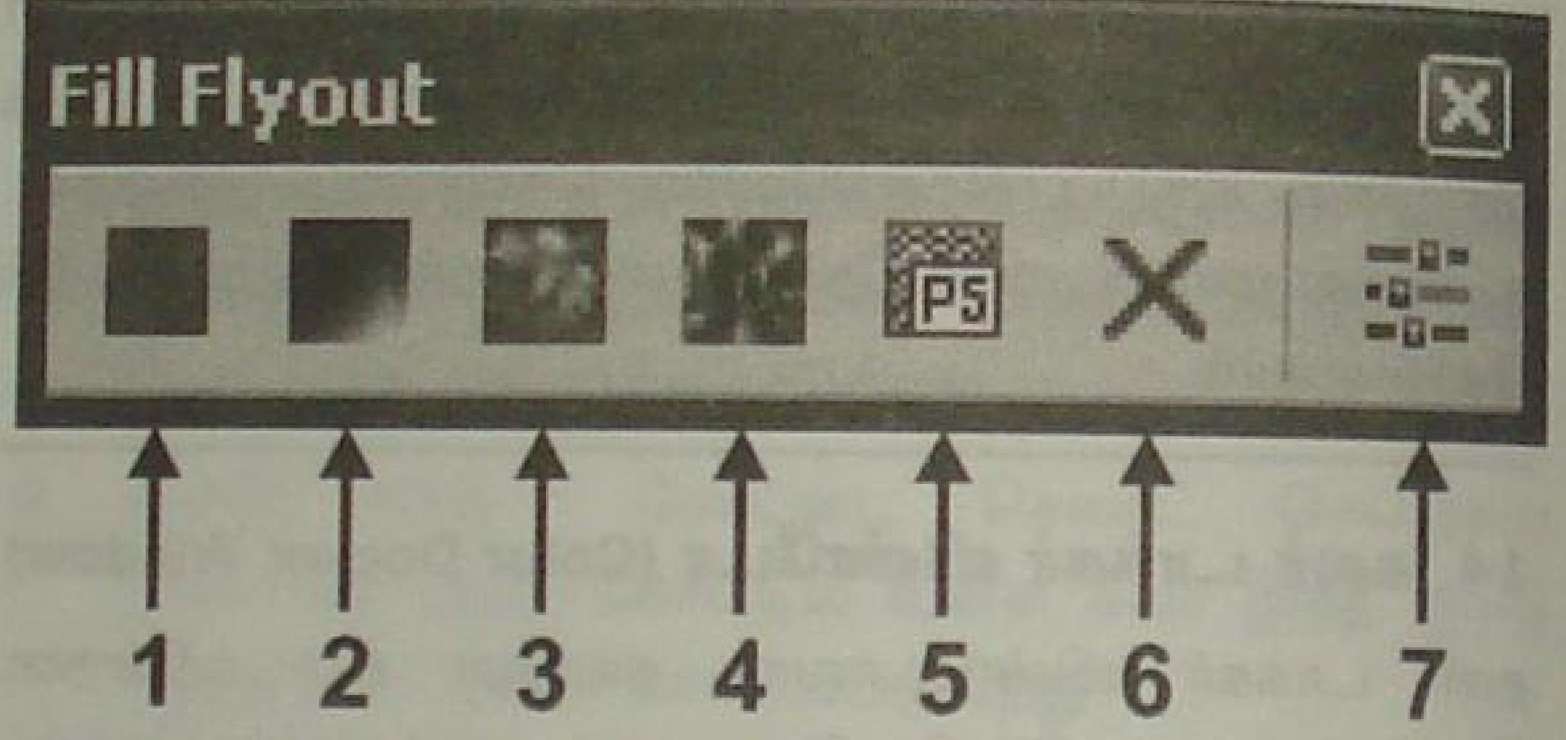
18. ஃபில் ஃப்ளைஅவுட்

(Fill Flyout)

கோரல்டிராவில் வரையப்படும் உருவங்களின் உட்பகுதியை அடைத்து, நிறம் கொடுப்பதற்கு இந்த ஃபில் (கலர்) ஃப்ளைஅவுட்டில் உள்ள பல்வேறு வகைகள் பயன்படுகின்றன. அவுட்லைன் ஃப்ளைஅவுட்டைப் போலவே இதுவும் கருவி அல்ல; கோரல்டிராவில் வரையப்படும் உருவங்களுக்கு உள்ளே தேவையான நிறங்களைக் கொடுக்க உதவும் பல்வேறு அமைப்புகளின் தொகுதியேயாகும். இதனை டூல் பாக்ஸில் வைத்திராமல் தனியே பேலட்டாகக் கொடுத்திருக்கலாம்.

வரையப்பட்ட உருவம் க்ளோஸ்டு (Closed) ஆக இருக்க வேண்டும். தனி கோடாகவோ, திறந்த நிலையிலோ (ஓபன் பாத் (Open Path)) இருக்கக் கூடாது.

அவுட்லைன் பென் டூலைப் போலவே இதன் ஃப்ளைஅவுட்டிலும் கட்டளைகளாகவே கிடைக்கின்றன.

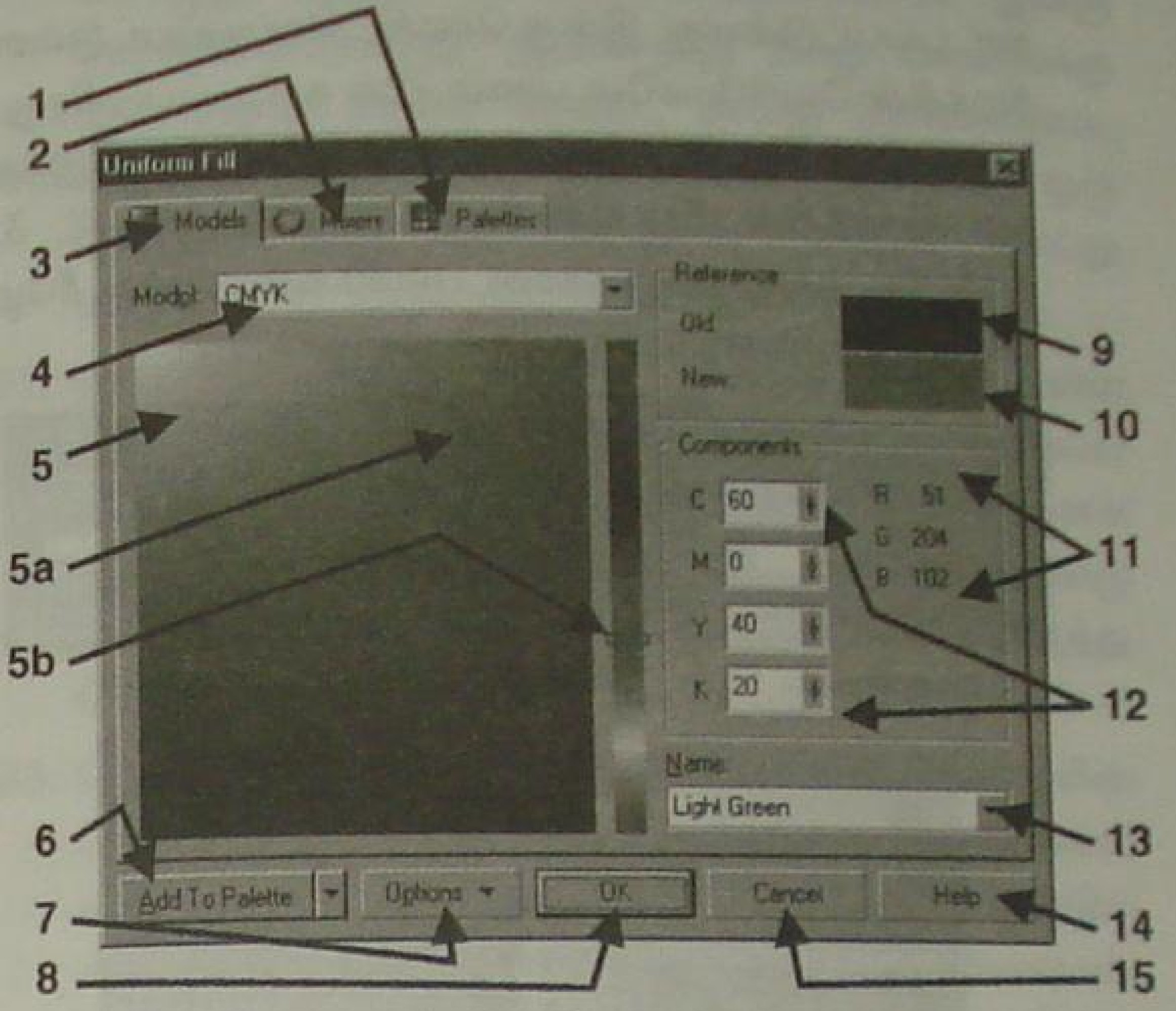

Fill Flyout
P5
1
2
3
4
5
6
7

1. யூனிஃபார்ம் ஃபில் (Uniform Fill)
2. ஃபவுண்டன் ஃபில் (Fountain Fill)
3. பேட்டர்ன் ஃபில் (Pattern Fill)
4. டெக்சர் ஃபில் (Texture Fill)
5. போஸ்ட்ஸ்கிரிப்ட் ஃபில் (Postscript Fill)
6. நோ ஃபில் (No Fill)
7. கலர் (டாக்கர் விண்டோ) (Color (Docker Window))

அடுத்து வருகின்ற முதல் படத்தில் 1 முதல் 15 வரையிலும் பாகங்களை கொடுத்திருக்கின்றோம். தொடர்ந்து இந்த கட்டளையினுள் வருகின்ற மற்ற படங்களுக்கு பாக எண்களை தொடர்ச்சியாக கொடுத்துள்ளோம். (வண்ணப்பக்கம் 003 பார்க்கவும்)

1. யூனிஃபார்ம் ஃபில் (Uniform Fill) (ஷார்ட்கட் Shift + F11)

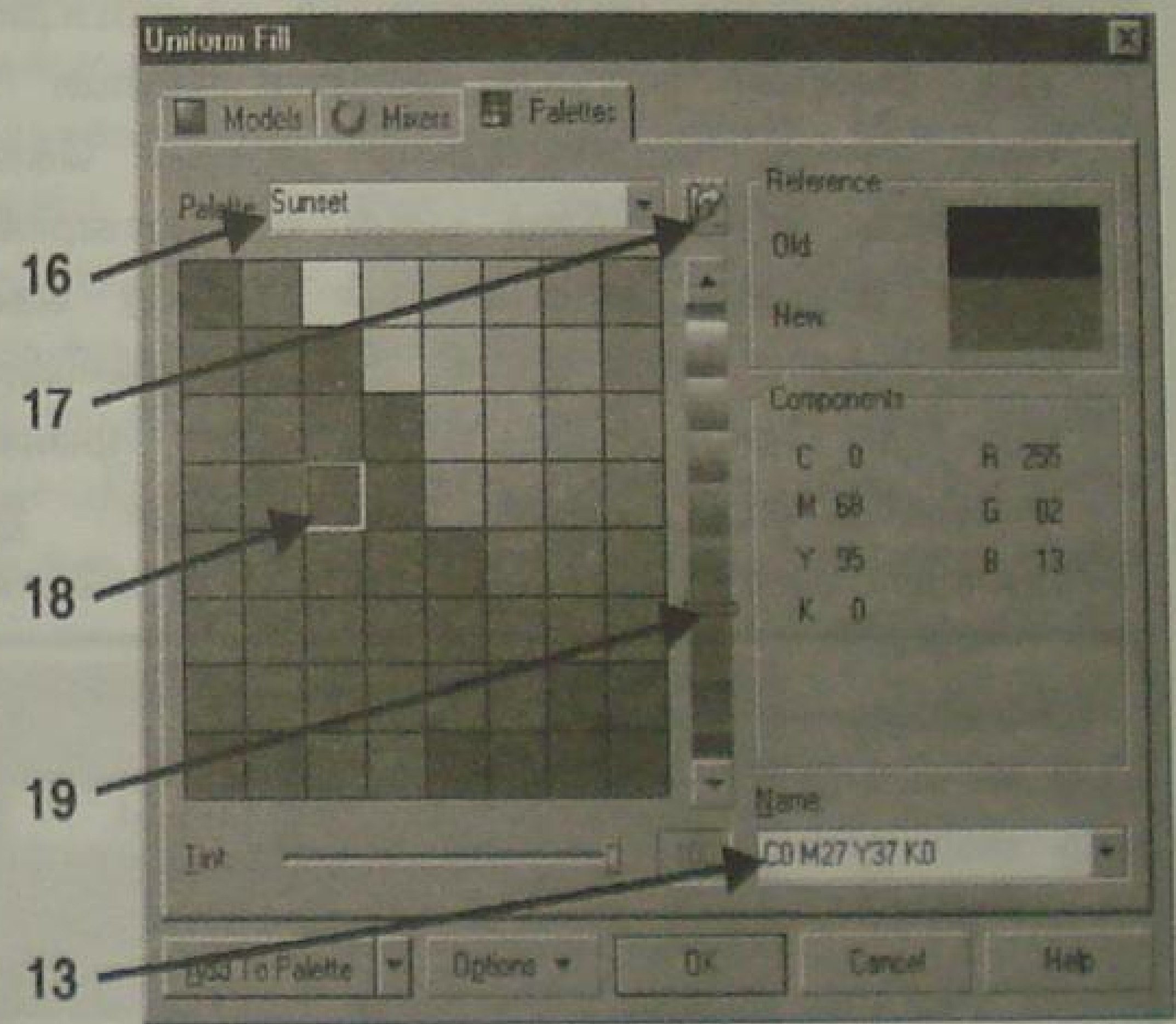
வரைந்துள்ள உருவங்களுக்கு சாலிட் (Solid Color) கலர் எனப்படும் ஒரே நிறத்தை (இது பல கலர்களின் கலவையாகவும் இருக்கலாம். ஆனால் உருவம் முழுவதும் ஒரே ஒரு நிறம் மட்டுமே பரப்பப்பட்டிருக்கும்) கொடுப்பதற்கு இந்த கட்டளை உதவுகிறது. எடுத்துக்காட்டாக சிவப்பு, நீலம், பிரவுன், பச்சை என்ற தனிநிறங்களை இந்த கட்டளை மூலம் உருவாக்க முடிகிறது. இதனை


1
2
3
4
5
5a
5b
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
Uniform Fill
Models
Mixers
Palettes
Reference
Old
New
Components
Add To Palette
Options
OK
Cancel
Help

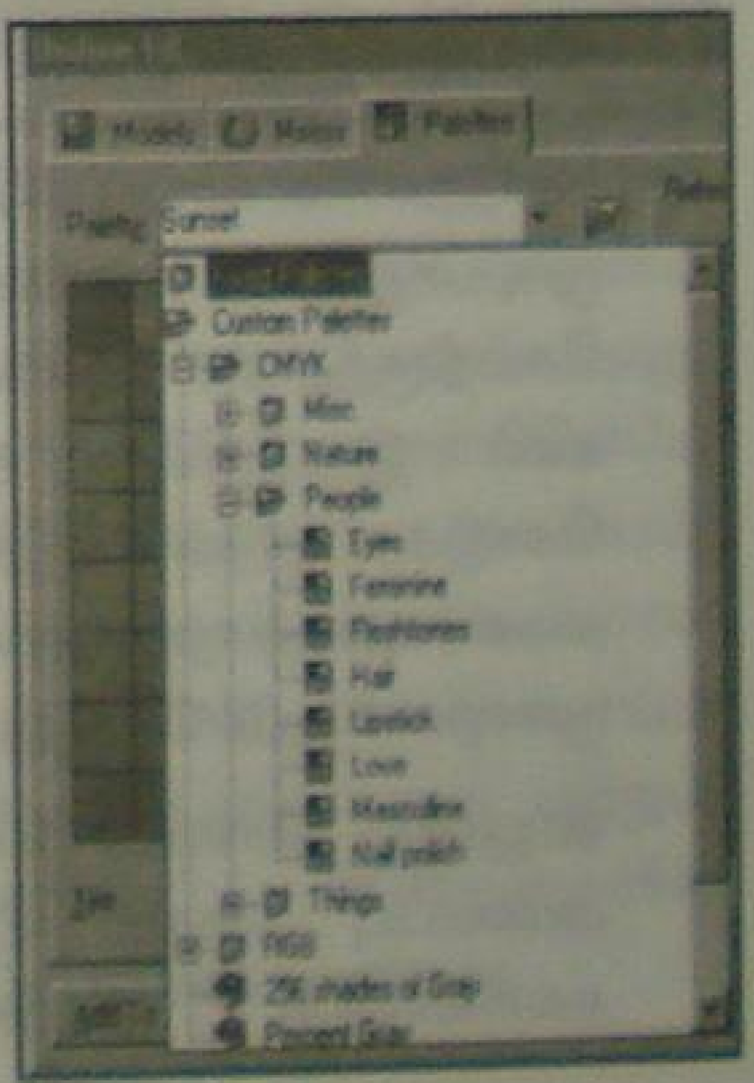
Model: CMYK
C 60
M 0
Y 40
K 20
R 51
G 204
B 102
Name: Light Green

செலக்ட் செய்தவுடன் மேலே காட்டப்பட்டுள்ள டயலாக் பாக்ஸ் வருகிறது. (வண்ணப்பக்கம் 003 பார்க்கவும்)

1. **பேலட்ஸ்** (Palettes) : இந்த ஃபோல்டரை செலக்ட் செய்தால், டயலாக் பாக்ஸ் கீழே உள்ளதைப் போன்று மாறி விடுகிறது. ஆயத்த நிலை கலர்கள் இங்கு கொடுக்கப்படுகின்றன. பெயராகவும், நிறமாக தனித்தனி பெட்டிகளிலும் கொடுக்கப்பட்டுள்ளது. தேவையானதை செலக்ட் செய்து பயன்படுத்தலாம்.


16
17
18
19
13
Uniform Fill
Models
Mixers
Palettes
Reference
Old
New
Components
Tint
Add To Palette
Options
OK
Cancel
Help

Palette: Sunset
C 0
M 68
Y 95
K 0
R 255
G 02
B 13
Name: C0 M27 Y37 K0


Models
Mixers
Palettes
Palette: Sunset
Custom Palettes
CMYK
Misc
Nature
People
Eyes
Feminine
Fleshtones
Hair
Lipstick
Love
Masculine
Nail polish
Things
RGB
256 shades of Gray
Percent Gray

13. இந்த பேலட்டில் தற்போது செலக்ட் செய்துள்ள நிறத்தின் பெயர் இங்கு கொடுக்கப்படுகிறது. இது ஒரு சொல்லாக இருக்கலாம். அல்லது நிறக்கலவையின் விகிதம் காட்டப்படலாம். மேலும், இங்கு உள்ள ட்ராப்டவுன் லிஸ்ட்டை செலக்ட் செய்தால் வருகின்ற பெயர் பட்டியலில் நமக்குத் தேவையான பெயரை செலக்ட் செய்து குறிப்பிட்ட நிறத்தையும் பெறலாம்.
16. பேலட்ஃபோல்டர் மூலம் குறிப்பிட்ட வேலைகளுக்குத் தகுந்தாற் போன்ற நிறங்களையும் பெறமுடிகிறது. எடுத்துக்காட்டாக சூரிய அஸ்தமனத்தின் போது காணப்படும் சிவப்பு நிறத்தின் பல்வேறு நிலைகளை பெறலாம். இங்கு தற்போது அந்த தலைப்பில் கிடைக்கும் நிறங்களே துவக்கப்பட்டு உள்ளன. இது போல மேலும் பல தலைப்புகளில், பல்வேறு வேலைகளுக்கான நிறங்களின் பட்டியலை பெற இங்கு உள்ள ட்ராப் டவுன் லிஸ்ட்டை செலக்ட் செய்யவும். முன்பக்கம் காட்டப்பட்டுள்ளது போன்ற பட்டியல் வருகின்றது. இதில் பல்வேறு தலைப்புகளும் உபதலைப்புகளும், அவற்றின் கீழ் நிறப்பட்டியலும் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன.
17. மேலே பார்த்த பட்டியல்கள் கோரல்டிரா அப்ளிகேஷனுடன் கொடுக்கப்பட்டவை. இவை தவிர ப்ளக்கின் பேலட்டுகளும் தனியே இணையத்திலும், சந்தையிலும் கிடைக்கின்றன. அவற்றை பதிவிறக்கம் செய்து அல்லது குறுவட்டாகக் கிடைத்தால் நேரடியாக பயன்படுத்தியும், பேலட்டுகளை பெறலாம். அப்படி கிடைக்கும் பட்டியல்களை, இங்கு கொடுக்கப்பட்டுள்ள ஓபன் ஃபோல்டர் பட்டனை அழுத்திப் பெறலாம்.
18. தற்போது கிடைத்துள்ள கலர் பேலட்டில் செலக்ட் செய்துள்ள நிறம் இங்கு ஒரு சிறிய கட்டமாகக் காட்டப்படுகிறது. இந்த செலக்ட் செய்துள்ள கலரின் கலவை விகிதம் மற்றும் பெயர் பாகம் 13ல் காட்டப்படுகிறது.
19. இங்குள்ள ஸ்கேலில் தற்போது செலக்ட் செய்யப்பட்டுள்ள பேலட்டில் கொடுக்கப்படும் நிறக்குடும்பத்தின் அனைத்து நிறங்களும் கொடுக்கப் பட்டுள்ளன. அதில் நடுவே (அம்புக்குறியால்) காட்டப்பட்டுள்ள ஸ்லைடர் பகுதியில் உள்ள நிறமே தற்போது அருகில் உள்ள பெட்டியில் பல சிறு நிறங்களாகக் கொடுக்கப்பட்டுள்ளது. அதில் உள்ள ஒரு நிறமே பாகம் 18ல் செலக்ட் செய்ததாகக் காட்டப்பட்டுள்ளது.

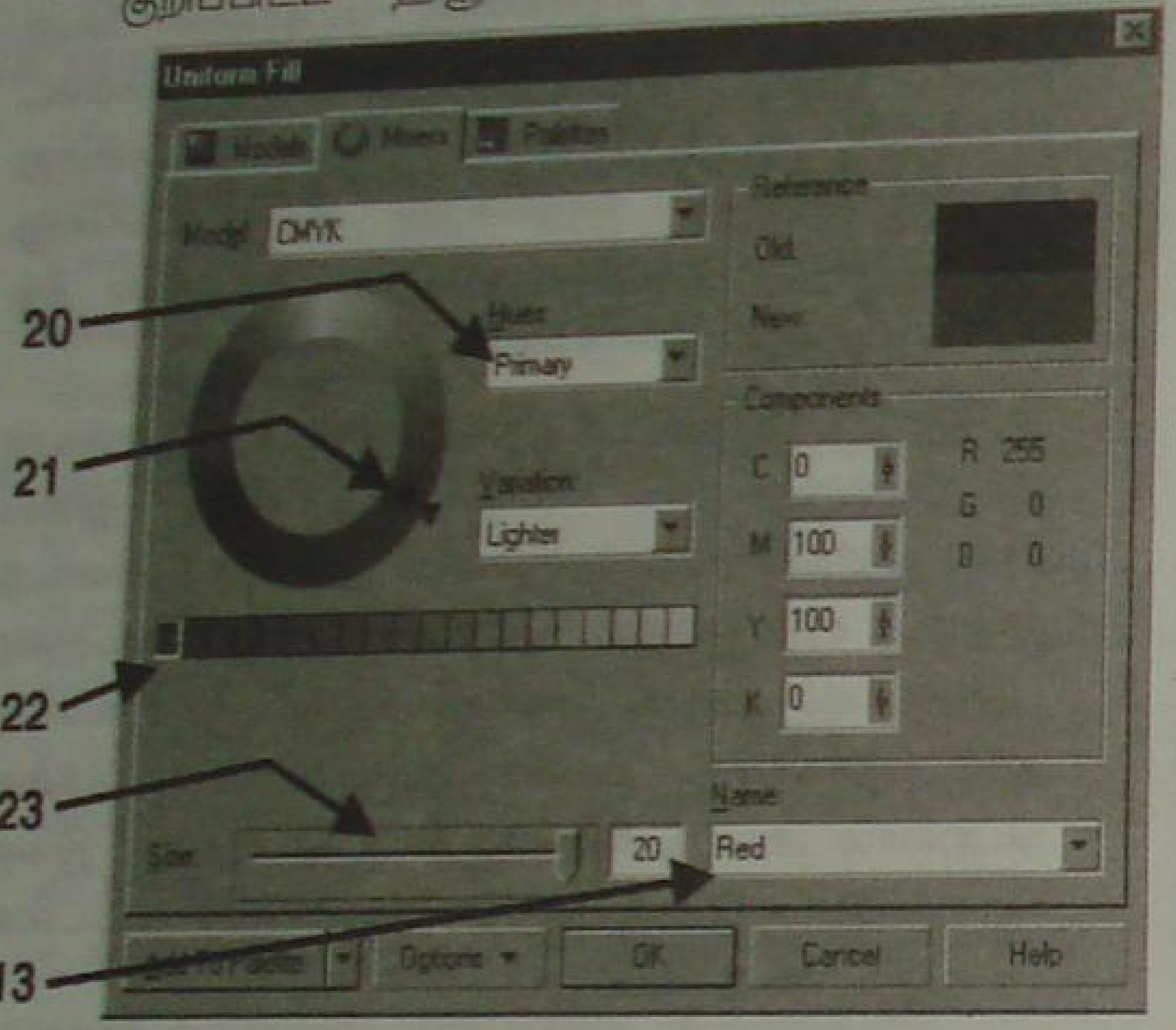
பேலட்டில் செலக்ட் செய்யும் நிறத்தை அப்படியே நேரடியாக பயன்படுத்தக் கூடாது. ஏனெனில், இறுதியாக நிறம் பிரித்து (கலர் செபரேஷன் செய்து) அவுட்புட் எடுக்கும் பொழுது, இந்த பேலட் மூலம் செலக்ட் செய்த கலர் தனியாக ஒரு அவுட்புட்டாக, அதாவது 4 கலர்களுள் அல்லாமல் தனியாக 5வது கலராக வந்துவிடும். மேலும் அச்சிடும் பொழுது இந்த நிறத்தை பெற, தனியாக அச்சு மைகளைக் கலந்து வைத்து அச்சிடவேண்டியிருக்கும்.

எனவே இங்கு ஏதேனும் கலரை செலக்ட் செய்தாலும், அதனை மாடல்ஸ் ஃபோல்டரில் (பாகம் 3)

CMYK-யாக மாற்றி பயன்படுத்தவும். இதனால் அது தனி கலராக இல்லாமல் ப்ராஸஸ் கலராக மாறிவிடும். மிகுந்த கவனம் தேவை.

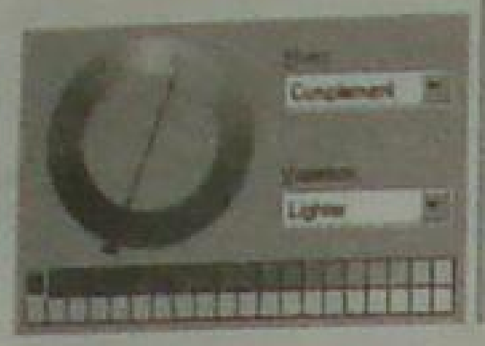
இதுபற்றி கலர் என்ற தலைப்பின் கீழ் கொடுத்த விளக்கத்தை (பக்கம் 094) கவனமாக படித்து செயல்படவும்.

2. **மிக்ஸர் (Mixers) :** இந்த ஃபோல்டரை செலக்ட் செய்ததும் டயலாக் பாக்ஸ், அருகில் உள்ளது போல மாறுகிறது. (வண்ணப்பக்கம் 003 பார்க்கவும்) குறிப்பிட்ட ஹ்யூவை செலக்ட் செய்து அதன் அடர்வண்ணம், மெல்லிய வண்ணம், அந்த நிறத்திற்கான துணை நிறம், ஒன்றிற்கு மேற்பட்ட நிறங்களை இணைத்து உருவாக்கும் போது இணைக்க வேண்டிய நிறங்கள், அதாவது ஒன்றிற்கொன்று ஒத்துக்கொள்ளும் நிறங்கள் போன்றவற்றை அறிந்து தேவையான நிறங்களை செலக்ட் செய்ய இந்த மிக்ஸர்ஸ் என்ற ஃபோல்டர் உதவுகிறது.

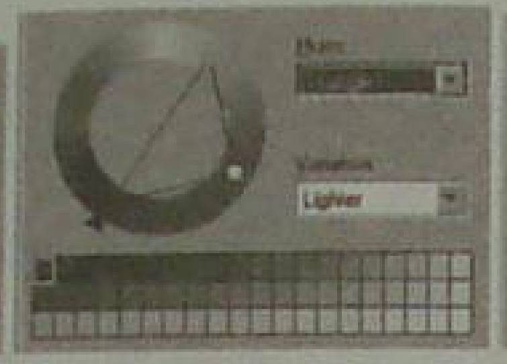

Uniform Fill
Models
Mixers
Palettes
Model
CMYK
Reference
Old
New
Hues
Primary
Variation
Lighter
Components
C 0
M 100
Y 100
K 0
R 255
G 0
B 0
Size
20
Name
Red
Add to Palette
Options
OK
Cancel
Help
20
21
22
23
13

20. **ஹ்யூ** என்ற இந்த ட்ராப்டவுன் லிஸ்ட்டை செலக்ட் செய்தால், நமக்கு வேண்டிய நிற முறையை செலக்ட் செய்து கொள்ள ஒரு பட்டியல் வருகிறது. இதில் பாகம் 21ஆகக் கொடுக்கப்பட்டுள்ள முதன்மை வண்ணத்துடன் மேலும் எந்தவிதமான கலப்பு அமைப்பு (Combination) தேவையோ அதனை செலக்ட் செய்து கொள்ளலாம். அந்த அமைப்பு 2, 3, 4, 5 வண்ணங்களில் கிடைக்கின்றது. அப்படி செலக்ட் செய்யும் அமைப்பின் நிறங்களின் மாறுபாட்டை, இந்த ட்ராப்டவுனின் கீழே உள்ள Variation என்ற ட்ராப்டவுன் லிஸ்ட்டிலிருந்து பெறலாம். அதாவது குறிப்பிட்ட நிறத்தின் அடர்வண்ணத்திலிருந்து மெல்லிய வண்ணம் வரையிலும் என்பது போன்றவற்றை பெறமுடிகிறது. இங்கு செலக்ட் செய்யும் வேரியேசனின் அடிப்படையில் பாகம் 22 அமைகிறது.

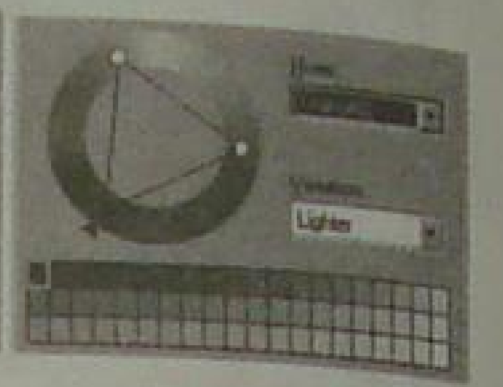
21. ஹ்யூவில் உள்ள செலக்ட் செய்யப்பட்டுள்ள ப்ரைமரி (Primary) நிறம் இங்கு ஒரு புள்ளியாகக் காட்டப்பட்டுள்ளது. இங்கு செலக்ட் செய்யப்பட்டுள்ள நிறத்தின் வேரியேசனே பாகம் 22ல் காட்டப்படுகிறது. பாகம் 20ல் செலக்ட் செய்யும் காம்பினேசன்படி இந்த நிற சக்கரத்தின் மீது புள்ளிகள் அமைகின்றன. 2, 3, 4, 5 நிற கலவைகளுக்கான புள்ளிஅமைப்பை கீழே காண்க. (வண்ணப்பக்கம் 003 பார்க்கவும்)


Hues
Compliment
Variation
Lighter

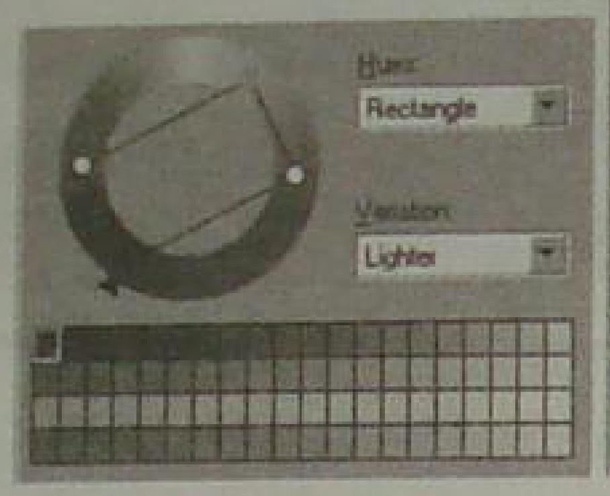
Compliment


Hues
Variation
Lighter

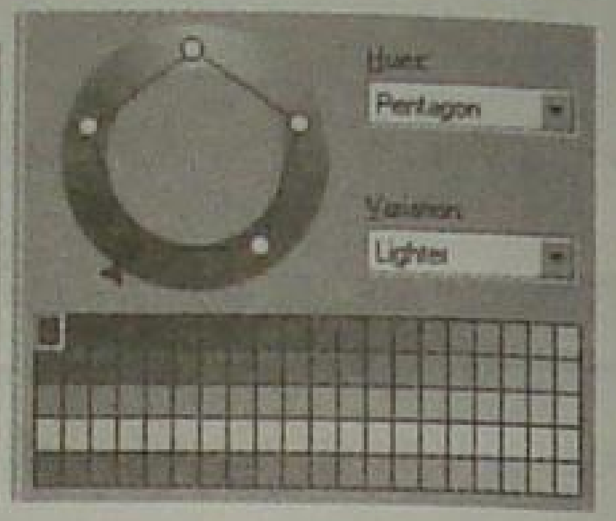
Triangle 1


Hues
Variation
Lighter

Triangle 2

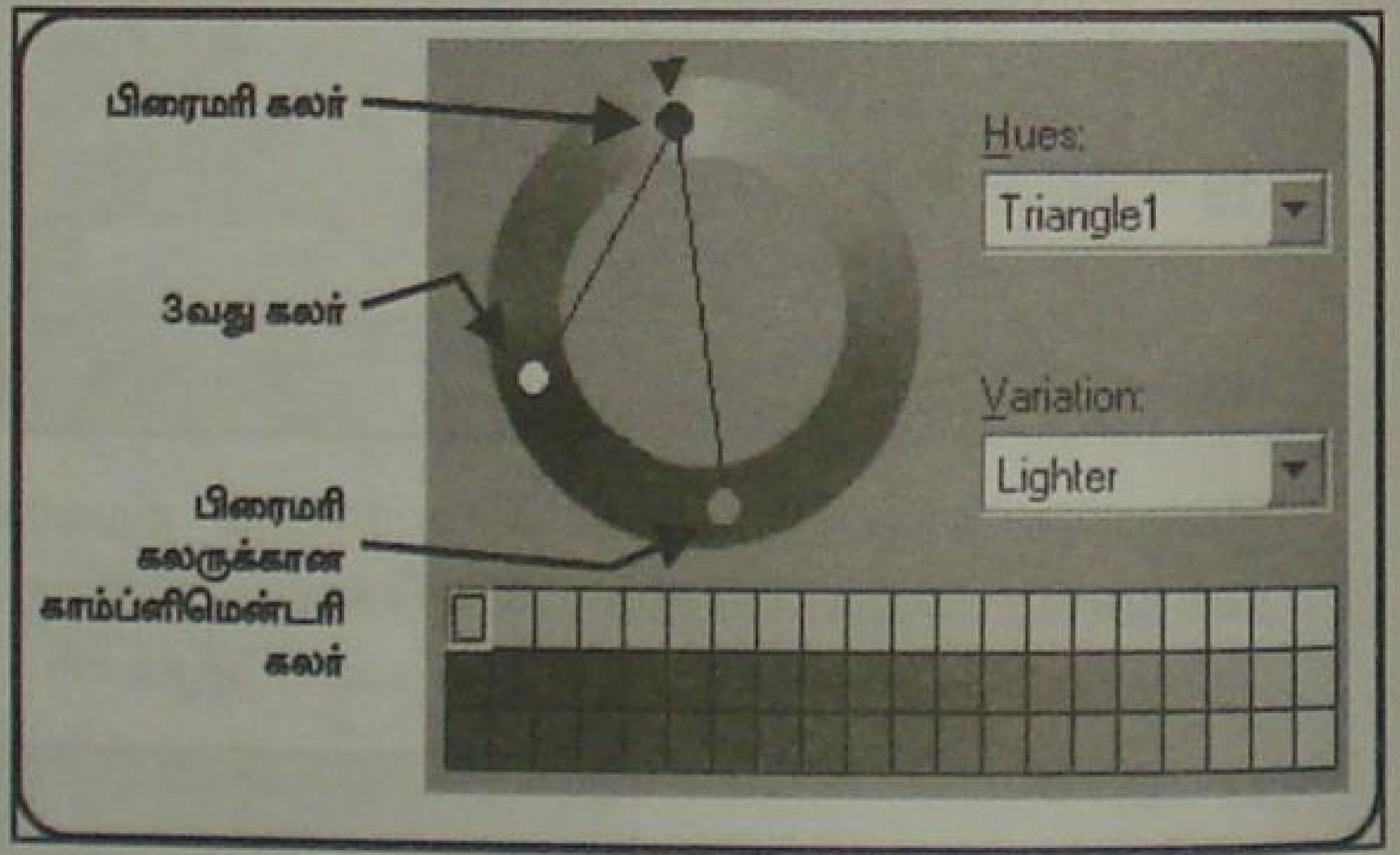

Hues
Rectangle
Variation
Lighter

Rectangle


Hues
Pentagon
Variation
Lighter

Pentagon

பல வண்ண (மல்டி கலர்) வேலைகள் செய்யும் பொழுது சரியான கலர் காம்பனேஷன் கொடுக்கப்பட வேண்டியது மிகவும் அவசியம். இல்லையென்றால் லே-அவுட் கெட்டுப்போய்விடும் வாய்ப்புள்ளது. ஒரு பிரைமரி கலருக்கு சரியான இணை எந்த கலர் என்பது போன்றவற்றை அறிந்து கொண்டு செயல்பட இந்த மிக்ஸர் பகுதி உபயோகமாகிறது. இதில் ஹ்யூவில் காம்ப்ளிமென்ட் என்று செலக்ட் செய்திருந்தால், கலர் வீலில், பிரைமரி கலரிலிருந்து ஒரு நேர் கோடு போடப்பட்டு, அதன் முனையில் காம்ப்ளிமென்டரி கலர் காட்டப்படும். இதில் பிரைமரி கலர் புள்ளியை மவுஸை உபயோகித்து நகர்த்தலாம். காம்ப்ளிமென்டரி கலரை மட்டும் நகர்த்த முடியாது. ட்ரையாங்கல் 1 என ஹ்யூவில் செலக்ட் செய்திருந்தால், பிரைமரி கலர், காம்ப்ளிமென்டரி கலர் இவற்றுடன் மூன்றாவதாக ஒரு நிறமும் கொடுக்கப்படும். இதில் பிரைமரியையும், 3வது கலரையும் மாற்றியமைக்கலாம். இதே போல மற்ற முறைகளிலும் கொடுத்துப் பாருங்கள்.


பிரைமரி கலர்
3வது கலர்
பிரைமரி கலருக்கான காம்ப்ளிமென்டரி கலர்
Hues:
Triangle1
Variation:
Lighter

ஹ்யூவில் செலக்ட் செய்யும் முறைக்கு ஏற்ற கலர் அமைப்பு பாகம் 22ல் காட்டப்படுகிறது. ஒரு கலரிலிருந்து 5 கலர்கள் வரை செலக்ட் செய்யும் பொழுது, அந்த கலர்களின் வேரியேசன் இங்கு கொடுக்கப்படுகிறது. இதிலிருந்து நமது வேலைக்கு தேவையான கலரை செலக்ட் செய்து கொள்ளலாம். எத்தனை காம்பினேசன்கள் கொடுத்தாலும் ஒரு நேரத்தில் ஒரு கலர் மட்டுமே செலக்ட் செய்து வரைந்துள்ள உருவத்திற்கு கொடுக்க முடியும்.

22. ஹ்யூவில் (பாகம் 20) செலக்ட் செய்துள்ள முறை, வேரியேசனில் கொடுத்துள்ள அமைப்பு ஆகியவற்றிற்கு ஏற்ப கலர்களின் எண்ணிக்கை அமைகிறது. அந்த கலர்களின் உருவம் இங்கு காட்டப்படுகிறது. இந்த பட்டியலிலிருந்து தேவையான கலரை செலக்ட் செய்து கொள்ளலாம்.

23. மேலே பார்த்த பாகம் 22ல் அமைகின்ற கலர்களின் அடர்வண்ணத்திலிருந்து மெல்லிய வண்ணம் வரையிலும் மாறுவதற்கு எத்தனை படிகள் வேண்டும் என்பதை இங்கு வரையறுத்துக் கொள்ளலாம். அதிகபட்சம் 20 வரையிலும் கொடுக்கலாம். இங்கு உள்ள ஸ்லைடரை மவுஸை பயன்படுத்தி நகர்த்தி அல்லது அருகில் உள்ள டெக்ஸ்ட் பாக்ஸில் எண்ணாகக் கொடுத்தும் அமைக்கலாம்.

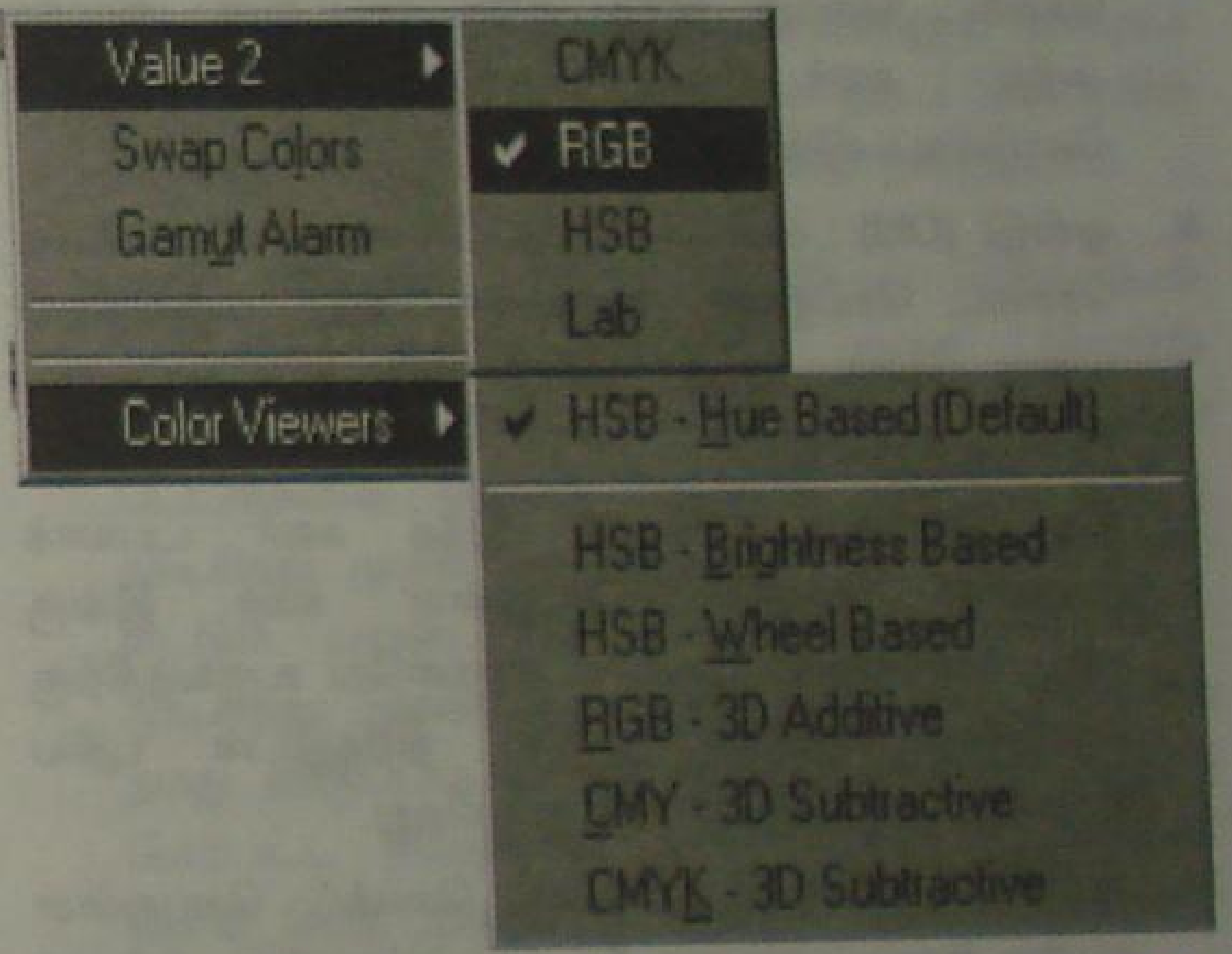
3. **மாடல்ஸ் (Models) : CMYK, RGB, HSB, Grayscale** என்பன போன்ற முறைகளில், நமது வேலையின் தன்மைக்கு ஏற்ப கலர்களை உருவாக்கிக் கொள்ளலாம். ஹ்யூ, சாச்சுரேஷன், பிரைட்னெஸ் என்ற கலர்களின் அனைத்து நுட்பங்களும் முறையாகவும் சரியாகவும் கையாளப்படும் பகுதி. நமக்குத் தேவையான கலர்களை துல்லியமாக உருவாக்க உதவுகிறது. இந்த ஃபோல்டரை செலக்ட் செய்திருக்கும் போது டயலாக் பாக்ஸின் தோற்றமே இங்கு விளக்கப்படுகிறது. இதுவே அடிப்படையானது. பேலட்ஸ் ஃபோல்டரில் (பாகம் 1) ஏதேனும் கலர் செலக்ட் செய்து பயன்படுத்த வேண்டி இருந்தாலும், அந்த கலரை செலக்ட் செய்து, அடுத்து உடனே இந்த மாடல்ஸ் ஃபோல்டரை செலக்ட் செய்து பின் ஓகே கொடுத்தால், அந்த கலர் CMYK அடிப்படையிலான ப்ராசஸ் கலருக்கு மாறிவிடுகிறது. அச்சிடும் போது தனிகலராக அச்சிட வேண்டியதில்லை.

4. **மாடல் - சிஎம்ஒய்கே (Model - CMYK) :** தேவையான கலர் முறை கிடைக்கும் இடம். இங்கு உள்ள ட்ராப்டவுன் லிஸ்ட்டை க்ளிக் செய்து பட்டியலை பெறலாம். இங்கு CMY, CMYK, RGB, HSB, HLS, LAB, YIQ, Gray Scale, Registration color ஆகிய கலர் முறைகள் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. இதில் செலக்ட் செய்யும் கலர் முறைக்கு ஏற்ப பாகம் 7 அமைகிறது. அச்சு ஊடகத்திற்கு பொதுவாக CMYK முறையிலேயே படங்கள் உருவாக்க வேண்டியது அவசியம். வேலையின் தன்மைக்கு ஏற்ப தேவையென்றால் HSB முறையிலும் Gray Scale கலர்களையும் உபயோகிக்கலாம். இணையம், புகைப்படம் மற்றும் மல்டிமீடியா வேலைகளுக்கு RGBமுறையில் வடிவமைக்க வேண்டியதும் அவசியமாகிறது.

5. **பிக்கர் பாக்ஸ் (Picker Box) :** இந்த பெட்டிக்குள், இதன் அருகில் உள்ள ஹ்யூ பகுதியில் செலக்ட் செய்த நிறத்தின் லைட் கலர், டார்க் கலர் உள்ளிட்ட சாச்சுரேஷனில் கிடைப்பவை கொடுக்கப்பட்டு உள்ளன. (கலர் பற்றிய விளக்கத்தை - பக்கம் 094 - காண்க)

6. **ஆட் டு பேலட் (Add to Palette) :** தற்போது புதிதாக உருவாக்கியுள்ள நிறத்தை கலர் பேலட்டில் சேர்ப்பதற்கு இந்த பட்டனை செலக்ட் செய்யவும். கோரல்டிரா விண்டோவில் நிறுத்தப்படும் கலர் பேலட்டில் செலக்ட் செய்துள்ள கலர் சேர்க்கப் படுகிறது. பேலட்டிலிருந்து நேரடியாக நமது வேலைகளில் பயன்படுத்திக் கொள்ளலாம்.

7. **ஆப்சன்ஸ் (Options) :** பாகம் 5ல் கொடுக்கப்பட்டுள்ள கலர் அமைப்பு முறையை மாற்றவும், பாகங்கள் 9, 10, 11 ஆகியவற்றில் உள்ள தகவல்களை மாற்றத் தேவையான கட்டளைகள் இங்கு கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. இந்த ட்ராப்டவுன் பட்டனை க்ளிக் செய்தால் கீழே உள்ளது போன்ற (இது இரண்டு கட்டளைகளை இணைத்து கிடைத்தது) பட்டியல் கிடைக்கிறது.


Value 2
Swap Colors
Gamut Alarm
Color Viewers
CMYK
✓ RGB
HSB
Lab
✓ HSB - Hue Based (Default)
HSB - Brightness Based
HSB - Wheel Based
RGB - 3D Additive
CMY - 3D Subtractive
CMYK - 3D Subtractive

Value 2 : இந்த காஸ்கேடிங் மெனுவினுள், RGB, HSB, Lab ஆகிய முறைகள் கொடுக்கப்பட்டு உள்ளன. பாகம் 11ல் காட்டப்பட வேண்டியது எந்த வகையிலான அளவு என்பதை இங்கு செலக்ட் செய்து கொள்ள வேண்டும். பாகம் 12ல் காட்டப்படுவது வேல்யூ 1 ஆகும். அருகில் பாகம் 11ல் கொடுக்கப்படுவது வேல்யூ 2 ஆகும்.

Swap Colors : இதனை க்ளிக் செய்தால் பாகம் 9, 10 இடம் மாறுகின்றன. அதாவது 9ல் உள்ள ஓல்டு கலர் நியூ கலராகவும், 10ல் உள்ள நியூ கலர் ஓல்டு கலராகவும் இடம் மாறுகின்றன. அதற்கு ஏற்றாற் போல பாகம் 11, 12ல் அளவுகள் மாறுகின்றன.

Gamut Alarm : இந்த கட்டளையை செலக்ட் செய்திருக்கும் பொழுது பிக்கர் பாக்ஸில் (பாகம் 5) உள்ள கலர்கள் மாறி காணப்படுகின்றன.

நடைமுறையில் இதனை பயன்படுத்திப் பார்த்து அறியலாம். எனினும் நமது வழக்கமான வேலைகளுக்கு இதனை பயன்படுத்தத் தேவையில்லை.

Color Viewers : இதனை செலக்ட் செய்தால் வரும் காஸ்கேடிங் மெனுவில் முதலாவதாக HSB - Hue Based (Default) என்றும் இதன் கீழே தனி குரூப்பாக HSB - Brightness Based, HSB - Wheel Based, RGB - 3D Additive, CMY - 3D Subtractive, CMYK - 3D Subtractive ஆகியவையும் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. இவற்றில் முதலாவதாக தனியாகக் கொடுக்கப்பட்டுள்ள HSB - Hue based defaults என்பதே வழக்கமாக உபயோகப்படுத்தப் படும் முறையாகும். இதனை செலக்ட் செய்த நிலை தான் பாகம் 5ல் காட்டப்பட்டுள்ளது போன்ற கலர்பிக்கர் பாக்ஸ் அமைகிறது. மற்றவற்றை செலக்ட் செய்தால் பிக்கர் பாக்ஸ் மற்றும் ஹ்யூ பார் மாற்றி அமைக்கப்படுகின்றன. நமது வழக்கமான வேலைகளுக்கு இவை தேவையில்லை. எனினும் இவற்றை மாற்றியமைத்து அறிந்து கொள்ளுங்கள்.

8. **ஓகே பட்டன்** (OK button) : தேவையான கலரை செலக்ட் செய்து இந்த ஓகே பட்டனை அழுத்த அந்த கலர் வரையப்பட்ட உருவத்திற்குக் கொடுக்கப்படுகிறது.

9. **ஓல்டு** (Old) : கலர் கொடுக்க வேண்டிய உருவத்தை செலக்ட் செய்துள்ள நிலையில் அந்த உருவத்தில் உள்ள கலர் இந்த ஓல்டு எனும் பெட்டியில் காட்டப்படுகிறது.

10. **நியூ** (New) : தற்போது இந்த கலர் டயலாக் பாக்ஸில் செலக்ட் செய்துள்ள கலர் இங்கு காட்டப்படுகிறது. இதனால் ஏற்கனவே உருவத்திற்கு கொடுக்கப்பட்டுள்ள (ஓல்டு) நிறத்துடன் புதிய நிறத்தை ஒப்பிட்டு பார்க்க முடிகிறது.

11. **ஆர்ஜிபி** (RGB) : தற்போது செலக்ட் செய்துள்ள கலரில் சிவப்பு, பச்சை, நீல நிற கலர்களின் விகிதாச் சாரம் இங்கு எண்களில் கொடுக்கப்படுகிறது. 0 முதல் 255 வரையிலும் எண்கள் அமைகின்றன. நமது விருப்பப்படி மாற்ற முடியாது. இந்த பகுதிக்கு வேல்யூஸ் 2 என்று பெயர். இதில் தெரியவேண்டிய கலர் அமைப்பை மாற்ற, பாகம் 7ஆகக் கொடுக்கப்பட்டுள்ள ஆப்ஸன்ஸ் பட்டனை அழுத்தி அதனுள் வேல்யூஸ் 2 என்ற பகுதியில் மாற்றி செலக்ட் செய்யவும்.

12. **சிஎம்ஒய்கே** (CMYK) : தற்போது செலக்ட் செய்துள்ள கலரின் சயான், மெஜன்டா, யெல்லோ, ப்ளாக் நிறங்களின் விகிதாச்சாரம் இங்கு கொடுக்கப்படுகிறது. அல்லது நமக்குத் தேவையான எண்களை இந்த டெக்ஸ்ட் பாக்ஸ்களில் கொடுத்தும் பெறலாம். இதற்கு சற்று அனுபவம் தேவை; அல்லது கலர் சம்பந்தமான புத்தகங்களில் பல்வேறு ப்ராஸஸ் கலர்களுக்கான கலவை விகிதங்களை கொடுத்திருப்பார்கள். அந்த குறிப்பிட்ட நிறத்தைப் பெற, கலவை விகிதத்தை நேரடியாக இங்கு கொடுக்கலாம். இந்த பகுதிக்கு வேல்யூஸ் 1 என்று பெயர். பாகம் 4ல் (மாடல்) செலக்ட் செய்துள்ள கலர் முறைக்கு ஏற்ப இதில் உள்ள கலர் முறை காட்டப்படுகிறது.

13. **நேம்** (Name) : தற்போது செலக்ட் செய்துள்ள கலர், ஏற்கனவே பயன்பாட்டில் உள்ள வழக்கமான ஒன்று என்றால் அதன் பெயர் இங்கு கொடுக்கப்படுகிறது. அல்லது புதியதாக இருந்தால் பெயர் எதுவும் வராமல் இருக்கும்; நமக்குத் தேவையான பெயரைக் கொடுத்து சேவ் செய்து கொள்ளலாம்.

நமக்குத் தேவையான குறிப்பிட்ட கலரை நேரடியாக பெறுவதற்கும் இந்த ட்ராப்டவுன் லிஸ்ட் உதவுகிறது. இதில் உள்ள அம்புக்குறியை க்ளிக் செய்ய வருகின்ற பட்டியலில் நமக்குத் தேவையான கலர் பெயரை செலக்ட் செய்து நேரடியாக உபயோகிக்கலாம்.

14. **ஹெல்ப்** (Help) : இந்த நிலையில் கலர் சம்பந்தமான நமது சந்தேகங்களை தெளிவுபடுத்திக் கொள்ள தேவையான உதவிகளை பெற இந்த பட்டனை அழுத்தவும். கலர் சம்பந்தமான விளக்கங்களுடன் எக்ஸ்ப்ளோரர் துவக்கப்படுகிறது.

15. **கேன்சல்** (Cancel) : செலக்ட் செய்த நிறம் உருவத்திற்குக் கொடுக்கப்பட வேண்டாம் என்று விரும்பினால் இந்த கேன்சல் பட்டனை அழுத்தி டயலாக் பாக்ஸை நிறுத்திவிடலாம். உருவம் பழைய நிறத்திலேயே இருக்கும்.

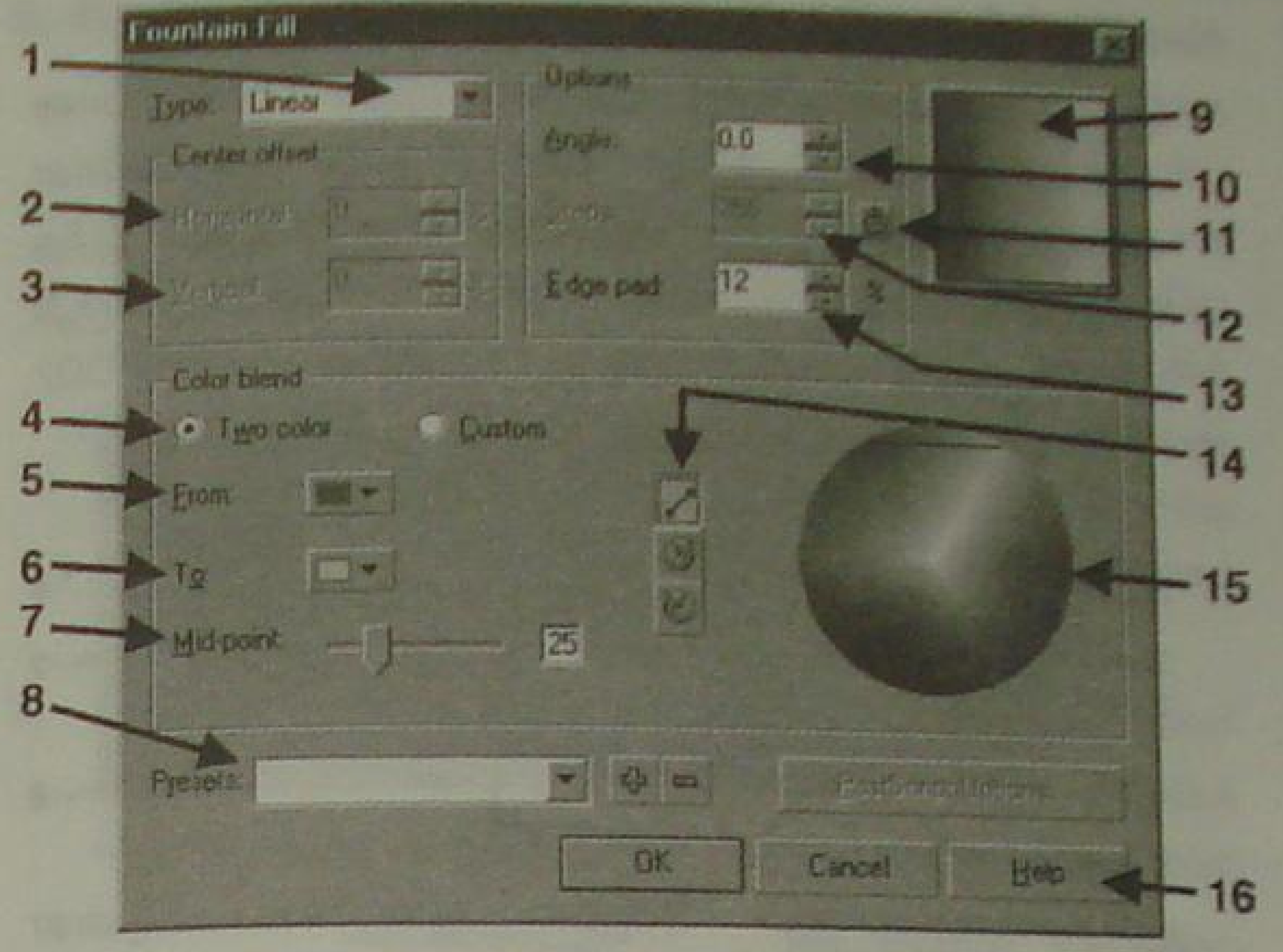
2. ஃபவுண்டன் ஃபில் டயலாக்
(Fountain Fill Dialog)

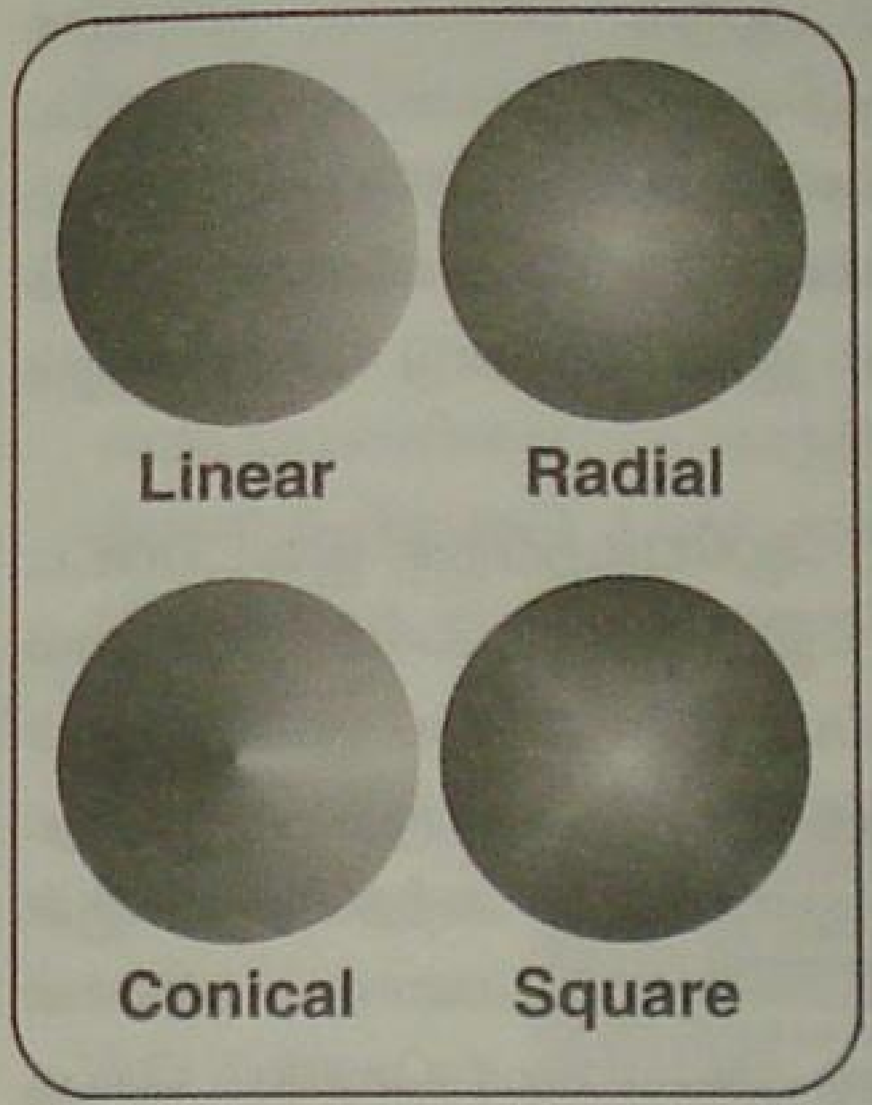
நீரூற்று துவங்கும் பகுதியில் அடர்த்தியாகத் துவங்கி, முடியும் பகுதியில் மெல்லியதாகவும் சிதறியும் விழுவதைப் போல, இந்த கட்டளை மூலம் கலர் அமைப்பைப் பெறலாம். மெல்லிய நிறத்திலிருந்து அடர் நிறத்திற்கு வருவது, ஒரு நிறத்திலிருந்து மற்றொரு நிறத் திற்கு வருவது உள்ளிட்ட பல்வேறு முறைகளில் பல நிறங்களைக் கொடுக்க இந்தக் கட்டளை பயன்படுகிறது.

கோரல்டிராவில் வரையப்பட்ட உருவத்தை செலக்ட் செய்து கொண்டு இந்த கட்டளையை செலக்ட் செய்ய அடுத்த பக்கத்தில் மேலே காட்டப்பட்டுள்ள டயலாக் பாக்ஸ் வருகிறது. (வண்ணப்பக்கம் 004 பார்க்கவும்)

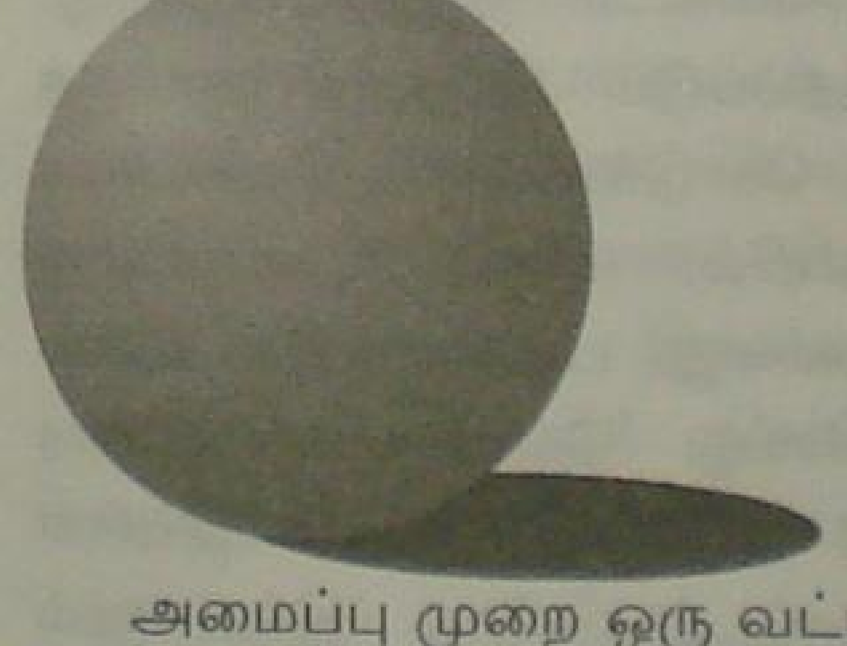
1. **டைப்** (Type) : இந்த ட்ராப்டவுன் லிஸ்ட் மூலம் நமக்கு 4 விதமான ஃபவுண்டன் ஃபில் முறைகள் கிடைக்கின்றன. அவற்றிற்கான எடுத்துக்காட்டுகளை கீழே கொடுத்துள்ளோம்.

அ. லீனியர் (Linear) : இந்த முறையில் நிறம் பட்டையாகத் துவங்கி பட்டையாக, வரிவரியாகச் சென்று முடிகிறது. அதாவது நேர்கோடு அமைப்பில் நிறம் கொடுக்கப்படுகிறது. பாகம் 10 மூலம் இதன் கோணத்தை மாற்றியமைக்கலாம்.



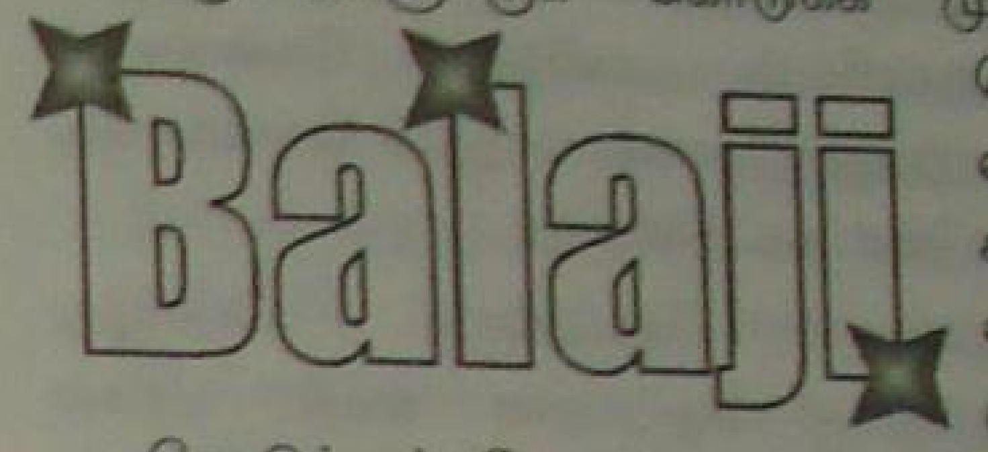


ஆ. ரேடியல் (Radial) : இந்த முறையின் மூலம் நிற அமைப்பை ஒரு வட்டப்பாதையில் கொடுக்க முடிகிறது. தண்ணீரில் ஒரு கல் விழுந்தால் நீரலைகள் ஒரு வட்டப் பாதையில் உருவாகின்றன அல்லவா? அதுபோல நிறங்கள் அமைகின்றன. இந்த அமைப்பு முறையை கொடுக்கும் போது பாகம் 2,3 செயல்படுகின்றன. இவற்றின் மூலம் வட்டப் பாதையின் மையப் புள்ளியை மாற்றி இடம் நகர்த்தி வைக்க முடிகிறது. இதனை பிரயோகித்து நிறம் கொடுப்பதன் மூலமே பந்து போன்ற உருவத்தை முப்பரிமாணத்தில் பெற முடிகிறது. அருகில் எடுத்துக்காட்டினைப் பார்க்கவும். இந்த ரேடியல் அமைப்பு முறை ஒரு வட்ட வடிவத்திற்கு கொடுக்கப் படும் பொழுது மிகவும் சிறப்பாக அமைகிறது.



இ. கோனிக்கல் (Conical) : கூம்பு வடிவிலான ஒரு உருவத்தை மேல் பக்கமிருந்து பார்த்தால் தெரிகின்ற அமைப்பை இந்த முறை மூலம் பெற முடிகிறது. இந்த அமைப்பு முறையை கொடுக்கும் போது பாகம் 2,3 செயல்படுகின்றன. இவற்றின் மூலம் மையப்புள்ளியை மாற்றி இடம் நகர்த்தி வைக்க முடிகிறது. இந்த அமைப்பையும் ஒரு வட்ட வடிவத்திற்கு கொடுத்தால் சிறப்பாக அமையும்.

ஈ. ஸ்கொயர் (Square) : சதுர அமைப்பில் நிறங்கள் கொடுக்கப்படுகின்றன. மையப் புள்ளியிலிருந்து சதுர அளவில் நிறம் கொடுக்கப்பட்டாலும், மையத்திலிருந்து நான்கு மூலைகளை நோக்கி ஒரு தனி ஒளி அமைப்பு தெரிவதைக் காணலாம். இந்த முறையை பயன்படுத்தி ஃப்ளிக்கரிங் (Flickering) எனப்படும் டாலடிக்கும் (ஒளிரும்) தன்மையை உருவங்களுக்குக் கொடுக்க முடிகிறது. அருகில் கொடுத்துள்ள எடுத்துக்காட்டைக் காணவும். இந்த ஸ்கொயர் அமைப்பு முறையை கொடுக்கும் போதும் பாகம் 2,3 செயல்படுகின்றன. இவற்றின் மூலம் மையப்புள்ளியை மாற்றி இடம் நகர்த்தி வைக்க முடிகிறது.



2, 3. **சென்டர் ஆப்செட்** (Center Offset) : லீனியர் தவிர மற்ற ஃபவுண்டன் ஃபில் அமைப்பு முறைகளில் நிற அமைப்பு துவங்கும் மையப்புள்ளியை இடம் நகர்த்தி வைக்க இந்த கட்டளை உதவுகிறது. இதனால் புதுவிதமான நிற அமைப்பை கொடுக்க முடிகிறது. இந்தப் பகுதிகளில், ஹரிஸான்டல் மற்றும் வெர்டிகலில் தேவையான எண்களைக் கொடுத்து மையப் புள்ளியை நகர்த்தலாம். எனினும் எளிதாக செய்து முடிக்க பாகம் 9ல் உள்ள நிறப் பெட்டியில் மவுஸை வைத்து மையப் புள்ளியை நகர்த்தலாம்.

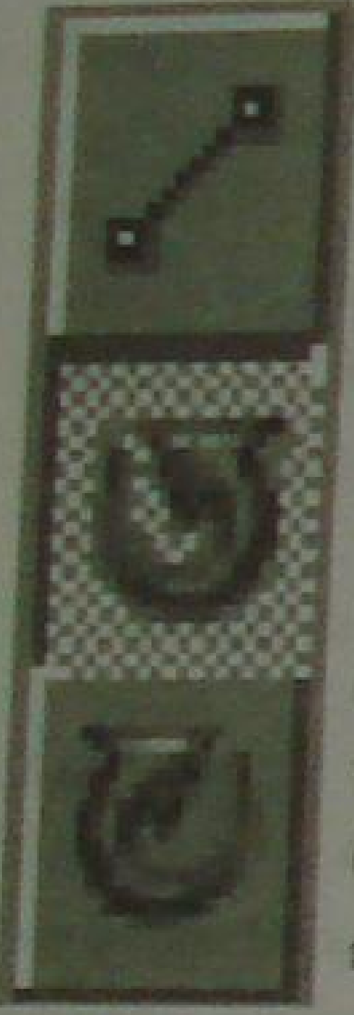
4. **கலர் ப்ளெண்ட்** (Color Blend) : ஃபவுண்டன் ஃபில்லில் கலர் அமைப்பு முறை இரண்டு விதங்களில் கொடுக்க முடிகிறது. இங்குள்ள ஆப்ஸன் பட்டன்களில் ஒன்றை மட்டுமே செலக்ட் செய்ய முடிகிறது. முதல் முறையில் இரண்டு வண்ணங்களை மட்டும் பயன்படுத்தி ஃபவுண்டன் ஃபில் பெற முடிகிறது. இரண்டாவது ஆப்ஸனில் கஸ்டம் என்று நமது விருப்பப்படியான இரண்டு அல்லது அதற்கு மேற்பட்ட நிறங்களை உபயோகித்து ஃபவுண்டன் ஃபில் பெற முடிகிறது. முதலில் இரண்டு கலர்கள் முறையைபற்றி விரிவாகக் காணலாம்.

அ. டூ கலர் (Two Color) : இந்த முறையை செலக்ட் செய்திருக்கும் பொழுது பாகங்கள் 5, 6, 7, 14, 15 ஆகியன செயல்படுகின்றன. பாகம் 5ல் துவக்கமாக அமைய வேண்டிய கலரையும், பாகம் 6ல் முடிவாக அமைய வேண்டிய கலரையும் செலக்ட் செய்து கொள்ளுங்கள். பாகம் 5, 6ல் கொடுக்கப்பட்டுள்ள ட்ராப் டவுன் லிஸ்டை செலக்ட் செய்து அதனுள் கிடைக்கும் கலர்களை நேரடியாக செலக்ட் செய்து கொள்ளலாம். அல்லது அந்தப் பகுதியில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள அதர்ஸ்... என்ற பட்டனை அழுத்தி கலர் பிக்கர் டயலாக் பாக்ஸை பெற்று அதில் தேவையான கலரை உருவாக்கியும் பயன்படுத்தலாம்.

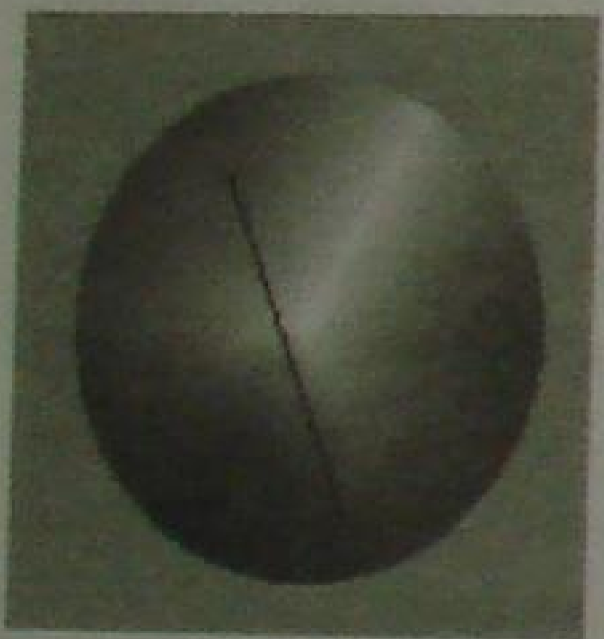
இரண்டு கலர்களை இணைத்து உருவாக்கும் அமைப்பில், இரண்டு கலர்களும் எந்த இடத்தில்

இணைந்து பிரிய வேண்டும் என்பதையும் நாம் நிர்ணயிக்க முடியும். அதனை பாகம் 7ல் கொடுக்கப் பட்டுள்ள மிட்பாயின்ட் (Mid point) என்ற பகுதியில் உள்ள ஸ்லைடரை நகர்த்தி அல்லது அருகில் உள்ள டெக்ஸ்ட் பாக்ஸில் எண்ணாகக் கொடுத்து பெறலாம். பொதுவாக இது 50 (மத்திய புள்ளி)ஆக இருக்க வேண்டியது அவசியம். எனினும் வேலையின் தன்மையை பொறுத்து இதனை மாற்றிக் கொள்ளவே இந்த வசதி கொடுக்கப்பட்டுள்ளது.

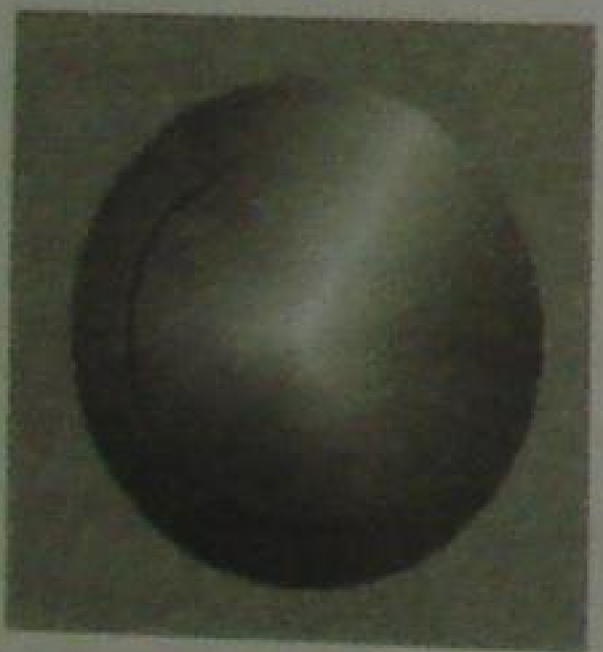
இரண்டு கலர்கள் கொடுக்கும் பொழுது கிடைக்கும் மற்றொரு சிறப்பான வசதி, பாகம் 14ல் கொடுக்கப்பட்டுள்ள மூன்று ஐகான்களாகும். இவற்றில் ஏதேனும் ஒன்றை செலக்ட் செய்வதன் மூலம் உருவங்களுக்குக் கொடுக்கப்படும் நிற அமைப்பு முறையை மாற்றித்தர முடிகிறது. மேலும் இரண்டு நிறங்களை செலக்ட் செய்துள்ள நிலையில் பலவண்ண முறையையும் பெற முடிகிறது.

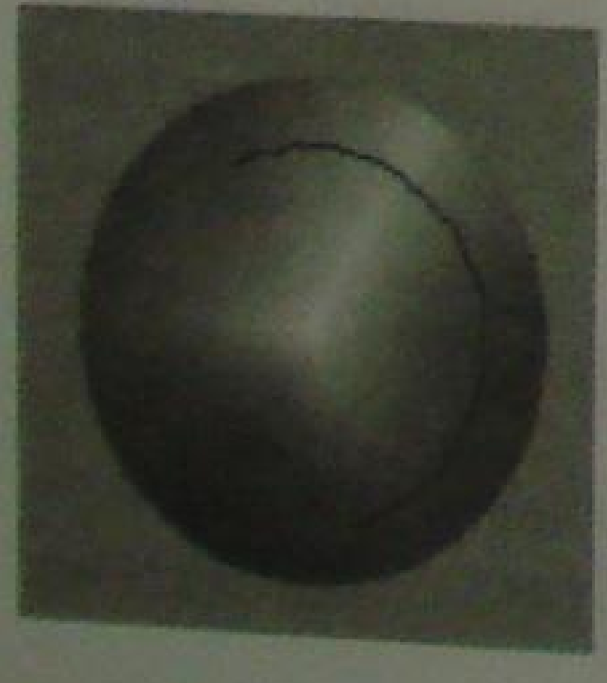


இவை அனைத்தும் (அருகில் கொடுக்கப் பட்டுள்ள முதல் முறை (1)) கலர் வீலில் (Color Wheel) உள்ள நிற வரிசைபடி அமைகின்றன. துவக்க நிறத்திலிருந்து முடிவு நிறம் வரையிலும் நேரடியாக (ஒரு நேர் கோட்டின் மூலம்) கலரை கொடுக்கின்றது. அதாவது இரண்டு கலர்கள் மட்டும், அவற்றின் கலவையுடன் கொடுக்கப்படுகின்றன. இரண்டும் சேருகின்ற மிட்பாயின்டை பாகம் 7ன் உதவியுடன் மாற்றியமைக்க முடிகிறது. (வண்ணப்பக்கம் 04 பார்க்கவும்)



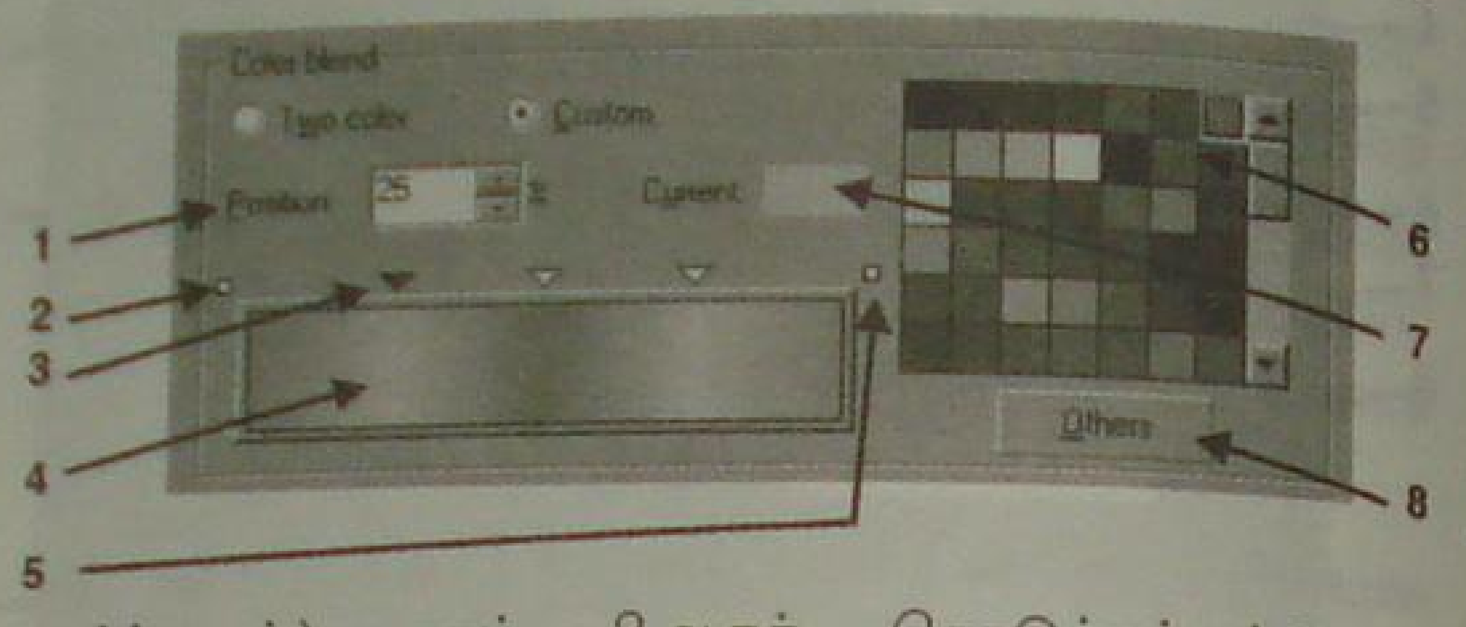
இரண்டாவது முறையில் (2) கலர் வீலில் இடமிருந்து வலதுபுறச் சுற்றுப்பாதையில் உள்ள கலர்கள் அனைத்தும் கொடுக்கப்படுகின்றன. அதாவது துவக்க நிறத்திலிருந்து முடிவு நிறம் வரையிலும் உள்ள அனைத்து கலர்களும் கொடுக்கப்படுகின்றன. இது இரண்டு அல்லது அதற்கு மேற்பட்ட கலர்களாக இருக்கலாம்.





மூன்றாவது முறையும் (3) மேலே பார்த்தது போலவே செயல்படுகிறது. ஆனால் சுற்றுப்பாதை வலப்புறமிருந்து இடப்புறம் வரையிலும் வருகிறது. வண்ண மயமான நிறங்கள் கொடுக்கப்படுகின்றன. இந்த மூன்று முறைகளிலும் கொடுக்கப்படும் கலர் சுற்றுப் பாதை அருகில் உள்ள கலர்வீலில் காட்டப்படுவதை கவனிக்கவும்.

ஆ. கஸ்டம் (Custom) : இரண்டு முதல் தேவையான எண்ணிக்கையில் நமது விருப்பமான நிறங்களை கொடுப்பதற்கு இந்த ஆப்ஸன் உதவுகிறது. இந்த பட்டனை செலக்ட் செய்தவுடன் கலர் ப்ளெண்ட் பகுதி பின்வருமாறு மாறிவிடுகிறது. (வண்ணப்பக்கம் 002 பார்க்கவும்). பாகம் 2ஆகக் கொடுக்கப்பட்டுள்ள சிறிய சதுர அடையாளம், நாம் செலக்ட் செய்துள்ள உருவத்திற்கு கொடுக்கப்படவுள்ள துவக்க நிறத்தின் இருப்பிடம் ஆகும். பாகம் 5, முடிவாக அமையவுள்ள நிறத்தின் இருப்பிடம் ஆகும். இவற்றை செலக்ட் செய்தால், முறையே 0 மற்றும் 100% என்று எண்ணிக்கையில் (பொஸிஷன்) பாகம் 1ல் காட்டப்படுகிறது. இந்த இரண்டு பாகங்களும் நகர்த்த முடியாதவை.



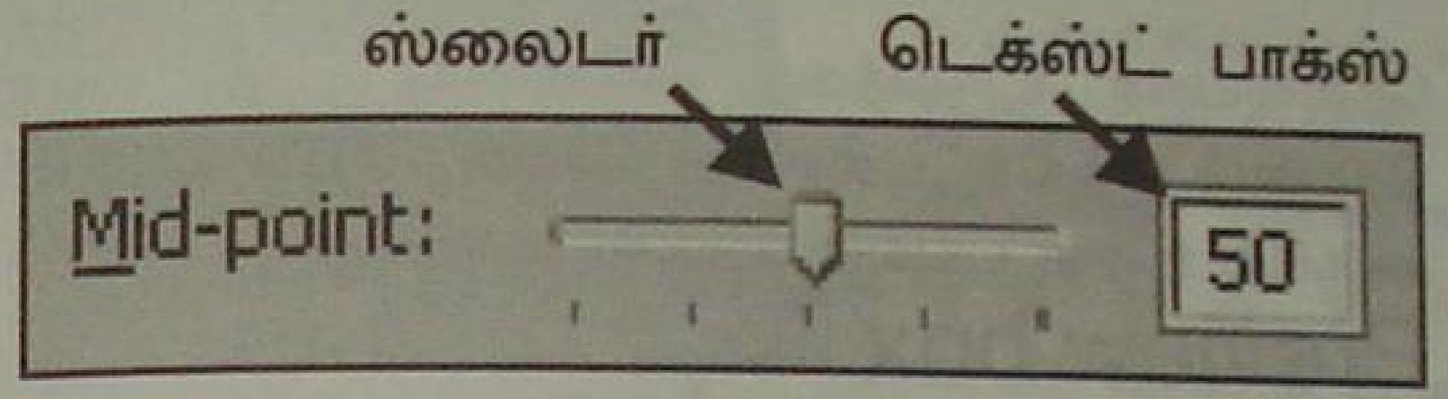
பாகங்கள் 2 மற்றும் 5 ஆகியவற்றிற்கு இடைப்பட்ட பகுதியில் மவுஸால் இருமுறை க்ளிக் செய்தால் பாகம் 3ஆகக் காட்டப்பட்டுள்ள சிறிய முக்கோணம் போன்ற வெக்டார் (Vecctor) என்ற குறி வருகிறது. இதனை நமது விருப்பப்படி அந்தப்பகுதிக்குள் நகர்த்தி வைக்கலாம். தேவையானால் சரியான இடத்தில் நிறுத்த, இந்த வெக்டாரை செலக்ட் செய்த நிலையில், பாகம் 1ஆன பொஸிஷனில் தேவையான எண்ணை கொடுத்து என்டர் பட்டனை அல்லது டேப் பட்டனை ஒரு முறை அழுத்தினால், குறிப்பிட்ட அந்த இடத்தில் - தூரத்தில் வெக்டார் நிறுத்தப்படுகிறது. அந்த வெக்டார் நிறுத்தப்படும் இடத்தில் நமக்குத் தேவையான கலரை கொடுக்கலாம். வெக்டாரை செலக்ட் செய்த நிலையில், பாகம் 6 ல் உள்ள கலர்களில் ஒன்றை அல்லது பாகம் 8ஆக உள்ள அதர்ஸ்... செலக்ட் செய்து தேவையான கலரை செலக்ட் செய்ய, அது வெக்டாருக்குக் கீழேயுள்ள பகுதியான பாகம் 4ல் காட்டப்படுகிறது. (இந்த பாகம் 4ல் தெரிவது போலத்தான் நமது கலர் அமைப்பு தற்போது கொடுக்கப்படும்.) இதுபோல தேவையான வெக்டார்களை நிறுத்தி கலர்களை செலக்ட் செய்து கொள்ளலாம்.

குறிப்பிட்ட வெக்டாரை செலக்ட் செய்தால், அந்த வெக்டாருக்கு கொடுத்துள்ள கலர் பாகம் 7ல் (கரன்ட் கலர்) காட்டப்படுகிறது.

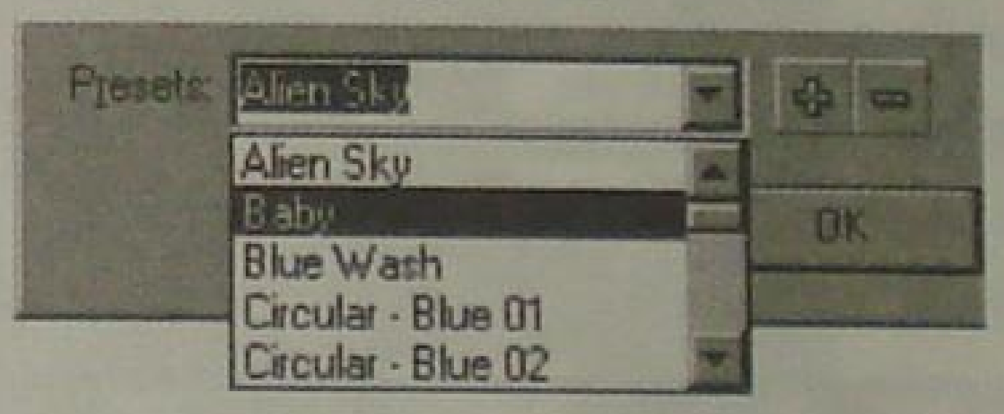
இப்படி நமது விருப்பப்படியான கலர்களை உருவாக்கி அதனை லீனியர், ரேடியல் உட்பட அனைத்து அமைப்பு முறைகளிலும் கொடுத்துக் கொள்ளலாம்.

5, 6. **ஃப்ரம், டூ (From, To) :** கலர் ப்ளெண்டில் டூ கலர் முறையை செலக்ட் செய்திருக்கும் போது இந்த இரண்டு பாகங்களும் கிடைக்கின்றன. செலக்ட் செய்துள்ள உருவத்திற்கு துவக்கமாக மற்றும் முடிவாக அமைக்க விரும்பும் கலர்களை இங்கு செலக்ட் செய்து கொள்ள வேண்டும். ட்ராப் டவுன்லிஸ்ட்டான இதில் பெட்டிகளில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள கலர்கள் அல்லது அதர்ஸ்.. பட்டனை செலக்ட் செய்து யூனிஃபார்ம் கலர் பாக்ஸை பெற்று அதில் தேவையான கலரை உருவாக்கி கொடுக்கலாம்.

7. **மிட் பாயின்ட் (Mid Point) :** இதுவும் டூ கலர் முறையை செலக்ட் செய்திருக்கும் பொழுது மட்டும் செயல்படும் பகுதியாகும். இங்குள்ள ஸ்லைடரை நகர்த்துவதன் மூலம், அல்லது அருகில் உள்ள டெக்ஸ்ட் பாக்ஸில் எண்ணை கொடுத்து, செலக்ட் செய்துள்ள இரண்டு கலர்களும், இணையும் மையப்புள்ளியை மாற்றியமைக்க முடிகிறது. இதனால் இரண்டு கலர்களும் இணைகின்ற இடத்தில் வித்தியாசம் தெரிய துவங்குகிறது.



8. **ப்ரீசெட்ஸ் (Presets) :** இரண்டு கலர்களை உபயோகித்து உருவாக்கப்பட்ட ஃபவுண்டன் ஃபில் கலர்கள் தயார் நிலையில் இங்கு கொடுக்கப்படுகின்றன. ட்ராப்டவுன் லிஸ்ட்டான இதனை செலக்ட் செய்ய வருகின்ற பட்டியலில் ஆயத்த நிலை பட்டியல் பெயர்களாகக் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. இதில் தேவையான பெயரை செலக்ட் செய்தால் அந்த பெயருக்கான நிறக்கலவை பாகம் 9ல் காட்டப்படுகிறது. இதனை நமக்கு விருப்பமான முறைக்கு மாற்றிக் கொள்ளலாம் அல்லது பிற வசதிகளை கொடுத்துக் கொள்ளலாம்.



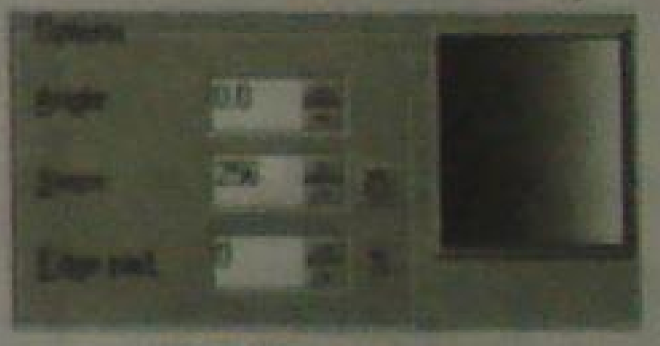
தற்போது நாம் ஏதேனும் ஒரு கலர் முறையை உருவாக்கியிருந்தால், அந்த முறையை கம்ப்யூட்டரில் சேவ் செய்து வைக்கவும் முடியும். இந்த பெட்டியினுள் க்ளிக் செய்ய டைப் கர்ஸர் வருகிறது. அல்லது உள்ளேயுள்ள பெயர் செலக்ட் ஆகிறது. தற்போதைய, உங்களது கலர் முறைக்கு ஒரு பெயரை டைப் செய்யுங்கள். இந்த ப்ரீசெட்ஸிற்கு அருகில் உள்ள + குறியை க்ளிக் செய்ய அது இந்த பட்டியலில் சேர்த்துக் கொள்ளப்படுகிறது. ஏற்கனவே உள்ளதை முற்றிலுமாக நீக்க, அந்த பெயரை செலக்ட் செய்து அருகில் உள்ள - குறியை க்ளிக் செய்யவும். அந்த பெயர் பட்டியலிலிருந்து நீக்கப்பட்டுவிடுகிறது.

9. தற்போது நாம் உருவாக்கும் ஃபவுண்டன் ஃபில் கலர் முறை இந்த ப்ரிவ்யூ பெட்டியில் தெரிகிறது. மேலும் அருகில் உள்ள ஆப்ஸன்ஸ் பகுதியில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள ஆங்கிள் (Angle) மற்றும் பாகம் 2,3 ஆகக் கொடுக்கப்பட்டுள்ள சென்டர் ஆஃப்செட் ஆகியனவற்றை, செயல்முறையாக மவுஸை பயன்படுத்தி நேரடியாக மாற்றவும் இந்த பெட்டி பயன்படுகிறது. மவுஸை இந்த பெட்டியின் மீது நிறுத்தினால் அது ஒரு பெரிய கூட்டல் குறியாக மாறுகிறது. மவுஸின் இடது பட்டனை அழுத்தி நகர்த்தினால் பெட்டியினுள் உள்ள கலர் மொத்தமாக நகருகிறது. லீனியர் முறையானால் கோணத்தையும், ரேடியல் உட்பட மற்ற முறைகளுக்கு மையப்புள்ளியும் நகருகின்றது. குறிப்பிட்ட பகுதிகளில் எண்களாகக் கொடுத்து துல்லியமாக, இந்த பெட்டியினுள் மவுஸை பிரயோகித்து நமது விருப்பப்படி நகர்த்தியும் கலர்களை அமைக்கலாம்.

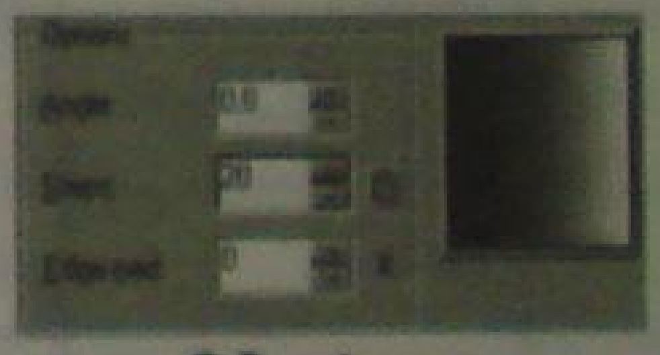
10. **ஆங்கிள் (Angle) :** லீனியர் முறையில் கொடுக்கப்படும் கலர் அமைப்பை தேவையான கோணத்தில் அமைத்துக் கொள்ள இந்தப்பகுதியில் எண்களைக் கொடுக்கவும்.

11, 12. **ஸ்டெப்ஸ் (Steps) :** ஒரு நிறத்திலிருந்து மற்றொரு நிறத்திற்கு மாறுவதற்கு பொதுவாக (நிறக்கோட்பாட்டின் அடிப்படையில்) 256 படிகள் (Steps) உள்ளன. இப்படி கொடுக்கப்படும் பொழுது ஒரு நிறத்திலிருந்து மற்றொரு நிறத்திற்கு மாறுபாடு அடைவது கண்ணிற்குத் தெரியாதபடி அமைகிறது. இந்த ஸ்டெப்ஸை குறைக்கும் பொழுது, நிறம் ஒரு நிலையிலிருந்து அடுத்த நிலைக்கு மாறுவது தனித்தனியாக கண்ணிற்குப் புலப்படுவதாக கொடுக்கப்படுகிறது. (வண்ணப்பக்கம் 02 பார்க்க)

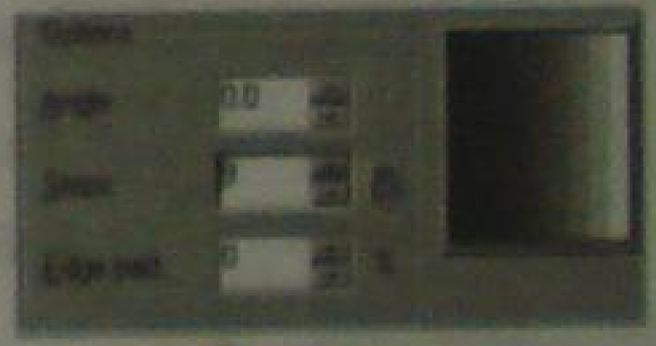
நமது வேலையின் தன்மையைப் பொறுத்து இந்த ஸ்டெப்ஸை கொடுத்துக் கொள்ளலாம். இதனை மாற்றியமைக்க முதலில் பாகம் 11ஆகக் கொடுக்கப்பட்டுள்ள பூட்டை திறக்க வேண்டும். இந்த பூட்டின் மீது ஒரு க்ளிக் செய்ய அது திறந்து கொண்டு அதுவரையில் செலக்ட் செய்ய முடியாதபடி மங்கிய (Dimmed) நிலையில் இருந்த. அருகில் உள்ள டெக்ஸ்ட் பாக்ஸ் ஹைலைட் ஆகும். அதனுள் எண்ணை (குறைந்தபட்சம் 2 - அதிகபட்சம் 256) மாற்றிக்



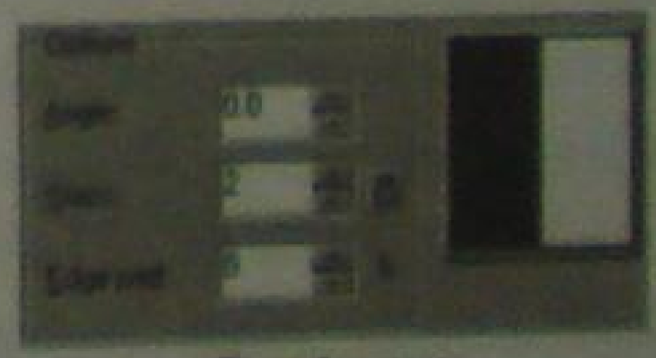
256 steps



20 steps



9 steps



2 steps

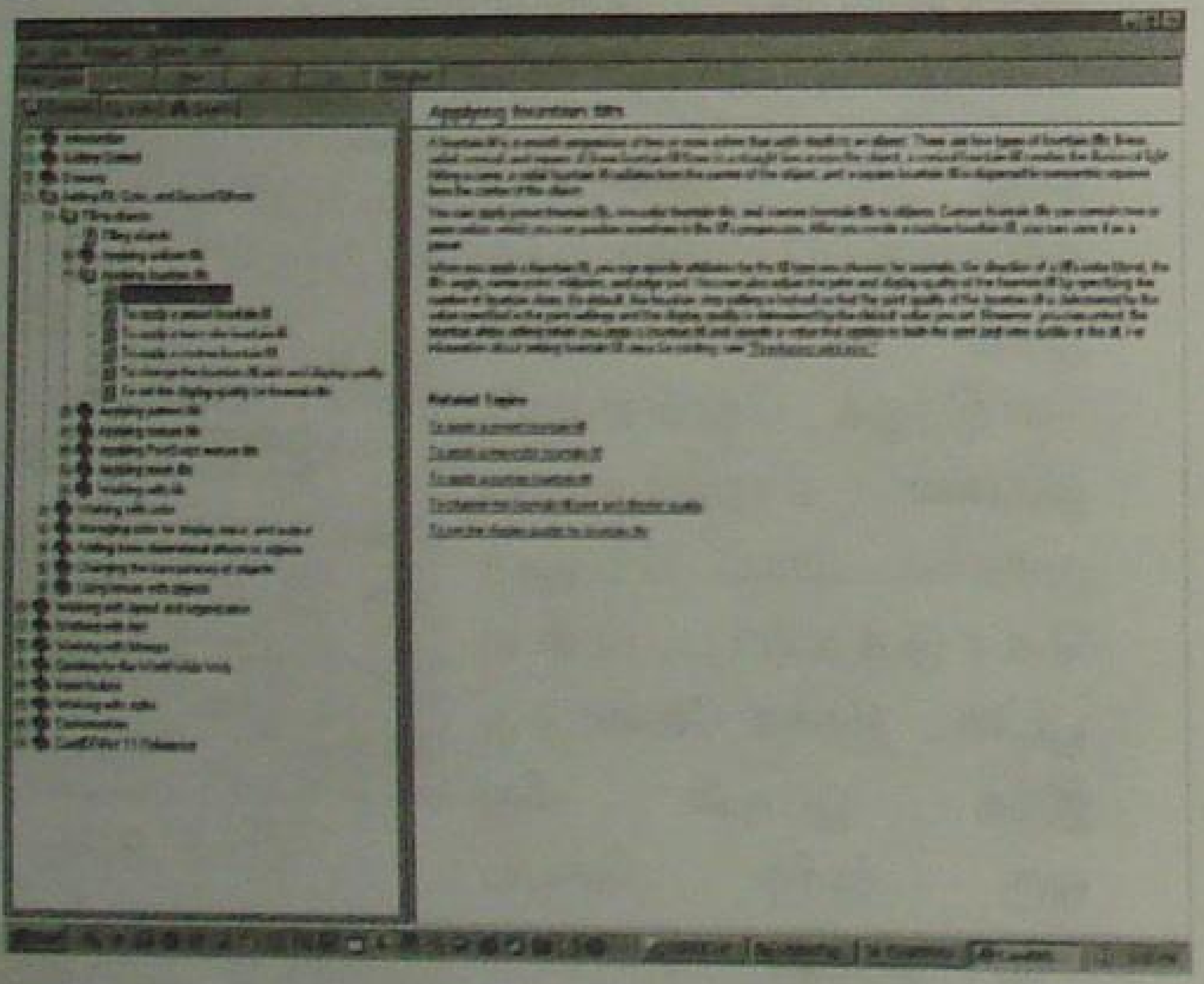
கொடுத்துப் பாருங்கள். உடன் பாகம் 9ஆன பெட்டியில் நிறக் கலவை தெரியும். தேவையானபடி மாற்றி அமைத்து உங்கள் வேலையை முடிக்கலாம். பூட்டின் மீது மீண்டும் க்ளிக் செய்தால் கொடுக்கப்பட்ட எண் மறைந்து 256 வந்துவிடுவதுடன் இந்த பகுதி மீண்டும் Dim ஆகிவிடும். சில எடுத்துக்காட்டுகளை முன்பக்கத்தில் கொடுத்து உள்ளோம்.

இதில் 9 மற்றும் 2 ஸ்டெப்ஸில் கலர்கள் தனித்தனியே தெரிவதையும், 20ல் ஓரளவு தெரிவதையும், 256ல் முற்றிலுமாக மறைந்து உள்ளதையும் கவனிக்கவும்.

13. **எட்ஜ் பாயின்ட் (Edge Point)** : செலக்ட் செய்துள்ள உருவத்தில் அதன் மையப்பகுதியில் நிறங்கள் ஒன்று சேரும்போது ஏற்படும் செயலை மாற்றியமைக்க இந்தப் பகுதி உதவுகிறது. அதாவது இரண்டு நிறங்கள் ஒன்று சேருவது 256 ஸ்டெப்ஸில் கண்ணிற்கு தெரிவதில்லை என்பதை பார்த்தோமல்லவா? அந்த 256ன் துவக்கம் மற்றும் முடிவு இந்தப்பகுதியில் மாற்றியமைக்கப்படுகிறது என்று கூறலாம். டெக்ஸ்ட் பாக்ஸில் 0 முதல் 49 வரையில் எண்களைக் கொடுத்து மாற்றலாம்.

14, 15. **கலர் டைரக்ஷன் மற்றும் கலர் வீல் (Color Direction & Color Wheel)** : இந்த பகுதிகளைப் பற்றி கலர் ப்ளெண்டில் டூ கலர்ஸ் பற்றி விளக்கிய போது கொடுத்துள்ளதை (பக்கம் 079) படித்துப் பார்க்கவும்.

16. **ஹெல்ப் (Help)** : கலர் பற்றி மேலும் விவரங்கள் மற்றும் உதவிகளைப் பெற இந்த பட்டனை அழுத்தவும். உடன் அருகில் உள்ள ஸ்கிரீன் வருகிறது. இது ஒரு தனி விண்டோவாக எக்ஸ்ப்ளோரரில் துவக்கப்படுகிறது. இதில் படித்துப்பார்த்து


Applying fountain fills

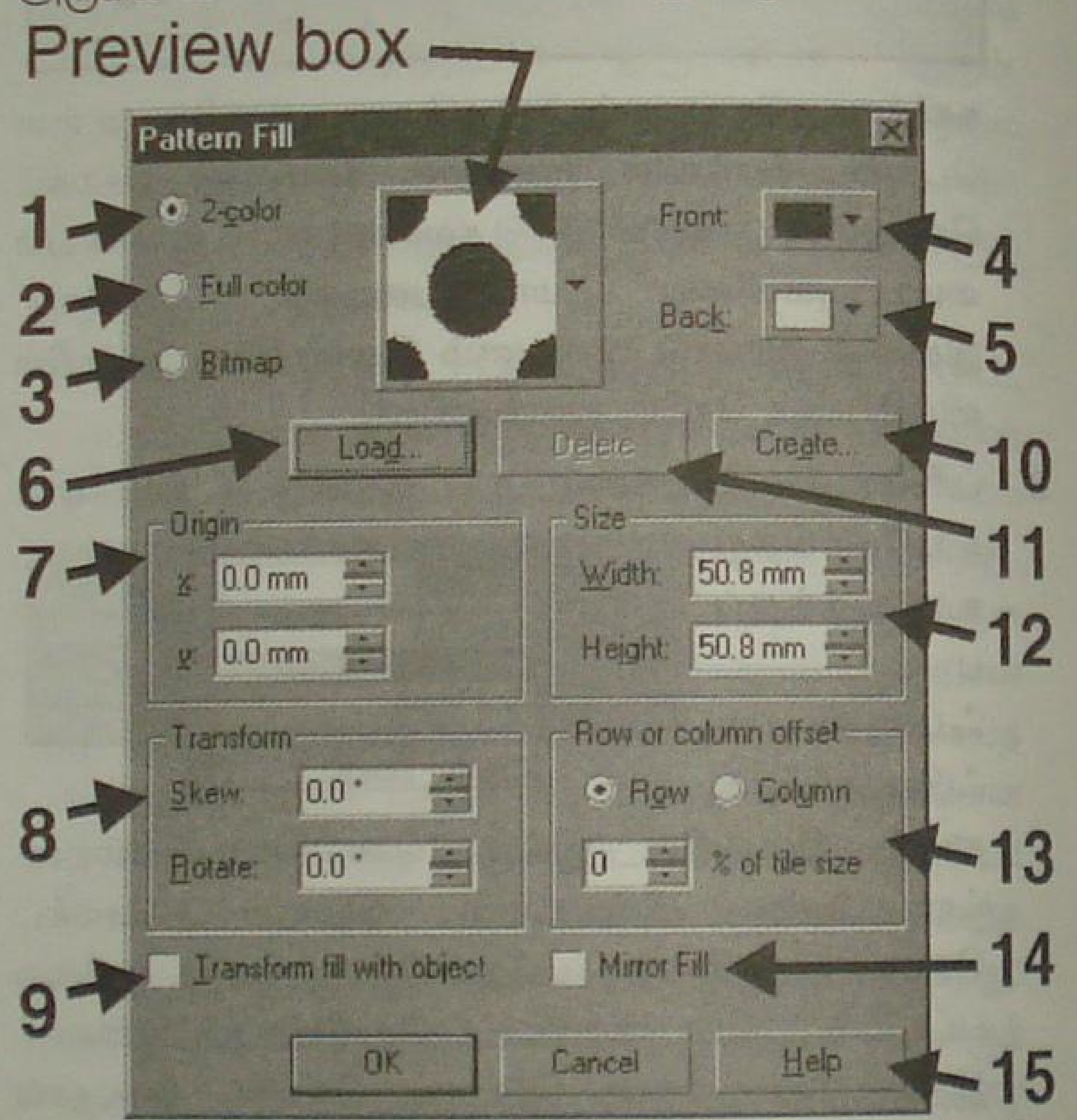
தேவையான பகுதிகளை செலக்ட் செய்து அனைத்து தகவல்களை / உதவிகளை பெறலாம். எனினும் இதுபற்றி விண்டோ மெனுவில் தனியாக விளக்கம் கொடுத்துள்ளதை பக்கம் 271ல் பார்க்கவும்.

3. பேட்டர்ன் ஃபில் டயலாக்

(Pattern Fill Dialog)

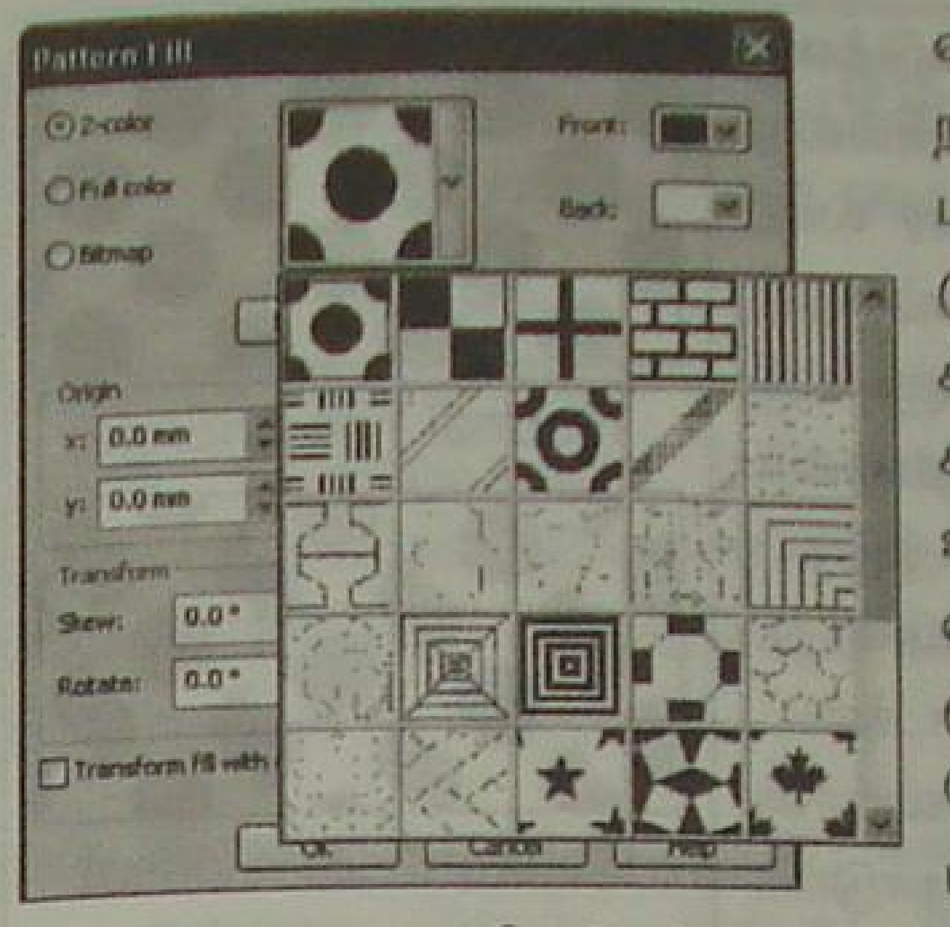
கோரல்டிராவில் வரையப்படும் உருவங்களுக்கு ஃபில்லாக, தயார்நிலையில் உள்ள புதிய வடிவங்களை கொடுப்பதற்கு இந்த கட்டளை உதவுகிறது. தயார் நிலை வடிவங்களை நமக்குத் தேவையான அளவு, நிலை மற்றும் கோணங்களிலும் கொடுத்துக் கொள்ள முடிகிறது. மேலும் 2 கலர்கள், முழு கலர் வேலைகள் மற்றும் தனிப்பட்ட உருவங்களையும் ஃபில்லாகக் கொடுக்கலாம். நமக்குத் தேவையான வடிவங்களை உருவாக்கியும் தனி பேட்டர்ன்னாக சேமித்து வைத்தும் பயன்படுத்தலாம். இந்த ஃபில் முறையில் ஒரு குறிப்பிட்ட சதுர கட்டத்தில் வரையப்பட்ட உருவம் அடுத்தடுத்து நிறுத்தப்படுகிறது.

தேவையான உருவத்தை (க்ளோஸ்டு பாத்) வரைந்து கொண்டு இந்த கட்டளையை செலக்ட் செய்யவும். உடன் அருகில் உள்ள டயலாக் பாக்ஸ் வருகிறது.

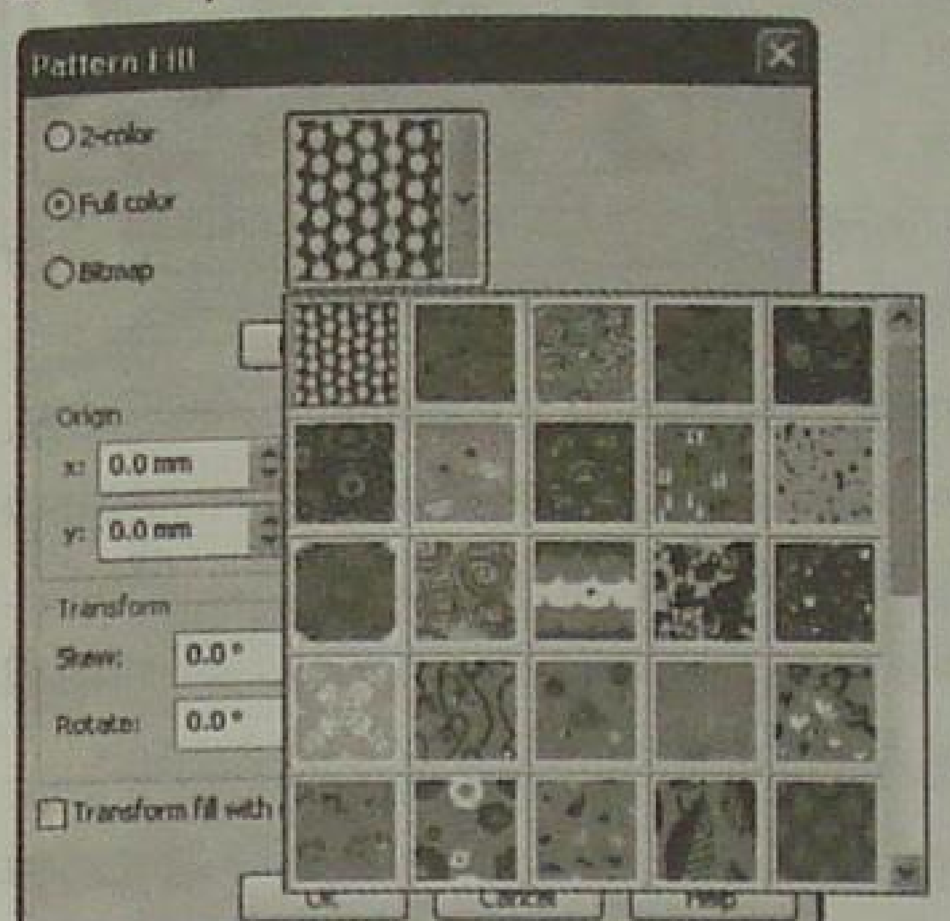

Preview box
Pattern Fill
2-color
Full color
Bitmap
Front
Back
Load...
Delete
Create...
Origin
x: 0.0 mm
y: 0.0 mm
Size
Width: 50.8 mm
Height: 50.8 mm
Transform
Skew: 0.0°
Rotate: 0.0°
Row or column offset
Row
Column
0 % of tile size
Transform fill with object
Mirror Fill
OK
Cancel
Help
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15

முதல் பகுதியில் உள்ள மூன்று ஆப்ஸன் பட்டன்களில் நமக்குத் தேவையான ஒன்றை மட்டும் செலக்ட் செய்து கொள்ளலாம். அதாவது மூன்றுவிதமான பேட்டர்ன் ஃபில் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. செலக்ட் செய்யும் பேட்டர்னுக்கு ஏற்றபடி அருகில் உள்ள பிற கட்டளைகள் மாறி அமைகின்றன.

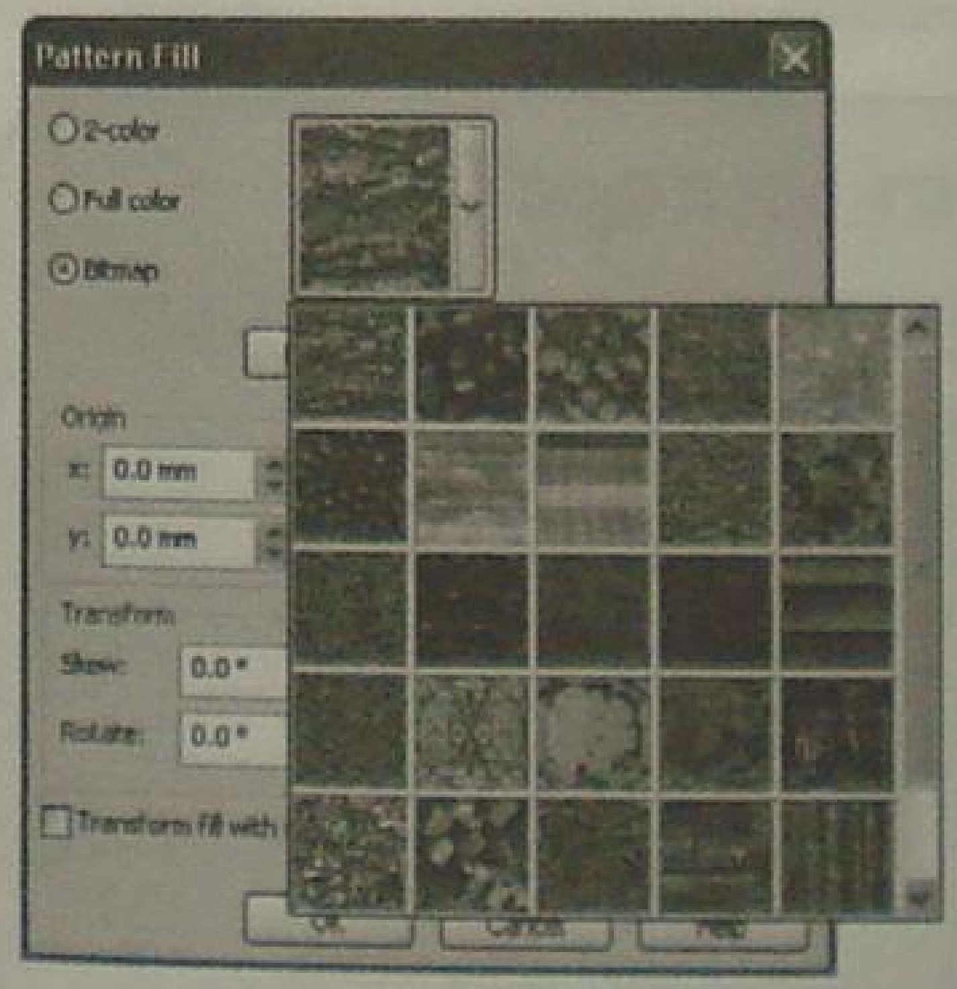
1. **2 கலர் (2 Color)** : இந்த முறையில் இரண்டு கலர்களில் ஃபில் கொடுக்க முடிகிறது. அதாவது செலக்ட் செய்துள்ள டிசைனுக்கு ஒரு கலரும் பின்புலத்திற்கு ஒரு கலருமாக இரண்டு கலர்கள் மட்டும் கொடுக்க முடியும். இந்த கலர்களை அருகில் உள்ள பாகம் 4 மற்றும் 5ல் செலக்ட் செய்து கொள்ளலாம். மேலும் ப்ரிவ்யூ பாக்ஸில் உள்ள ட்ராப்டவுன் லிஸ்ட்டை செலக்ட் செய்ய உள்ளே பல்வேறு டிசைன்கள் கிடைக்கின்றன. அவற்றிலிருந்து நமக்கு விருப்பமானதை செலக்ட் செய்து கொள்ளலாம். அல்லது நமக்கு விருப்பமானதை நாமே உருவாக்கியும் பயன்படுத்தலாம். டூல்ஸ் மெனுவில் கிரியேட் கட்டளையின் கீழ் உள்ள பேட்டர்ன் எனும் கட்டளை மூலம் இதனை செய்ய முடிகிறது. பக்கம் 262ல் இதனுடைய விளக்கத்தை பார்க்கவும்.


Pattern Fill
2-color
Full color
Bitmap
Front:
Back:
Origin
x: 0.0 mm
y: 0.0 mm
Transform
Skew: 0.0°
Rotate: 0.0°
Transform fill with

2. **ஃபுல் கலர் (Full Color)** : பல வண்ணங்களில் உருவாக்கப்பட்ட உருவங்களை, தற்போது செலக்ட் செய்துள்ள உருவத்திற்கு ஃபில்லாகக் கொடுக்க இந்த கட்டளை உதவுகிறது. இதனை செலக்ட் செய்தவுடன் அருகில் உள்ள ப்ரிவ்யூ பகுதியில் படங்கள் கிடைக்கின்றன. தேவையானதை செலக்ட் செய்து ஓகே கொடுக்க அந்த படம் கொடுக்கப்படுகிறது. இங்கு படம் என்று குறிப்பிடப்படுவது கோரல்டிராவில் வரையப்பட்ட வெக்டார் கிராபிக்ஸ் மற்றும் புகைப்படங்கள் உள்ளிட்ட அனைத்தையும் ஆகும். நமக்கு வேண்டிய ஃபுல்கலர் இமேஜ்களை உருவாக்கிக் கொள்ளலாம்.


Pattern Fill
2-color
Full color
Bitmap
Origin
x: 0.0 mm
y: 0.0 mm
Transform
Skew: 0.0°
Rotate: 0.0°
Transform fill with

3. **பிட்மேப் (Bitmap)** : பிட்மேப் என அழைக்கப்படும் ராஸ்டர் இமேஜ் - அதாவது பிக்ஸல் அடிப்படையில் உருவாக்கப்பட்ட படங்களை கொடுக்க இந்தப்பகுதி உதவுகிறது. இதன் மூலம் மிக உயர்தரமான ஃபில் கொடுக்க முடிகிறது. பிட்மேப் படங்களைக் கொடுக்கும் பொழுது ஃபைலின் அளவு அதிகமாகும் என்பதை கவனத்தில் கொள்ளவும்.

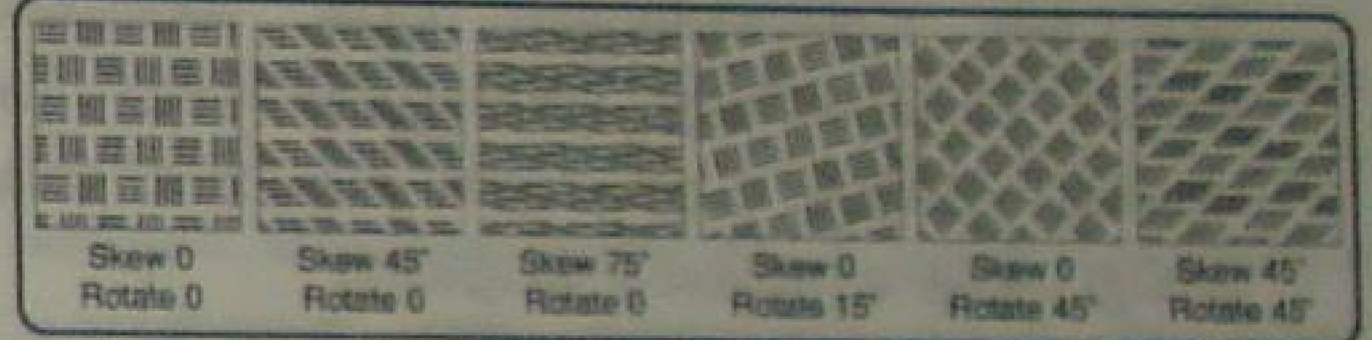

Pattern Fill
2-color
Full color
Bitmap
Origin
x: 0.0 mm
y: 0.0 mm
Transform
Skew: 0.0°
Rotate: 0.0°
Transform fill with

4, 5. **ஃப்ரண்ட், பேக் (Front, Back)** : 2 கலர் ஃபில் கொடுக்கும் பொழுது மட்டும் இந்தப் பகுதிகள் செயல்படுகின்றன. மற்ற இரண்டு முறைகளை செலக்ட் செய்திருக்கும் பொழுது இந்தப் பகுதி இருக்காது; மறைக்கப்பட்டுவிடும். செலக்ட் செய்துள்ள 2 கலர் பேட்டர்னில் உள்ள உருவத்திற்கு (ப்ரிவ்யூவில் கருப்பாகத் தெரிகின்ற பகுதி) கொடுக்க வேண்டிய கலரை ஃப்ரண்ட் (Front) என்ற பாகம் 4லும், பின்புலமாக அதாவது ப்ரிவ்யூவில் வெள்ளையாகத் தெரிகின்ற பகுதிகளுக்கு கொடுக்க வேண்டிய கலரை பேக் (Back) என்ற பாகத்திலும் செலக்ட் செய்து கொள்ளவும்.

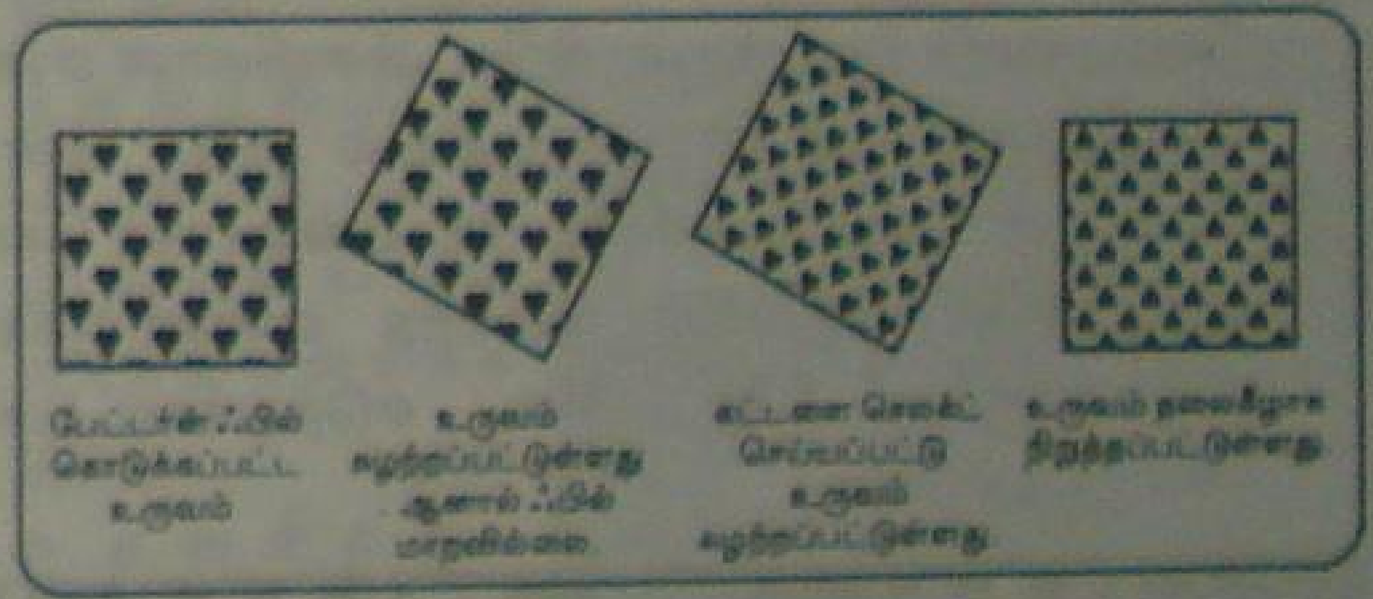
6. **லோட்... (Load...)** : இணையத்தில் வலைதளங்களிலிருந்து பேட்டர்ன்களை பதிவிறக்கம் செய்து கொள்ளும் வசதிகள் வந்து விட்டன. அப்படி பதிவிறக்கம் செய்த பேட்டர்ன்களை பயன்படுத்தி இந்த பட்டனை செலக்ட் செய்யவும். வருகின்ற டயலாக் பாக்ஸில், பதிவிறக்கம் செய்துள்ள ஃபைல்கள் இருப்பிடத்தை குறிப்பிட்டு ஓகே கொடுக்க அந்த பேட்டர்ன் மேலேயுள்ள ப்ரிவ்யூவிற்கு வருகிறது. தேவையானதை செலக்ட் செய்து பயன்படுத்தலாம்.

7. **ஆரிஜின் (Origin)** : பேட்டர்ன் துவங்குகின்ற இடத்தை நிர்ணயிக்க இங்குள்ள டெக்ஸ்ட் பாக்ஸ்களில் (-762 முதல் 762 முடிய) எண்களைக் கொடுக்கவும்.

8. **ட்ரான்ஸ்ஃபார்ம் (Transform)** : இதில் உள்ள ஸ்க்யூ மற்றும் ஆங்கிள் பகுதிகளில் எண்களைக் கொடுத்து, செலக்ட் செய்துள்ள பேட்டர்னை சாய்வாகவோ அல்லது சுழன்றோ வரும்படி செய்யலாம். வட்டம் தவிர பிற வடிவங்களில் உள்ள உருவங்களை சுழற்றி நிறுத்துவதன் மூலம் மேலும் சிறப்பான அமைப்புகளை பெற முடிகிறது. மேலே சில எடுத்துக்காட்டுகள் கொடுத்துள்ளோம்.


Skew 0
Rotate 0
Skew 45°
Rotate 0
Skew 75°
Rotate 0
Skew 0
Rotate 15°
Skew 0
Rotate 45°
Skew 45°
Rotate 45°

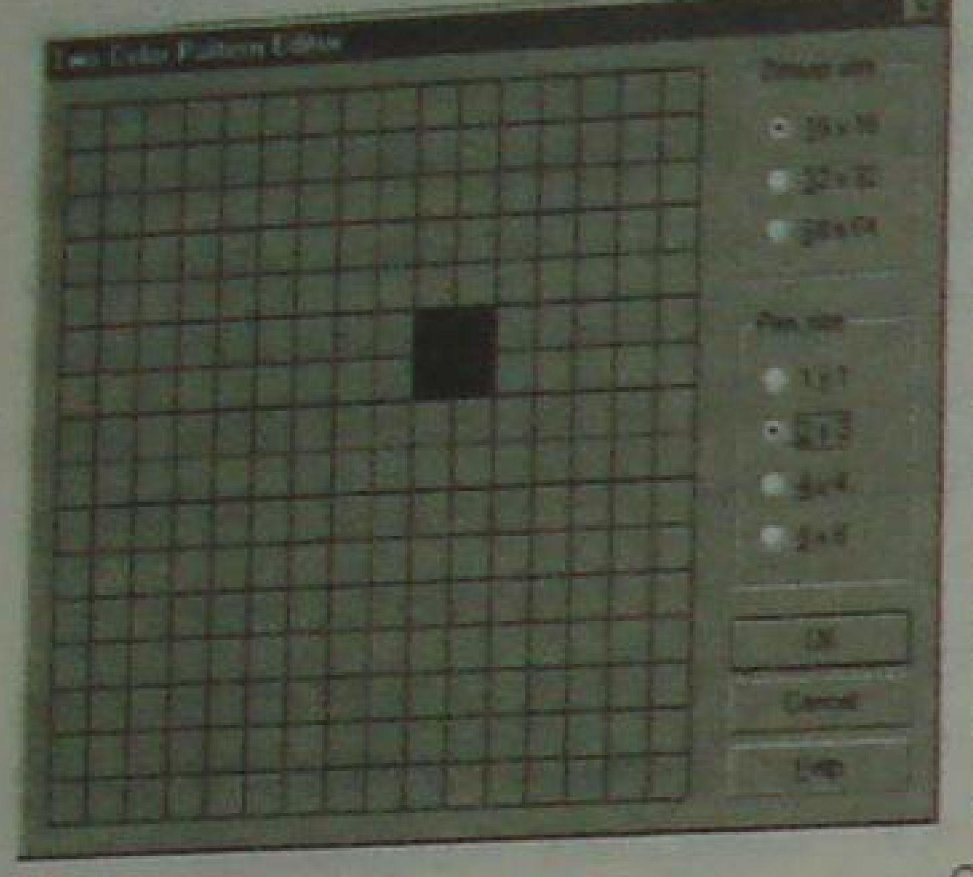
9. **ட்ரான்ஸ்ஃபார்ம் ஃபில் வித் ஆப்ஜெக்ட் (Transform Fill with Object)** : இந்த செக் பாக்ஸை செலக்ட் செய்தால் உருவத்தினுள் கொடுக்கப்பட்டுள்ள பேட்டர்ன் ஃபில்லும் சேர்ந்து சுழலுகிறது. அதாவது உருவத்தை சுழற்றி நிறுத்தும் பொழுது, பொதுவாக உள்ளே உள்ள ஃபில் சுழலாமல் தனித்து செயல்படும். இந்த செக் பாக்ஸை செலக்ட் செய்திருந்தால் பேட்டர்ன் ஃபில்லும் சேர்ந்து சுழலுகிறது. கீழே எடுத்துக்காட்டுகளை பார்க்கவும்.


பேட்டர்ன் ஃபில் கொடுக்கப்பட்ட உருவம்
உருவம் சுழற்றப்பட்டுள்ளது ஆனால் ஃபில் மாறவில்லை
கட்டளை செலக்ட் செய்யப்பட்டு உருவம் சுழற்றப்பட்டுள்ளது
உருவம் தலைகீழாக நிறுத்தப்பட்டுள்ளது

10. **கிரியேட் (Create)** : ஒரு புதிய பேட்டர்னை உருவாக்க இந்த கமாண்ட் பட்டன் உதவுகிறது. இதனை க்ளிக் செய்ததும் அருகில் உள்ள பெட்டி வருகிறது. கிராப் பேப்பர் போலவுள்ள இதனுள் நமது விருப்பப்படி படம் வரைந்து கொள்ளலாம். மவுஸை நகர்த்தி

கட்டத்திற்குள் க்ளிக் செய்ய, பென் சைஸ் என்பதில் செலக்ட் செய்துள்ள அளவைப் பொறுத்து, கட்டங்கள் நிரப்பப்படுகின்றன.

அருகில் உள்ள பிட்மேப் என்ற பகுதியில் 16x16, 32x32 64x64 என்ற ஆப்ஸன்களில் தேவையானதை செலக்ட் செய்ய, அந்த அளவிற்கான கட்டங்கள் இதில் வருகிறது. தற்போது 16x16 செலக்ட் செய்யப்பட்டுள்ளது. பென் சைஸ் என்பதில் 1x1, 2x2, 4x4, 8x8 என்ற ஆப்ஸன்களில் தேவையானதை செலக்ட் செய்தால், கட்டங்களுக்குள் உருவத்தை வரையும் பொழுது அந்த அளவிலான கட்டங்கள் நிரப்பப்படுகின்றன. தற்போது 2x2 என்ற அளவை உபயோகித்து உள்ளே ஒரு பகுதி நிரப்பப்பட்டுள்ளது.

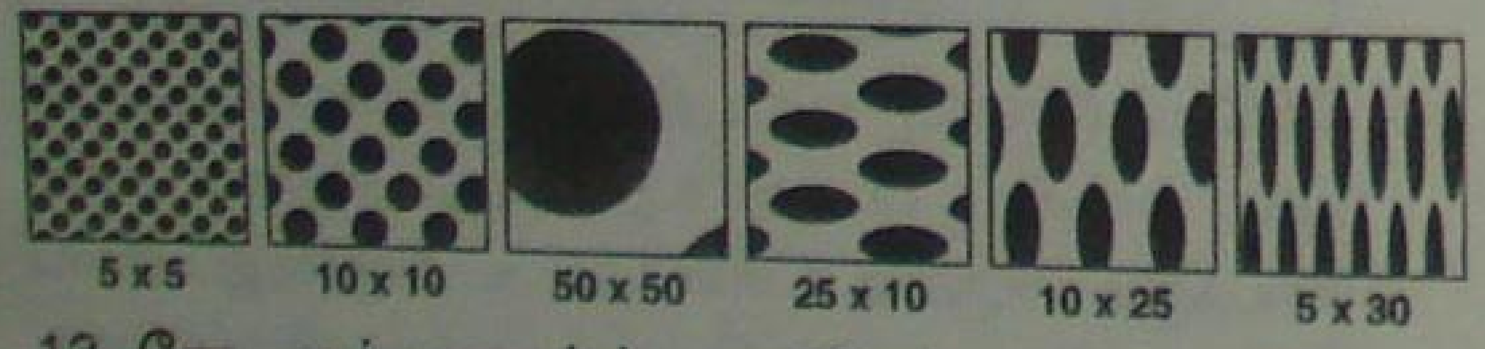


பேட்டர்ன் உருவாக்கியதும் ஓகே கொடுக்கவும். நீங்கள் உருவாக்கியது ப்ரிவ்யூவில் சேவ் செய்து வைக்கப்படுகிறது. ட்ராப்டவுன் லிஸ்ட்டை செலக்ட் செய்து அந்த உருவத்தை பெறலாம்.

டூல்ஸ் மெனுவில் கிடைக்கும் கிரியேட் கட்டளையின் மூலம் இன்னும் துல்லியமாக நமக்குத் தேவையான உருவங்களை பேட்டர்னாக உருவாக்கலாம். இதுபற்றி பக்கம் 262ல் விளக்கம் காண்க.

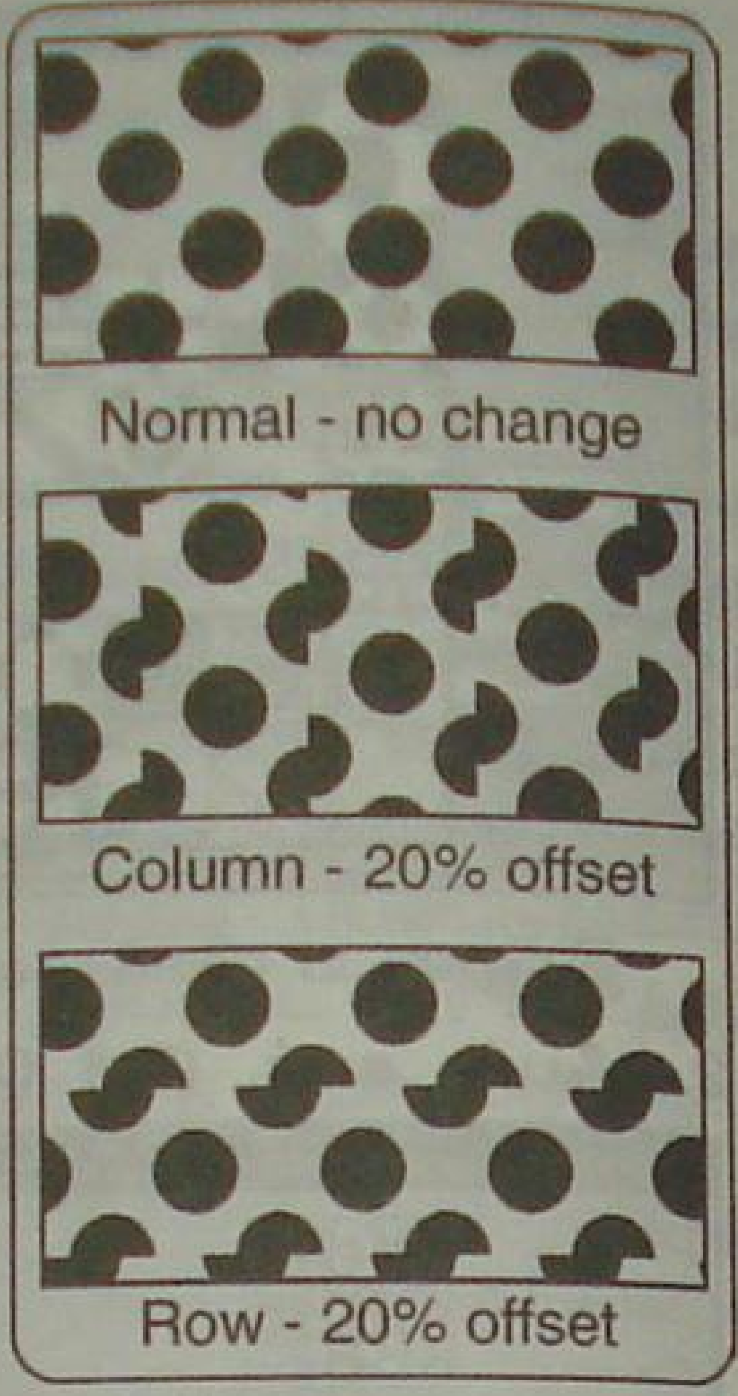
11. **டெலிட் (Delete)** : தேவையற்ற பேட்டர்ன்களை நீக்க இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது. ப்ரிவ்யூவில் செலக்ட் செய்து இந்த பட்டனை க்ளிக் செய்யவும்.

12. **சைஸ் (Size)** : உருவத்திற்குள் ஃபில்லாகக் கொடுக்கப்படும் பேட்டர்னின் அளவை இந்த பகுதிமூலம் நிர்ணயிக்க முடிகிறது. நீளம் மற்றும் அகலத்தில் தேவையான அளவை கொடுக்கவும். பொதுவாக இரண்டும் ஒரே எண்ணாக இருந்தால் வட்டம் போன்ற உருவங்கள் சரியாகக் கிடைக்கும். ஒன்று அதிகமானால் வட்டம் நீள்வட்டமாக (ஓவல் ஷேப்) மாறி கிடைக்கும். சிறிய அளவிலான எண்கள் கொடுத்தால் குறிப்பிட்ட பகுதியில் அதிக அளவில் பேட்டர்ன் ஃபில் ஆகும். பெரிய எண்ணாகக் கொடுத்தால் அதே பகுதியில் குறைந்த எண்ணிக்கையில் ஃபில்லாகும். கீழே சில எடுத்துக்காட்டுகளை கொடுத்துள்ளோம்.



5 x 5 10 x 10 50 x 50 25 x 10 10 x 25 5 x 30

13. **ரோ ஆர் காலம்ன் ஆப்செட் (Row or Column Offset)** : பேட்டர்ன் ஃபில் கொடுக்கப்படும் பொழுது வரிசை (படுக்கை வசத்தில்) அல்லது பத்திகளாக (உயர வசத்தில்) அமைக்கப்படும் பேட்டர்ன்களுக்கு இடையேயான தூரத்தை நிர்ணயிக்க இந்தப் பகுதி உதவுகிறது. அருகில் உள்ள டெக்ஸ்ட் பாக்ஸில் தேவையான அளவை கொடுக்க (சதவீதத்தில்) ஒரு வரிசை / அடுக்கிற்கும் இடையில் பேட்டர்ன் நகர்த்தப்படுகிறது. அருகில் சில எடுத்துக் காட்டுகளைக் காணலாம்.



Normal - no change

Column - 20% offset

Row - 20% offset

பாகம் 12ல் பார்த்த சைஸை மாற்றி கொடுத்து, இந்த ஆப்செட்டையும் மாற்றி அமைப்பதன் மூலம் மேலும் பல புதிய பேட்டர்ன்களை பெறலாம். எனினும் இவற்றை அனுபவரீதியாக செயல்படுத்தி தேவையான இடத்தில் பயன்படுத்திப் பார்க்கவும்.

14. **மிரர் ஃபில் (Mirror Fill)** : செக் பாக்ஸாக உள்ள இதனை செலக்ட் செய்தால், தற்போது கொடுக்கப்படும் பேட்டர்ன் ஃபில் கண்ணாடியில் தெரிவதுபோல இடவலமாக மாற்றிக் கொடுக்கப்படுகிறது.

15. **ஹெல்ப் (Help)** : பேட்டர்ன் ஃபில் தொடர்பான சந்தேகங்களை தெளிவுபடுத்திக் கொள்ளவும் தேவையான உதவிகளுக்கும் இந்த பட்டனை க்ளிக் செய்தால் ஹெல்ப் பகுதி துவங்குகிறது. தேவையான தலைப்பை செலக்ட் செய்து முழுமையான தகவலை பெறலாம்.

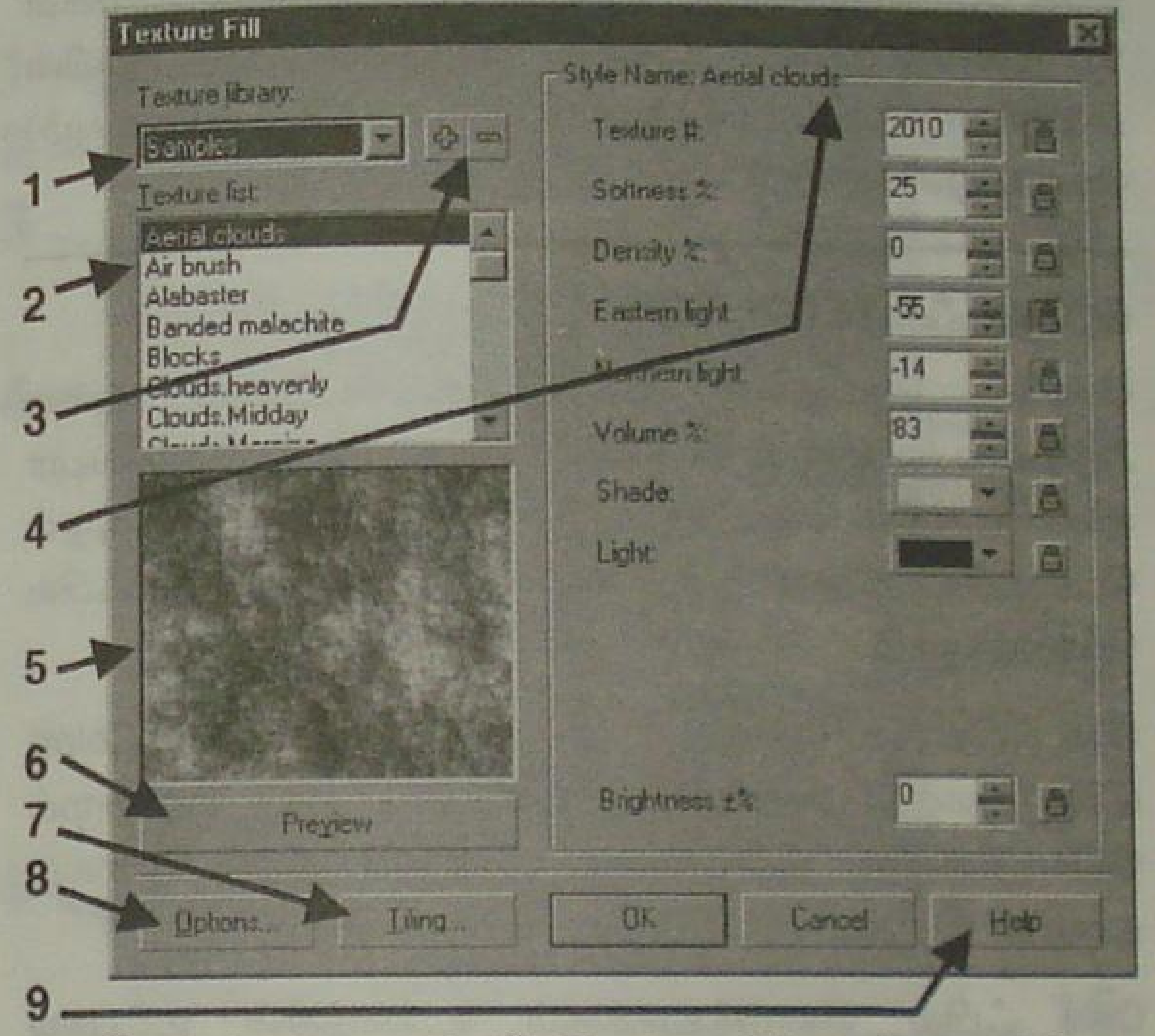
போட்டோஷாப்
செயல்முறை பயிற்சிகள்

போட்டோஷாப் மென்பொருளில் செயல்முறையாக
பயிலுவதற்கான பயிற்சிப் பாடங்கள் பற்றிய நூல்.
குறுவட்டில் வீடியோ பட விளக்கத்துடன்
விலை ரூ. 125 மட்டுமே

4. டெக்ஸ்சர் ஃபில் டயலாக்
(Texture Fill Dialog)

பேட்டர்ன் ஃபில்லைப் போலவே ஆயத்த நிலையில் உள்ள ஆயிரக்கணக்கான ஃபில் டிசைன்களை இந்த பகுதி மூலம் பெறமுடிகிறது. சரியாகச் சொல்லப்போனால் ஆயிரக்கணக்கில் இல்லை, இலட்சக்கணக்கில் ஃபில் கிடைக்கின்றன. நீங்களே கொடுத்துப் பார்த்து உணருங்கள்.

ஒரு க்ளோஸ்டு பாத் (உருவம்) வரைந்து கொண்டு இந்த கட்டளையை செலக்ட் செய்ய கீழே உள்ள டயலாக் பாக்ஸ் வருகிறது.



Texture library: Samples

Texture list: Aerial clouds, Air brush, Alabaster, Banded malachite, Blocks, Clouds.heavenly, Clouds.Midday

Style Name: Aerial clouds

Texture #: 2010

Softness %: 25

Density %: 0

Eastern light: -55

Northern light: -14

Volume %: 83

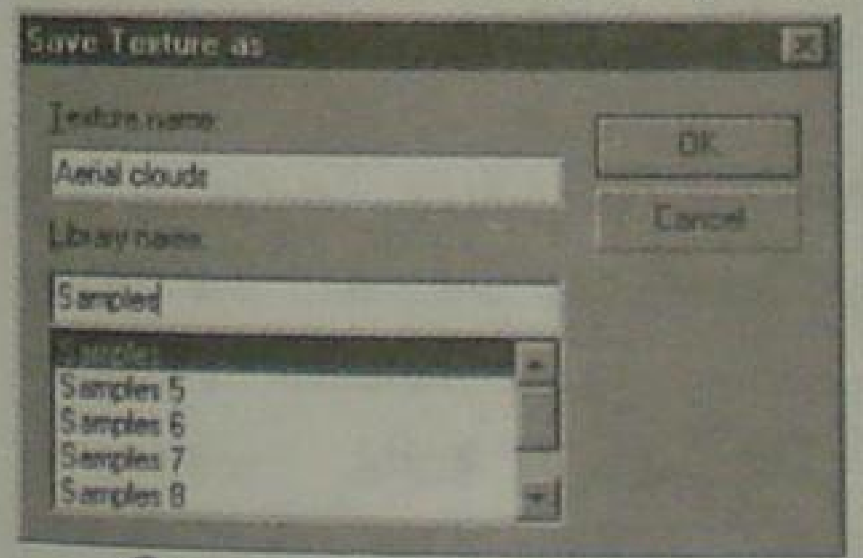
Shade:

Light:

Brightness ±%: 0

1. **டெக்ஸ்சர் லைப்ரரி (Texture Library)** : பல்வேறு ஃபில்களை தொகுத்து ஒரு கோப்பாக வெவ்வேறு தலைப்புகளில் கொடுத்துள்ளனர். அந்த தலைப்புகள் இங்கு கொடுக்கப்படுகின்றன. தேவையான தலைப்பை செலக்ட் செய்ய அந்தத் தலைப்பின் கீழ் வருகின்ற ஃபில் டிசைன்கள் அடுத்துள்ள பாகம் 2ல் கொடுக்கப்படுகின்றன.

2. **டெக்ஸ்சர் லிஸ்ட் (Texture List)** : மேலே பார்த்த லைப்ரரியில் செலக்ட் செய்யும் தலைப்பின் கீழ் தொகுக்கப்பட்டுள்ள ஃபில் டிசைன்கள் இங்கு பட்டியலாகக் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. தேவையான டிசைனை செலக்ட் செய்ய அது பாகம் 5ல் ப்ரிவ்யூவாகத் தெரிகிறது.



Texture name: Aerial clouds

Library name: Sampled

Samples, Samples 5, Samples 6, Samples 7, Samples 8

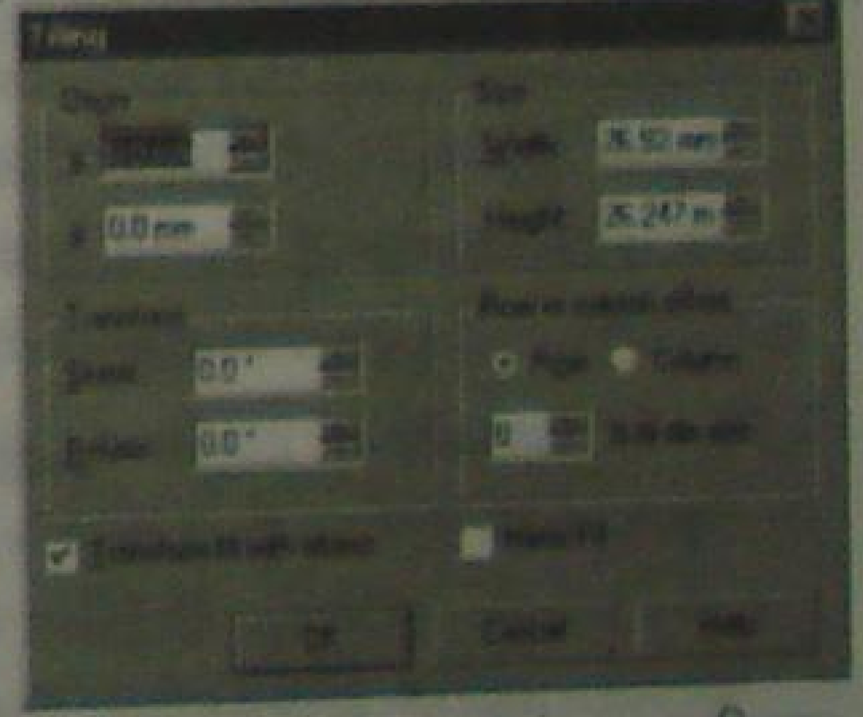
3. டெக்ஸ்சர் லிஸ்ட்டில் செலக்ட் செய்த டிசைனை நமது விருப்பப்படி மாறுபாடுகள் செய்து தனி ஒரு டிசைனாக, புதிய பெயர் கொடுத்து சேமித்து வைக்க இங்கு உள்ள + குறியை க்ளிக் செய்யவும். உடன் வருகின்ற டயலாக் பாக்ஸில் லைப்ரரி நேம் (புதிய பெயரும் கொடுக்கலாம்) மற்றும் டெக்ஸ்சர் நேம் கொடுத்து ஓகே கொடுக்க அது சேமித்து வைக்கப்படுகிறது. அருகில் உள்ள - குறியை க்ளிக் செய்ய, செலக்ட் செய்யப்பட்டுள்ள டெக்ஸ்சர் டெலிட் செய்யப்படுகிறது. அதாவது தேவையற்ற டெக்ஸ்சரை டெலிட் செய்ய இந்த - குறியை க்ளிக் செய்யவும்.

4. **ஸ்டைல் நேம் (Style Name)** : இந்தத் தலைப்பைத் தொடர்ந்து, பாகம் 2ல் (டெக்ஸ்சர் லிஸ்ட்) நீங்கள் செலக்ட் செய்துள்ள டிசைனின் பெயர் கொடுக்கப்படுகிறது. மேலும் இதன் கீழே உள்ள கட்டளைகள், நீங்கள் செலக்ட் செய்துள்ள டிசைனுக்கு ஏற்றாற்போல மாறுபாடு அடைகின்றன. அதாவது அந்த டிசைனில் என்னென்ன மாற்றங்கள் கொடுக்க முடியுமோ அந்த மாற்றங்களின் பெயரும் அவற்றிற்கான மாற்றங்களைக் கொடுக்க ஒரு டெக்ஸ்ட் பாக்ஸும் கொடுக்கப்படுகின்றன. அவற்றில் தேவையானதை கொடுத்து பாகம் 6 ஆகக் கொடுக்கப்பட்டுள்ள ப்ரிவ்யூ பட்டனை அழுத்த அந்த மாற்றங்களின் தன்மைக்கு ஏற்ப டிசைன் மாறி, அது பாகம் 5ல் தெரிகிறது. நீங்கள் விரும்பியபடி மாறியிருந்தால் ஓகே கொடுக்கவும். இல்லையென்றால் மீண்டும் மாற்றங்கள் செய்து பார்க்கவும்.

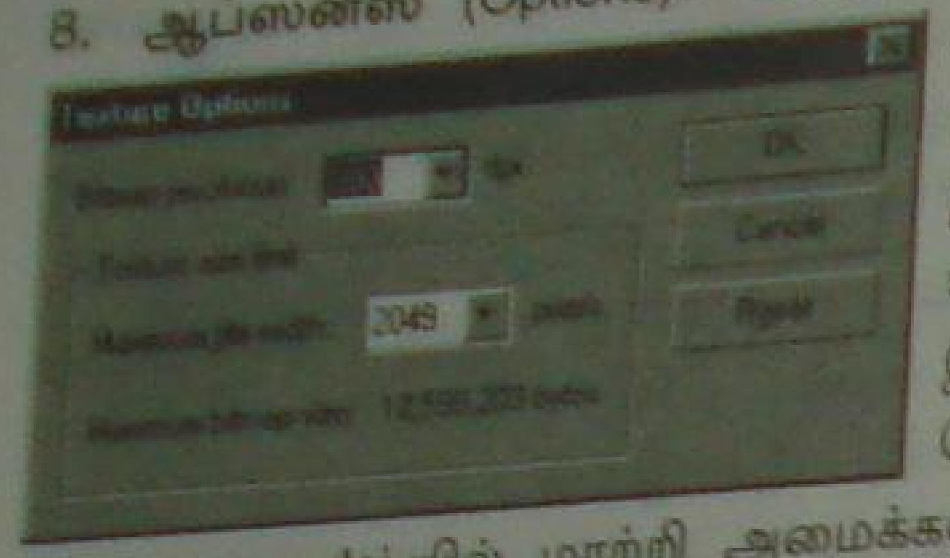
இந்தப் பகுதியில் முதல் மாற்றம் கொடுக்கக்கூடியதாக டெக்ஸ்சர் # (Texture #) என்பதே எல்லா டிசைன்களிலும் கொடுக்கப்படுகிறது. 1 முதல் பல்லாயிரம் டிசைன்களை ஒரு தலைப்பில் பெற முடிகிறது. எடுத்துக்காட்டாக சாம்பிள்ஸ் என்ற லைப்ரரியில் ஏர்பிரஸ் என்ற தலைப்பில் சுமார் 32767 டிசைன்கள் நேரடியாகக் கொடுக்கப்படுகின்றன. இதில் கீழே கொடுக்கப்படும் மற்ற மாற்றங்களை கொடுத்து மேலும் பல ஆயிரம் டிசைன்களை பெறலாம்.

5, 6. **ப்ரிவ்யூ (Preview)** : செலக்ட் செய்துள்ள ஃபில் டிசைன் இந்த பெட்டியில் காட்டப்படுகிறது. மேலும் பாகம் 4ல் மாற்றங்கள் கொடுக்கப்பட்ட பிறகு பாகம் 6ஆகக் கொடுக்கப்பட்டுள்ள ப்ரிவ்யூ பட்டனை க்ளிக் செய்ய அது இந்த பெட்டியில் காட்டப்படுகிறது. அதுமட்டுமல்லாது ப்ரிவ்யூ பட்டனை மட்டும் தொடர்ந்து க்ளிக் செய்ய வெவ்வேறு மாற்றங்கள் உடனடியாக காட்டப்படுகின்றது.

7. **டைலிங் (Tiling)** : டெக்ஸ்சர் ஃபில்லின் தன்மையையும் அமைப்பு முறையையும் மாற்றியமைக்க இந்தப் பகுதி உதவுகிறது. இதனை க்ளிக் செய்ததும் ஒரு (முதல் பக்கத்தில் உள்ள) டயலாக் பாக்ஸ் வருகிறது. இதில் உள்ள பாகங்கள் அனைத்தும் பேட்டர்ன் ஃபில்லில் நாம் பார்த்தவையே. (பக்கம் 082 பார்க்க) தேவையான மாற்றங்களைக் கொடுத்துப் பாருங்கள்.



8. **ஆப்ஸன்ஸ் (Options) :** கொடுக்கப்படும் டெக்ஸ்சர் ஃபில்லின் தரத்தை மாற்றியமைக்க இந்த பகுதி உதவுகிறது. இதன் மூலம் டெக்ஸசரின் தரத்தை dpi-யில் மாற்றி அமைக்கவும், அதிக பட்ச தரத்தை dpi-யில் மாற்றி அமைக்கவும், அதிக பட்ச டைல் அகலத்தை கொடுக்கவும் முடிகிறது. (பேட்டர்ன் ஃபில்லைப் போலவே இதுவும் ஒரு குறிப்பிட்ட சதுர அளவிற்குள் அமைக்கப்படுகிறது. தரையில் மொஸைக் கற்கள் பதிக்கப்படுவது போல, ஒவ்வொரு கட்டமாக டெக்ஸ்சர் அமைக்கப்படுகிறது.)



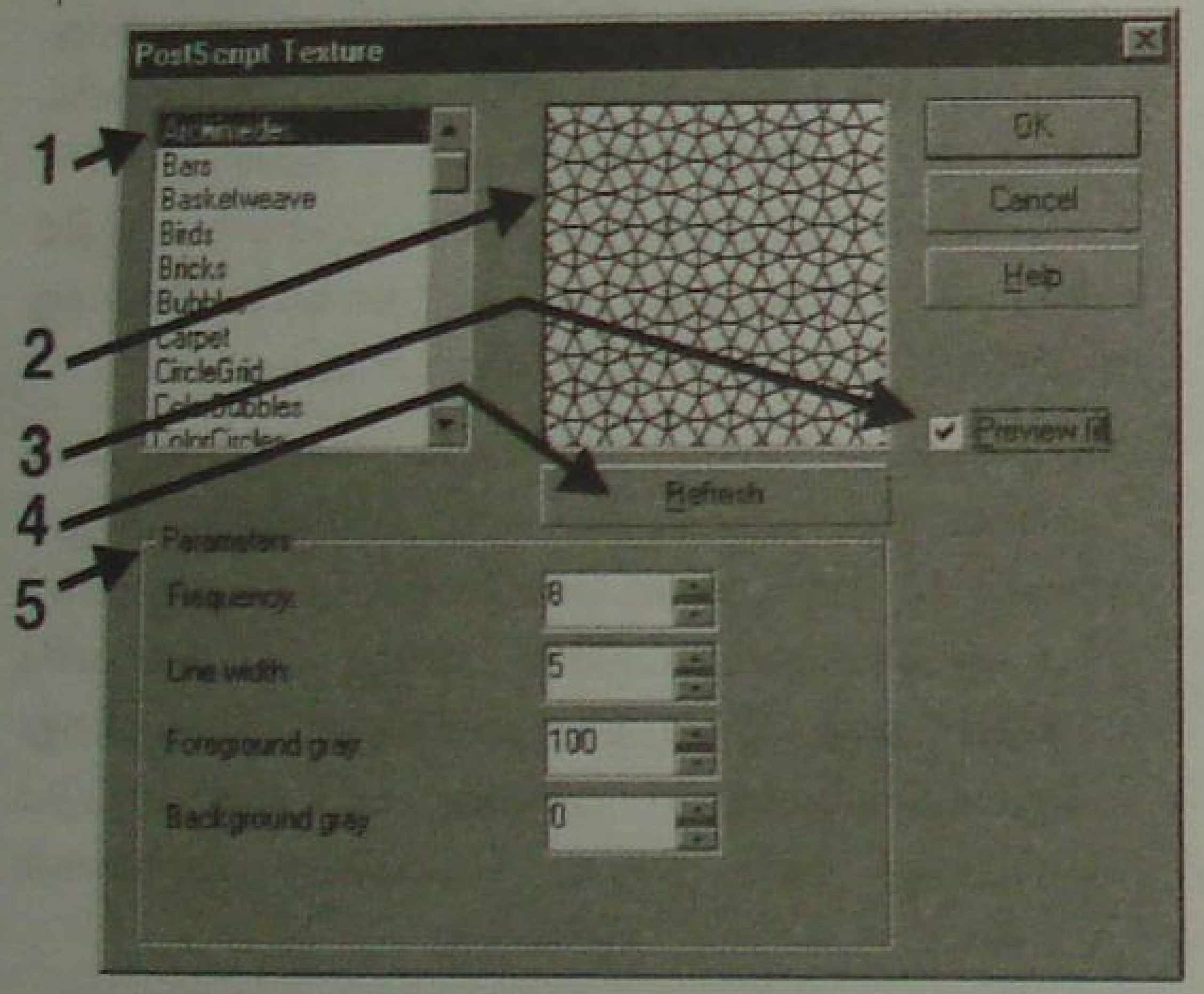
Texture Options
OK
Cancel
2048

9. **ஹெல்ப் (Help) :** டெக்ஸ்சர் தொடர்பான உதவிகளை உடனடியாகப் பெற இந்த பட்டனை க்ளிக் செய்யவும்.

5. போஸ்ட்ஸ்கிரிப்ட் ஃபில் டயலாக்

(Postscript Fill Dialog)

கோரல்டிரா அப்ளிகேஷனின் துவக்கக் காலத்திலிருந்து கொடுக்கப்படும் ஃபில் முறை. இதுவும் பேட்டர்ன் ஃபில் போலவே செயல்படுகிறது. இந்த டயலாக் பாக்ஸில் உள்ள வசதிகளை மாற்றியமைப்பதன் மூலம் ஆயிரக்கணக்கான டிசைன்களை பெறலாம்.



PostScript Texture
1
2
3
4
5
Archimedes
Bars
Basketweave
Birds
Bricks
Bubbles
Carpet
CircleGrid
ColorBubbles
ColorCircles
OK
Cancel
Help
Preview fill
Refresh
Parameters

☑ Preview fill

Frequency 8

Line width 5

Foreground gray 100

Background gray 0

1. இங்கு போஸ்ட்ஸ்கிரிப்ட் டெக்ஸ்சர் ஃபில்களின் பெயர்களை ஒரு பட்டியலாகக் கொடுத்து உள்ளனர். இதில் ஆர்கிமிடிஸ் முதல் வேவ்ஸ் வரையிலும் சுமார் 52 டிசைன்களைக் கொடுத்துள்ளனர். தேவையானதை செலக்ட் செய்து கொள்ளலாம்.
2. 3, 4. பாகங்கள் 2, 3, 4 ஆகியன ஒன்றுக்கொன்று தொடர்புள்ளவை. பாகம் 3ஆகக் கொடுக்கப் பட்டுள்ள ப்ரிவ்யூ ஃபில் செக் பாக்ஸ் செலக்ட் செய்யப்பட்டு இருந்தால், இங்கு அந்த டெக்ஸ்சரின் டிசைன் காட்டப்படும். இல்லையென்றால் பெயர் மட்டும் கொடுக்கப்படும். மேலும் பாகம் 5ல் மாற்றங்கள் செய்யப்பட்ட பின் பாகம் 4ஆகக் காட்டப்பட்டுள்ள ரெஃப்ரெஸ் பட்டனை அழுத்த மாற்றங்களுக்குப்பிறகான டெக்ஸ்சர் இங்கு காட்டப்படுகிறது.
5. **பாராமீட்டர்ஸ் (Parameters) :** மேலே செலக்ட் செய்துள்ள போஸ்ட்ஸ்கிரிப்ட் டெக்ஸ்சரின் தன்மைகள் இங்கு தனித்தனி டெக்ஸ்ட் பாக்ஸ்களுடன் கொடுக்கப்படுகின்றன. தேவையான மாற்றங்களை கொடுத்து ரெஃப்ரெஸ் (பாகம் 4)பட்டனை அழுத்த அந்த மாற்றங்களுக்குப் பிறகு உள்ள டெக்ஸ்சர் கிடைக்கும். 52 டிசைன்களுக்கும் வெவ்வேறு விதமான பாராமீட்டர்ஸ் கொடுக்கப்படுகின்றன.

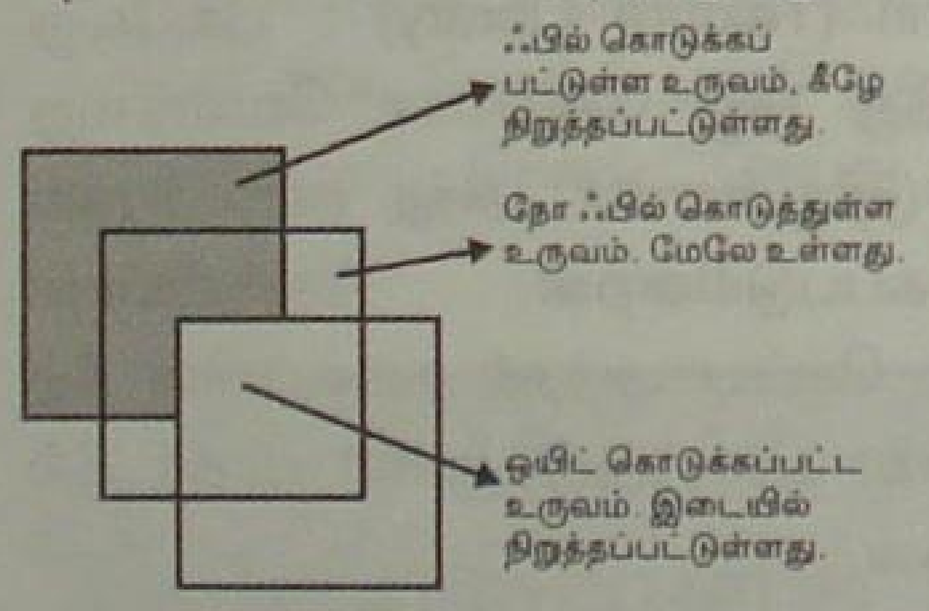
இந்த போஸ்ட்ஸ்கிரிப்ட் டெக்ஸ்சரில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள 52 டிசைன்களையும் உங்கள் வசதிக்காக இந்த நூலின் பின்னிணைப்பில் (வண்ணப்பக்கம் 007 பார்க்கவும்) கொடுத்துள்ளோம்.

6. நோ ஃபில் (No Fill)

செலக்ட் செய்துள்ள உருவத்தின் உட்புறம் உள்ள ஃபில்லை முற்றிலும் நீக்குவதற்கான கட்டளை. கோரல்டிரா விண்டோவில் கொடுக்கப்படும் கலர் பேலட்டின் முதல் பெட்டியில் உள்ள குறியை அழுத்தியும் நோ ஃபில் கொடுக்கலாம்.

நோ ஃபில் கொடுத்தாலும் வெள்ளை நிறம் (White Color) கொடுத்தாலும் ஸ்கிரீனில் உடனடியாக எந்த மாற்றமும் தெரிவதில்லை. பின்புலமாக ஏதேனும் நிறம் அல்லது உருவம் இருந்தால் மட்டுமே மாற்றம் தெரியும்.

நோ ஃபில் கொடுத்திருக்கும் உருவத்தின் உட்புறம் துவாரமாக (Hole / Hollow) இருக்கின்றது. அதன் வழியே பின்புறம் நிறுத்தப்பட்டுள்ள உருவம் அல்லது நிறம் ஊடுருவி தெரிகிறது. எனவே வேலைக்குத் தகுந்தாற் போல ஃபில் கொடுக்க வேண்டும்.



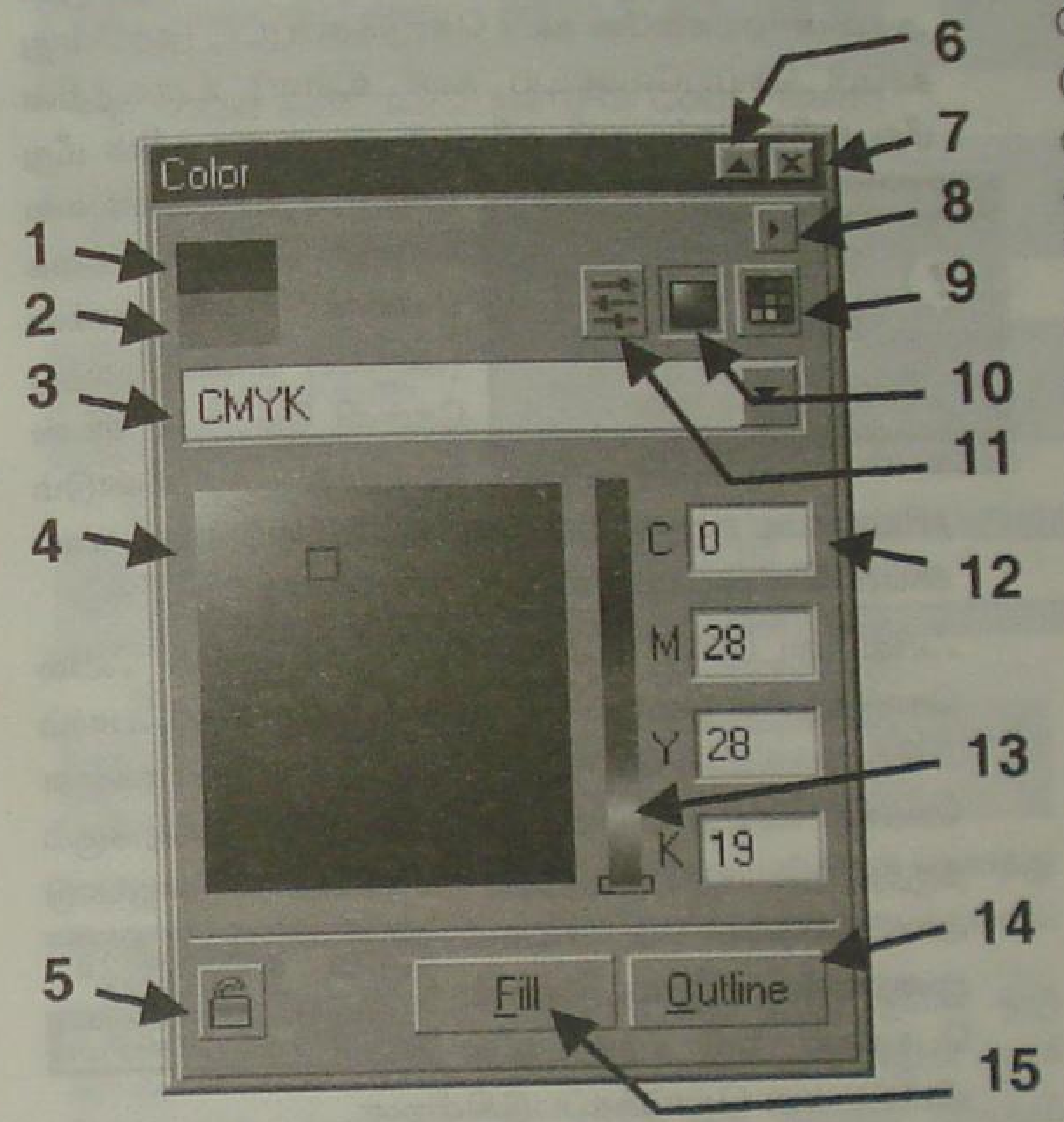
ஃபில் கொடுக்கப் பட்டுள்ள உருவம், கீழே நிறுத்தப்பட்டுள்ளது.
நோ ஃபில் கொடுத்துள்ள உருவம், மேலே உள்ளது.
ஒயிட் கொடுக்கப்பட்ட உருவம், இடையில் நிறுத்தப்பட்டுள்ளது.

நோ ஃபில் கொடுத்துள்ள உருவத்தின் உட்புறத்தை முதல் டூலான பிக் டூல் உபயோகித்து செலக்ட் செய்தால் (சில நேரங்களில்) அது செலக்ட் ஆவதில்லை. ஆனால் அவுட்லைனாக உள்ள கோட்டில் க்ளிக் செய்தால் செலக்ட் ஆகிவிடும். நோ ஃபில் கொடுத்திருக்கும் பொழுதும் உருவத்தில் எங்கு க்ளிக் செய்தாலும் செலக்ட் ஆக வேண்டுமெனில், பக்கம் 014ல் கொடுத்துள்ளபடி செயல்படவும். அதன்பிறகு, நோ ஃபில் கொடுத்துள்ள உருவத்தின் எந்தப் பகுதியில் க்ளிக் செய்தாலும் அது செலக்ட் ஆவதுடன், பிக் டூல் உபயோகித்து நகர்த்தினாலும் நகர்ந்து வருகிறது.

7. கலர் டாக்கர் விண்டோ (Color Docker Window)

ஒவ்வொரு முறையும் கலர் டயலாக் பாக்ஸைப் பெற்று நிறங்களைத் தெரிவு செய்வதற்கு பதிலாக விண்டோவிலேயே ஒரு பேலட்டை நிறுத்திக் கொண்டு தேவையான நிறங்களை செலக்ட் செய்வதற்கு வசதியாக இந்த கட்டளை உதவுகிறது.

இந்த கட்டளையை செலக்ட் செய்ததும் கீழே காட்டப்பட்டுள்ள டாக்கர் விண்டோ வருகிறது.



6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
1
2
3
4
5
Color
Fill
Outline

CMYK

C 0

M 28

Y 28

K 19

அவுட்லைன் கலர் டாக்கர் விண்டோ பற்றி பார்த்த பொழுது நமக்குக் கிடைத்த அதே டாக்கர் விண்டோ தான் இது. செயல்பாடுகளும் அப்படியே உள்ளன. எனவே இதற்கான விளக்கத்தை அதே இடத்தில் படித்துத் தெரிந்து கொள்ளலாமல்லவா? (பார்க்க பக்கம் 072)

கணினி வரைகலைப் பயிற்சி வகுப்புகள்!
பேஜ்மேக்கர்
இன்டிசைன்
இல்லஸ்ட்ரேட்டர்
போட்டோஷாப்
கோரல்டிரா
வலைதளப் பக்க வடிவமைப்பு
முழுமையான செயல்முறை பயிற்சி வகுப்புகள்!
மேலும் விவரங்களுக்கு :
0422-2323228, 98422-13782
balajiicg@yahoo.com

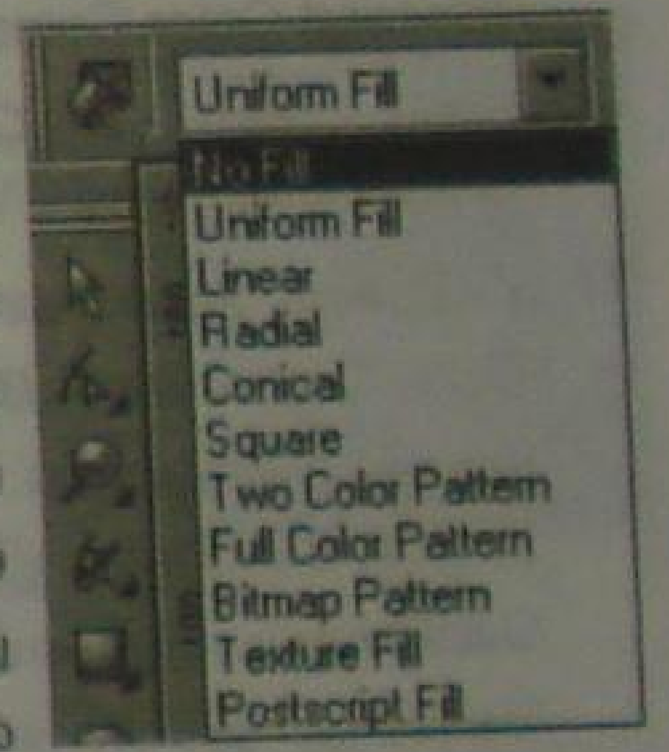
19. இன்டராக்டிவ் ஃபில் டூல்

(Interactive Fill Tool)

செலக்ட் செய்துள்ள உருவங்களுக்கு, ஃபில்லை எளிமையான முறையிலும், வேறுபட்ட வகைகளிலும் கொடுப்பதற்கு இந்தக் கருவி பயன்படுகின்றது. யூனிஃபார்ம் ஃபில் என்ற ஒரு கலர் முறை, லீனியர், ரேடியல் உட்பட அனைத்து ஃபவுண்டன் ஃபில் முறை, டூ கலர், ஃபுல் கலர் மற்றும் பிட்மேப் ஆகிய பேட்டர்ன் முறைகள் மற்றும் போஸ்ட் ஸ்கிரிப்ட் உள்ளிட்ட அனைத்து ஃபில் முறைகளையும் இந்த ஒரு டூலை செலக்ட் செய்வதன் மூலம் கொடுக்க முடிகிறது.

இந்த டூலை செலக்ட் செய்தால் மவுஸின் ஐகான் ஒரு அம்புக்குறியும் அதனருகில் ஒரு பெயின்ட் பக்கெட்டும் இருப்பது போல மாறிவிடுகிறது. அத்துடன் ப்ராப்பர்ட்டி பாரில் மாற்றம் ஏற்படுகிறது. (அடுத்த பக்கத்தில் மேலே முதலாவதாக உள்ள படம் காண்க.)

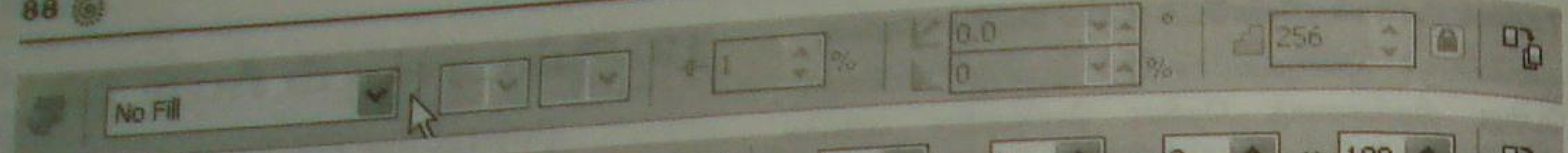
எந்த ஒரு உருவமும் செலக்ட் செய்யாத நிலையில் அல்லது செலக்ட் செய்துள்ள உருவத்தினுள் கலர் (ஃபில்) ஏதும் கொடுக்கப்படாத நிலையில் ப்ராப்பர்ட்டி பார் இவ்வாறு தோன்றுகிறது. இந்த நிலையில் அநேகமாக எல்லா பகுதிகளுமே செலக்ட் செய்ய முடியாதபடியாக காணப்படுகின்றன. இரண்டாவதாக உள்ள பகுதி மட்டும் நோ ஃபில் என்று காட்டுகின்றது. இந்தப் பகுதிக்கு ஃபில் டைப் (Fill Type) என்று பெயர். இதில் உள்ள ட்ராப் டவுன் லிஸ்டை செலக்ட் செய்ய அருகில் உள்ள பட்டியல் வருகிறது. இதில் அனைத்து ஃபில் முறைகளின் பெயர்களும் கொடுக்கப்பட்டு உள்ளன. முதலாவதாக உள்ள யூனிஃபார்ம் ஃபில் என்பதை செலக்ட் செய்துகொள்ளவும். உடன் ப்ராப்பர்ட்டி பார் மாறுகிறது (அடுத்த பக்கத்தின் மேல் பகுதியில் இரண்டாவதாகத் பாகங்களுடன் தரப்பட்டுள்ள படம் காண்க)

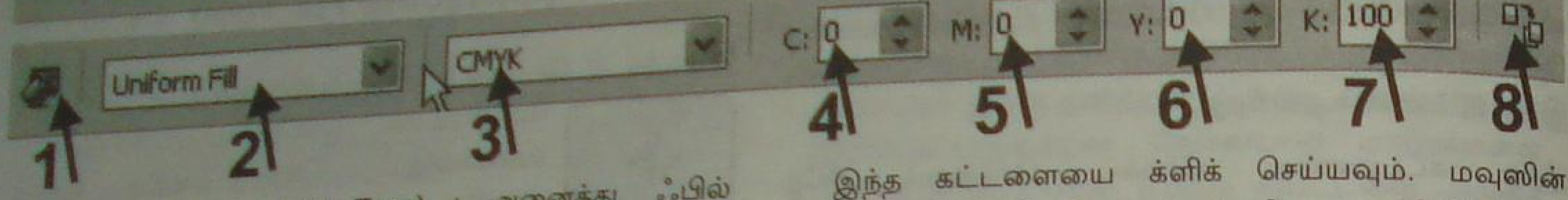


Uniform Fill
No Fill
Uniform Fill
Linear
Radial
Conical
Square
Two Color Pattern
Full Color Pattern
Bitmap Pattern
Texture Fill
Postscript Fill

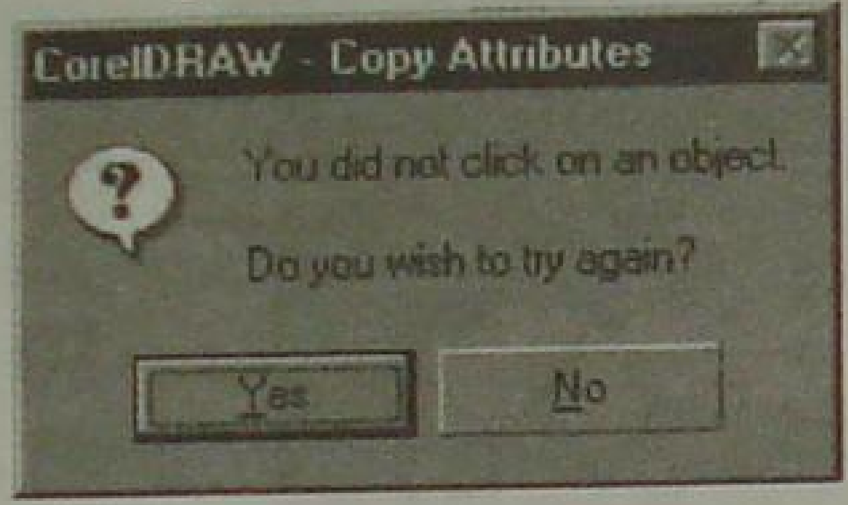
யூனிஃபார்ம் ஃபில் (Uniform Fill)

1. **எடிட் ஃபில் (Edit Fill) :** இந்த பட்டனை க்ளிக் செய்தால், பாகம் 2ஆகக் காட்டப்பட்டுள்ள ஃபில் டைப்பில் எந்த ஃபில் முறையை செலக்ட் செய்துள்ளீர்களோ அதனுடைய டயலாக் பாக்ஸ் வருகிறது. அதாவது ஃபில் டூலில் நாம் பார்த்த யூனிஃபார்ம் ஃபில், பேட்டர்ன் ஃபில், போஸ்ட் ஸ்கிரிப்ட் ஃபில் உள்ளிட்ட ஒவ்வொரு ஃபில் முறைக்குமான டயலாக் பாக்ஸ் வருகிறது. அதில் தேவையான மாற்றங்களை செய்து கொள்ளலாம்.





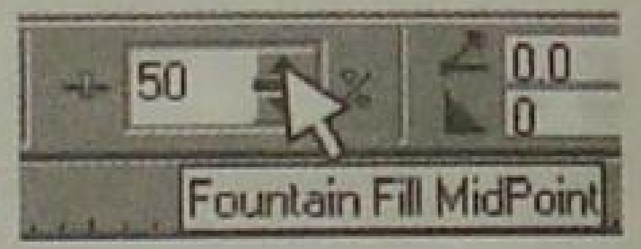
2. **ஃபில் டைப் (Fill Type) :** அனைத்து ஃபில் முறைகளும் இங்கு பட்டியலாகக் கொடுக்கப்பட்டு உள்ளன. இதில் உள்ள ட்ராப்டவுன் லிஸ்ட்டை க்ளிக் செய்ய பட்டியல் வருகிறது. இதில் தேவையான முறையை செலக்ட் செய்ய, அதற்கு உரிய கட்டளைகள் இதனைத் தொடர்ந்து அமைகின்றன. இங்கு நாம் யூனிஃபார்ம் ஃபில் செலக்ட் செய்துள்ளதால் அதில் கொடுக்கப்படக் கூடிய மாற்றங்கள் கட்டளைகளாக தொடர்ந்து காட்டப்படுகின்றன.
3. **யூனிஃபார்ம் ஃபில் டைப் (Uniform Fill Type):** யூனிஃபார்ம் ஃபில்லில் கொடுக்கப்படும் CMYK, RGB, HSB ஆகியன உள்ளிட்ட அனைத்து முறைகளும் இங்கு பட்டியலாகக் கொடுக்கப் பட்டுள்ளன. தேவையானதை செலக்ட் செய்தால் அதற்குரிய மாற்றங்கள் அடுத்து கட்டளைகளாக கொடுக்கப்படுகின்றன.
4. **ஃபர்ஸ்ட் கலர் காம்பொனன்ட் (சயான்) (First Color Component - Cyan) :**
5. **செகண்ட் கலர் காம்பொனன்ட் (மெஜன்டா) (Second Color Component - Magenta) :**
6. **தேர்ட் கலர் காம்பொனன்ட் (யெல்லோ) (Third Color Component - Yellow) :**
7. **ஃபோர்த் கலர் காம்பொனன்ட் (ப்ளாக்) (Fourth Color Component - Black) :** யூனிஃபார்ம் ஃபில் முறை செலக்ட் செய்யப்பட்டுள்ளதால், அதற்கு பயன்படும் நான்கு கலர்களும் இங்கு அடுத்தடுத்த பாகங்களாகக் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. உருவத்தை செலக்ட் செய்து கொண்டு, இங்குள்ள டெக்ஸ்ட் பாக்ஸில் 0 முதல் 100 வரை எண்களைக் கொடுத்து என்டர் பட்டனை அழுத்தினால் அந்த கலவையில் உருவான கலர் உருவத்திற்குக் கொடுக்கப்படும்.
8. **காப்பி கலர் ஃபில் ப்ராப்பர்ட்டீஸ் (Copy Color Fill Properties) :** தற்போது செலக்ட் செய்துள்ள உருவத்திற்கு, மற்றொரு உருவத்தில் உள்ள கலரை கொடுக்க இந்த கட்டளை உதவுகிறது. கலர் கொடுக்க வேண்டிய உருவத்தை செலக்ட் செய்து கொண்டு இந்த கட்டளையை க்ளிக் செய்யவும். மவுஸின் ஐகான் ஒரு பெரிய அம்புக்குறியாக மாறியிருக்கும். அதனை, ஏற்கனவே கலர் கொடுக்கப்பட்ட (தற்போது காப்பி செய்யவேண்டிய கலர் உள்ள) உருவத்தின் மீது க்ளிக் செய்யவும். சரியான படி உருவத்தின் மீது க்ளிக் செய்யவில்லையானல் எச்சரிக்கை டயலாக் பாக்ஸ் (அருகில் காண்க) வந்து கேள்வி கேட்கும். யெஸ் கொடுத்து மீண்டும் சரியானபடி உருவத்தின் மீது க்ளிக் செய்யவும். கலர் காப்பி செய்யப்பட்டுவிடும்.


CorelDRAW - Copy Attributes

You did not click on an object.

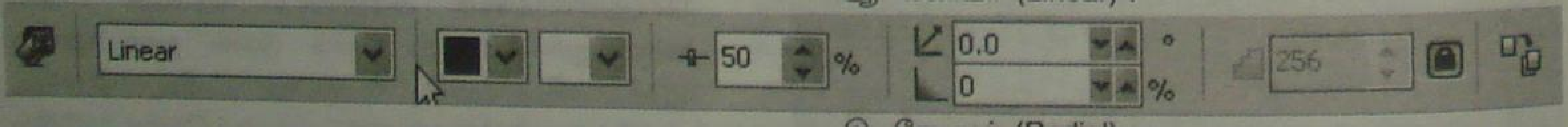
Do you wish to try again?

ஃபில் டைப்பில் (பாகம் 2) யூனிஃபார்ம் ஃபில் கொடுத்துள்ள நிலையில், பாகம் 3ஆகிய யூனிஃபார்ம் ஃபில் டைப்பில் CMYKயை அடுத்து பிற முறைகளை செலக்ட் செய்து பாருங்கள். ஒவ்வொரு முறைக்கும் தகுந்தாற்போல, அடுத்த பாகங்கள் மாறுபாடு அடைகின்றன. பேலட் முறையில் பேலட்டுகளின் பெயர்கள் ஒரு ட்ராப்டவுன் லிஸ்ட்டாகக் கொடுக்கப்படுகின்றன.

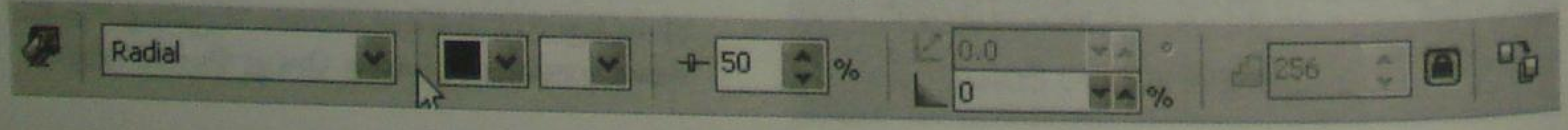


அடுத்து பாகம் 2ஆகக் கொடுத்துள்ள ட்ராப்டவுன் லிஸ்ட்டில் மேலே பார்த்த யூனிஃபார்ம் ஃபில்லை அடுத்து பிற முறைகளை செலக்ட் செய்தால் இந்த ப்ராப்பர்ட்டி பாரில் கொடுக்கப்படும் மாற்றங்களை வரிசையாகக் கீழே தருகின்றோம். ஒவ்வொரு பட்டன் அருகிலும் மவுஸை நிறுத்தினால் (கவனிக்க: செலக்ட் செய்ய வேண்டியதில்லை) அதன் பெயர் (டெக்னிகல் டேர்ம் - Technical term) தெரியவரும். இவை ஒவ்வொன்றையும் நாம் விரிவாக ஏற்கனவே பார்த்து விட்டோம். மீண்டும் விளக்கம் தேவையில்லை. அந்தந்த பகுதியில் பார்த்து நினைவில் கொண்டுவரவும்.

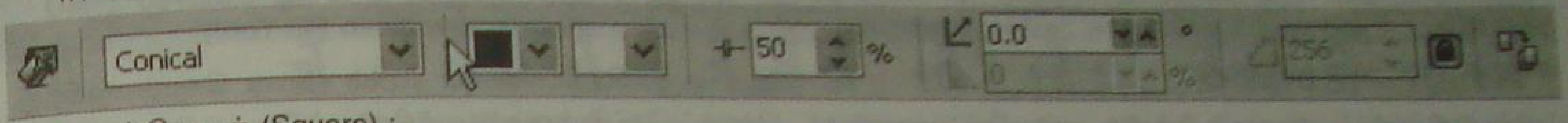
ஆ. லீனியர் (Linear) :



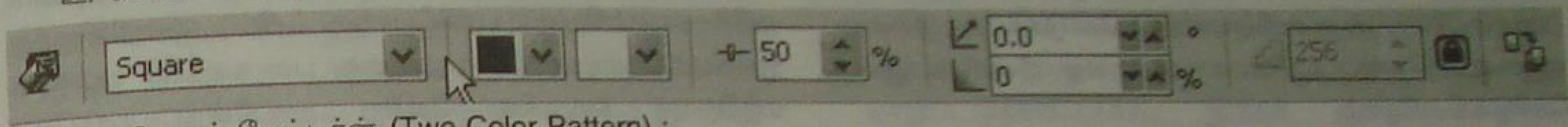
இ. ரேடியல் (Radial) :



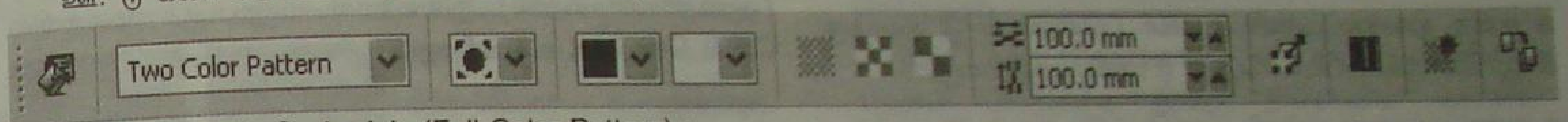
ஈ. கோனிகல் (Conical) :



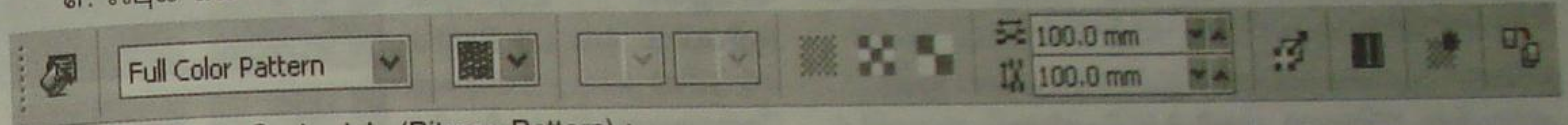
உ. ஸ்கொயர் (Square) :



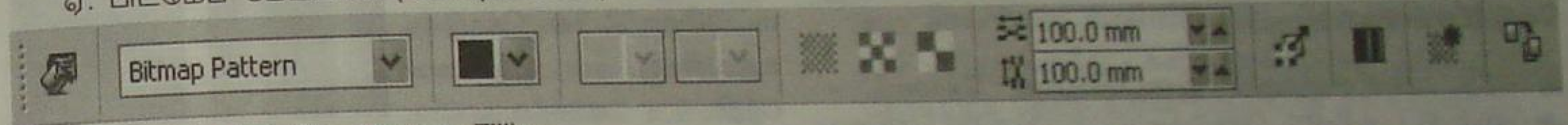
ஊ. டூ கலர் பேட்டர்ன் (Two Color Pattern) :



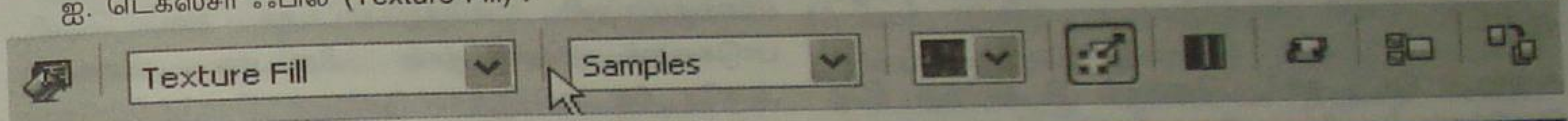
எ. ஃபுல் கலர் பேட்டர்ன் (Full Color Pattern) :



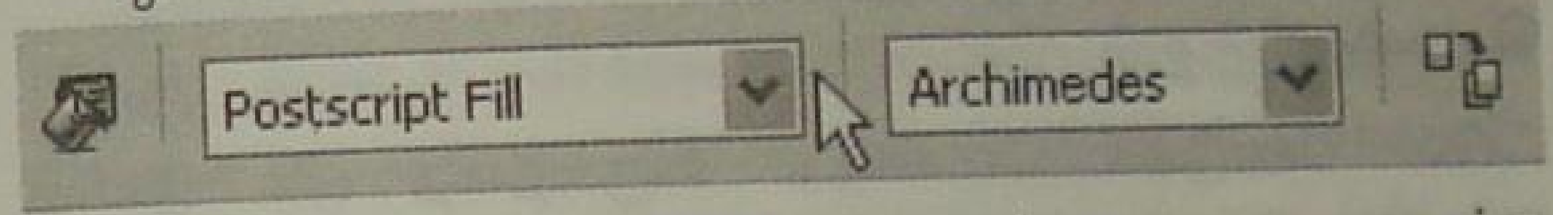
ஏ. பிட்மேப் பேட்டர்ன் (Bitmap Pattern) :



ஐ. டெக்ஸ்சர் ஃபில் (Texture Fill) :



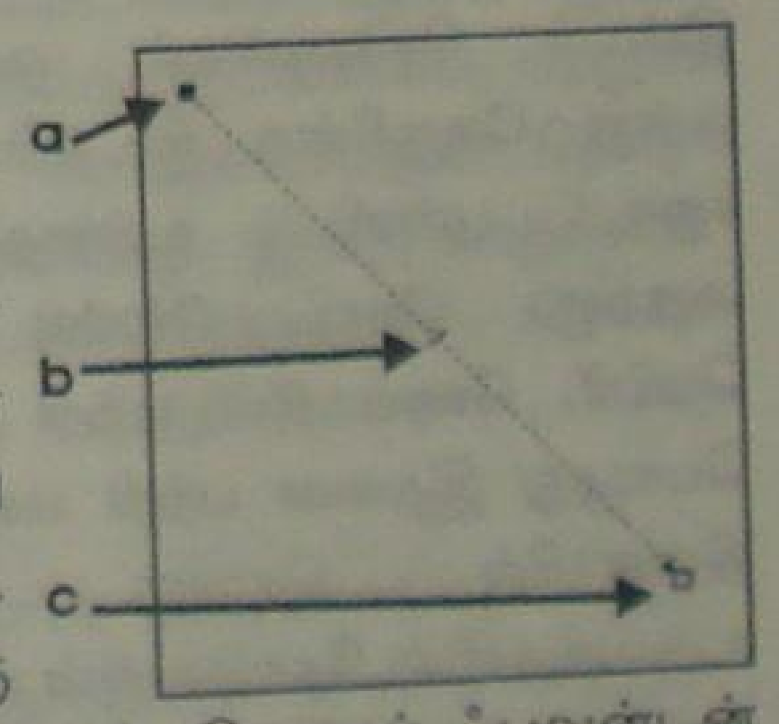
ஒ. போஸ்ட் ஸ்கிரிப்ட் ஃபில் (Postscript Fill) :



ப்ராப்பர்ட்டி பாரை பயன்படுத்தாமல் மவுஸை வைத்து இந்த டூலை செயல்படுத்துவதை இப்பொழுது பார்க்கலாம்.

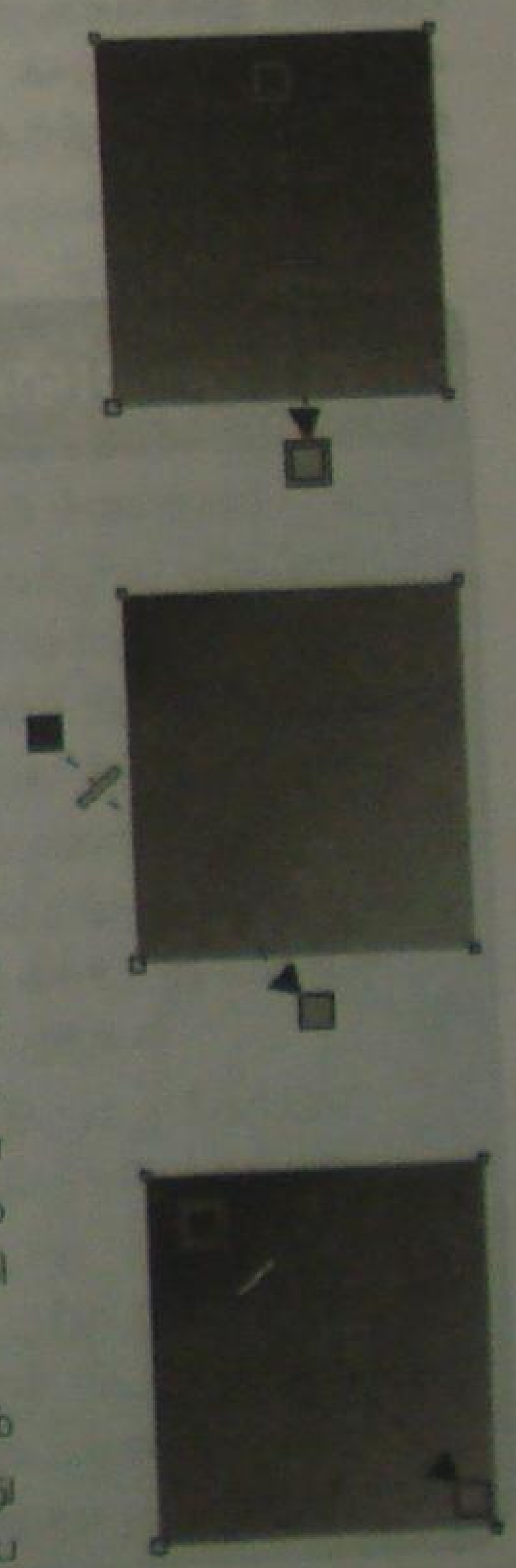
செலக்ட் செய்துள்ள உருவத்தின் மீது இந்த டூலை ஒரு இடத்தில் க்ளிக் செய்து மற்றொரு பகுதி வரையிலும் ட்ராக் செய்யவும். துவங்கிய இடத்தில் ஒரு கலரும் முடியும் இடத்தில் மற்றொரு கலரும் கொடுக்கப்பட்டிருக்கும். ப்ராப்பர்ட்டி பாரில் ஃபில் டைப்பில் இப்பொழுது லீனியர் என்று கொடுக்கப்பட்டிருக்கும். ஆம், இது ஃபவுன்டன் ஃபில்லில் கிடைக்கும் லீனியர் முறைதான்.

துவங்கிய இடத்தில் ஒரு சிறிய சதுர கட்டமும் (a), முடியும் இடத்தில் அதனைவிட சற்று பெரியதாகவும் வெளிப்புறமாக மற்றொரு கட்டத்தைக் கொண்ட சிறிய கட்டமும் (c) காணப்படும்.



a என்று காட்டப்பட்டுள்ள துவக்கப் புள்ளி இந்த நிலைக்கான மையப் புள்ளியாகும். இதனை நமக்குத் தேவையான பகுதிக்கு இடம் நகர்த்தி வைக்க முடிகிறது. தேவையெனில் உருவத்திற்கு வெளியேயும் நிறுத்தி வைக்கலாம். இதனால் ஃபவுன்டன் ஃபில்லின் அமைப்பு மாறுபட்டத் தோற்றம் கொண்டதாகக் கொடுக்கப்படுகிறது.

c என்று முடியும் இடத்தில் அமைந்த புள்ளி ஹாண்டல் என்று குறிப்பிடப்படுகிறது. இந்த ஹாண்டலை நமக்குத் தேவையான தூரத்தில் மற்றும் கோணத்தில் நிறுத்தி வைக்க முடிகிறது. இதனாலும் உருவத்தின் உட்புறம் அமைகின்ற ஃபவுன்டன் ஃபில், வழக்கமாக ஃபில் கட்டளை மூலம் கொடுக்கப்படுவதைவிட மாறுபட்டு அமைகிறது. மேலும் எளிதாகவும் அமைக்க முடிகிறது.



இந்த புள்ளிகளை செலக்ட் செய்து (இன்டராக்டிவ் டூலாலேயே க்ளிக் செய்தால் போதும்) கலர் பேலட்டில் தேவையான கலரை செலக்ட் செய்தால் அந்த கலர் உருவத்தில் கொடுக்கப்படும். துவக்கம் மற்றும் முடிவிற்கான கலர்களை நேரடியாக விண்டோவில் கொடுக்கப்படும் கலர் பேலட் மூலமே செலக்ட் செய்ய முடிகிறது, மிகவும் எளிதாக.

இந்த a மற்றும் c என்ற இரண்டு புள்ளிகளுக்கும் இடையில் b என்ற ஸ்லைடர் (Slider) கொடுக்கப்பட்டுள்ளது. இதனை நகர்த்தி அமைப்பதன் மூலம் கலரின் மறைக்கும் (Opacity) தன்மையை மாற்றி கொடுக்க முடிகிறது.

இரண்டு புள்ளிகளையும் இணைக்கும் கோட்டின் மீது மவுஸை நிறுத்தி அப்படியே

செலக்ட் செய்து நகர்த்தினால் கோடு மொத்தமாக நகருகிறது. இதனாலும் விரைவாக கலர் அமைப்பை மாற்றிக் கொடுக்க முடிகிறது.

ஃபில் டூலில் ஃபவுன்டன் ஃபில்லில் நாம் பார்த்தவையே (பக்கம் 078) இங்கு எளிமையாகக் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. ஒரு ஒப்புநோக்குதலுக்காக அவற்றை மீண்டும் இங்கு கொடுக்கின்றோம்.

a என்ற துவக்கப்புள்ளி - கலர் ப்ளென்டில் ட்டு கலர்க்கு கீழே கொடுக்கப்பட்ட ஃப்ரம் (From) பகுதியாகும்;

c என்ற முடிவுப் புள்ளி - கலர் ப்ளென்டில் டு கலர்க்கு கீழே கொடுக்கப்பட்ட டு (To) பகுதியாகும்;

இரண்டு புள்ளிகளுக்கும் இடையேயுள்ள தூரம் - ஆப்ஸன்ஸ் (Options) பகுதியில் கொடுக்கப்பட்ட எட்ஜ் பேடு (Edge Pad) ஆகும்;

இரண்டு புள்ளிகளுக்கும் இடையேயான கோணம் - ஆப்ஸன்ஸ் பகுதியில் கொடுக்கப்பட்ட ஆங்கிள் (Angle) ஆகும்;

ஸ்லைடர் (b) - கலர் ப்ளென்டில் டு கலர்க்கு கீழே கொடுக்கப்பட்ட மிட் பாயின்ட் (Mid Point) ஆகும்.

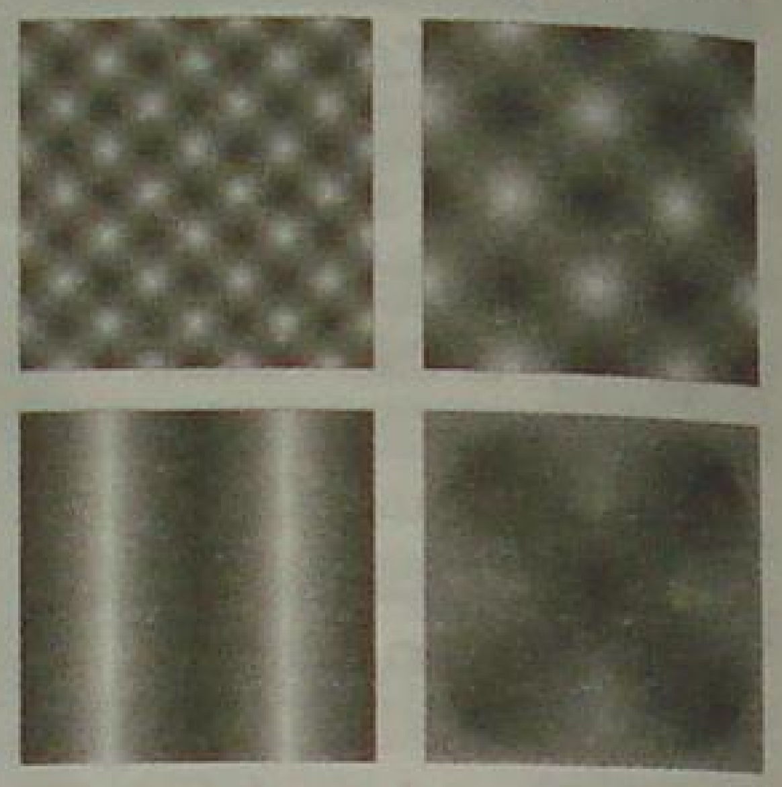
ஃபவுன்டன் ஃபில் டூலை பயன்படுத்தியிருந்தால், கொடுத்துள்ள நிற அமைப்பில் ஏதேனும் மாற்றங்கள் செய்ய மீண்டும் மீண்டும் டயலாக் பாக்ஸை செலக்ட் செய்து செயல்பட வேண்டியிருக்கும். ஆனால் ஃபவுன்டன் ஃபில்லை விரைவாக, எளிமையாக, துல்லியமாக, நமது விருப்பப்படி கொடுக்க இந்த இன்டராக்டிவ் ஃபில் டூல் உதவுகிறது. சில மாதிரி உருவங்களை முந்தின பக்கத்தில் கொடுத்துள்ளோம்.

கணினி வரைகலைப் பயில

கற்பனைவளம் என்பதன் அடிப்படையில்
மட்டுமே செயல்படுகின்ற இந்த கணினி
வரைகலையை பயிலுவதற்கு கல்வித்தகுதி,
வயது என்பன தடையாக இருப்பதில்லை.
கணினி பயிற்சி, கடினமனை செயல்பாடுகள்
போன்ற எவையும் தேவையில்லை.
கற்றுக் கொள்ள வேண்டும் என்ற ஆர்வமும்,
ஆங்கில தட்டச்சில் குறைந்தபட்ச வேகமும்
இருந்தால் போதும்.
பயிற்சிக்கு வரும் ஒவ்வொருவருக்கும்
அவரவர் நிலைக்கு ஏற்ப தனிகவனம்
செலுத்தப்படுவதுடன் கணினியின்
அடிப்படையிலுருந்து துவங்கி, முழுமையான
விளக்கங்களுடன் எளிய தமிழில் தெளிவான
விளக்கங்களுடன் நடத்தப்படுகிறது.
மேலும் விபரங்களுக்கு : 98422 13782

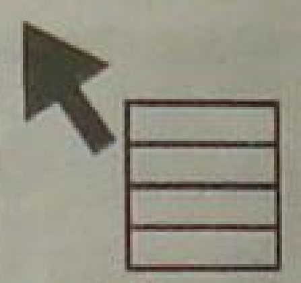
2. இன்டராக்டிவ் மெஷ் ஃபில் டூல்
(Interactive Mesh Fill Tool)

இது ஒரு வித்தியாசமான ஃபில் டூலாக செயல்படுகிறது. செலக்ட் செய்துள்ள உருவத்தின் உள்ளே ஒட்டுமொத்தமாக ஒரே கலரையோ (யூனிஃபார்ம் ஃபில்) ஒன்றிலிருந்து துவங்கி நேரடியாகவோ அல்லது பல கலர்கள் வழியாக மற்றொரு கலருக்கு சென்று முடிகின்றபடியாகவோ (ஃபவுன்டன் ஃபில்) இல்லாமல் மாறுபட்ட முறையில் ஃபில் கொடுக்க உதவுகிறது.



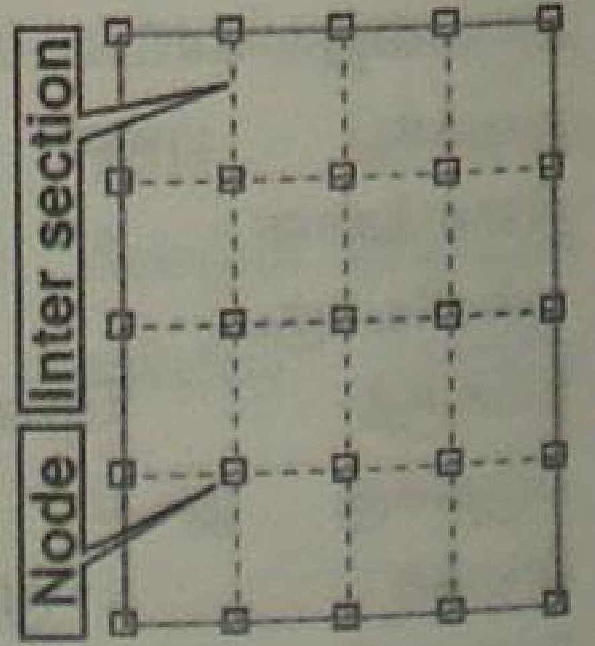
அதாவது, செலக்ட் செய்துள்ள உருவத்தில் குறிப்பிட்ட பகுதிகளில் மட்டுமோ அல்லது தேவையான பகுதிகளில் மட்டுமோ ஃபில் கொடுக்க உதவுகிறது. இதனை பற்றி வார்த்தைகளில் விளக்குவதைவிட எடுத்துக்காட்டாக சில வெளிப்பாடுகளைக் கொடுத்தால் சிறப்பாக விளங்கும். அருகே சில எடுத்துக்காட்டுகளைக் கொடுக்கின்றோம். (வண்ணப்பக்கம் 007 பார்க்கவும்)

செயல்படுத்தும் முறை :



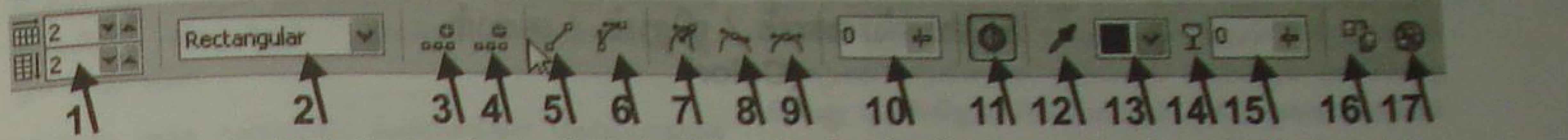
ஃபில் கொடுக்க வேண்டிய உருவத்தை பிக் டூலால் செலக்ட் செய்து கொள்ளுங்கள். இந்த டூலை செலக்ட் செய்யுங்கள். உடன் மவுஸின் ஐகான் ஒரு அம்புக்குறியும் அதனருகில் ஒரு கிராப் போன்ற கட்டத்தையும் கொண்டதாக மாறிவிடுகிறது. அத்துடன் செலக்ட் செய்திருந்த உருவத்தினுள் சிவப்பு புள்ளிகளாலான கட்டங்கள் உருவாகி இருக்கும். (உருவத்தை பிக் டூலால் செலக்ட் செய்யாத நிலையில், நேரடியாக இந்த டூலை செலக்ட் செய்து, உருவத்தின் மீது க்ளிக் செய்து செலக்ட் செய்யலாம்.)

பொதுவாக கிரிட் (Grid) என்று அழைக்கப்படும் இந்த புள்ளி அமைப்பில், மேலிருந்து கீழாகவும், இடமிருந்து வலமாகவும் உள்ள கோடுகளுக்கு இன்டர் செக்ஷன் (Inter Section) என்று பெயர். இவற்றை நீக்கவும் தேவையெனில் சேர்க்கவும் வசதி உள்ளது.



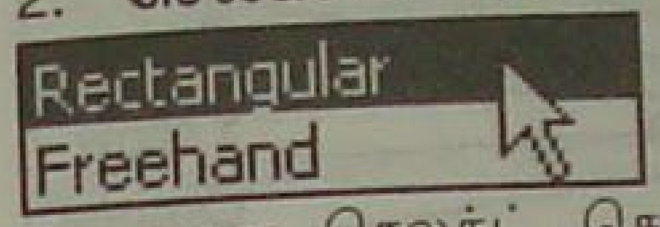
இன்டர் செக்ஷன்கள் ஒன்றுடன் ஒன்று சேருகின்ற இடத்தில் ஒரு சதுர புள்ளி உள்ளதல்லவா, அதற்கு நோட் (Node) என்று பெயர். ஷேப் டூல் பற்றி பார்த்த பொழுது இதனை பற்றி படித்ததை நினைவில் கொள்க அதில் உருவங்களின் கோடுகளின் மீது செயல்பட்ட நோட் இங்கு இன்டர் செக்ஷன்களில் செயல்படுகிறது. தேவையான இடத்தில் நோட் சேர்க்கவும் நீக்கவும் முடிகிறது.

மெஷ் டூலை செலக்ட் செய்து ஒரு உருவத்தின் மீது செயல்படுத்தியதும், ப்ராப்பர்ட்டி பார் (அடுத்த பக்கத்தில் மேலே உள்ளவாறு) மாறிவிடுகிறது.



1. **கிரிட் சைஸ்** (Grid Size) : கிராப் பேப்பர் டூல் பற்றி பார்த்த பொழுது அதன் ப்ராப்பர்ட்டி பாரில் இதே பாகத்தை பார்த்ததை நினைவில் கொள்க (பக்கம் 035). செலக்ட் செய்துள்ள உருவத்தின் மீது எத்தனைக்கு எத்தனை கட்டங்கள் தேவை என்பதை இந்த டெக்ஸ்ட் பாக்ஸில் கொடுத்துக் கொள்ளவும்.

2. **செலக்சன் மோட்** (Selection Mode) : உருவத்தில் கொடுக்கப்படும் கிரிட் அமைப்பில் உள்ள நோடுகளை செலக்ட் செய்யும்போது, கட்டமாக அல்லது நமது விருப்பப்படி மவுஸ் நகர்த்தப்படும் பகுதியில் எல்லாம் செலக்சன் கொடுக்கப்படும் விதமாக - என்று இரண்டு விதமாக செலக்சன்களை கொடுக்க இந்த ட்ராப்டவுன் லிஸ்டில் இரு வசதிகள் உள்ளன. ரெக்டாங்கல் மற்றும் ஃப்ரீஹேண்டு என்ற இரண்டில் தேவையானதை செலக்ட் செய்து கொள்ளலாம்.



3. **ஆட் இன்டர்செக்ஷன்** (Add Intersection) : தேவையான கிரிட் கொடுத்திருந்தாலும், புதிதாக ஒரு இன்டர் செக்ஷன் சேர்ப்பதற்கு இந்த கட்டளை உதவுகிறது. ஹரிஸான்டல் இன்டர் செக்ஷன் தேவையெனில், வெர்ட்டிகலாக உள்ள கிரிடில் தேவையான இடத்தில் ஒரு க்ளிக் செய்யவும். ஒரு கருப்புப் புள்ளி வந்து நிற்கும். இந்த நிலையில் இந்த கட்டளையை செலக்ட் செய்யவும். உடன் அந்த இடத்தில் ஒரு கிரிட் சேர்க்கப்படும். பாகம் 1ல் ஒரு எண் கூட்டிக் காண்பிக்கப்படும். வெர்ட்டிகலாக கிரிட் தேவையெனில் குறிப்பிட்ட பகுதியில் உள்ள ஹரிஸான்டல் கிரிடில் மேலே சொன்னதைப் போல செயல்படவும்.

4 முதல் 9 வரையிலான பாகங்களை ஏற்கனவே நாம் ஷேப் டூல் பற்றி விளக்கிய போது கூறியுள்ளவற்றை நினைவில் கொண்டு வரவும் (பக்கம் 015). டெலிட் நோட், கன்வர்ட் கர்வ் டு லைன், கன்வர்ட் லைன் டு கர்வ், மேக் நோட் எ கஸ்ப், மேக் நோட் ஸ்மூத், மேக் நோட் ஸிமெட்ரிக்கல் ஆகிய இந்த பாகங்கள், கிரிட்கள் சேருகின்ற இடங்களில் மற்றும் தேவையான இடங்களில் கொடுக்கப்படும் நோடுகளை மாற்றியமைக்க உதவுகிறது. இங்கு வருகின்ற நோடுகள் டைரக்ஷன் பாயின்டுகளுடன் கிடைக்கின்றன. மாற்றியமைத்து வித்தியாசமான ஃபில் உருவங்களை கொடுக்கலாம்.

10. **கர்வ் ஸ்மூத்னெஸ்** (Curve Smoothness) : நேர் கோட்டமைப்பில் உள்ள நோடுகளை கர்வாக மாற்றும் பொழுது இந்த கட்டளையை பயன்படுத்தினால், வளைவு அமைப்பு சிறப்பாக கிடைக்கிறது. டெக்ஸ்ட் பாக்ஸில் எண்களாக அல்லது அதனை க்ளிக் செய்து நிறுத்த கிடைக்கும் ஸ்லைடரில் மாற்றம் செய்தோ கொடுக்கலாம்.

11. **ஸ்மூத் மெஷ் கலர்** (Smooth Mesh color) : உருவத்திற்குள் கொடுக்கப்படும் மெஷ் கலர் ஸ்மூத் எனப்படும் முழுவதும் பரப்பப்பட்ட நிலை அல்லது மாறுபட்டுக்காட்டப்பட இந்தக் குறியை க்ளிக் செய்யவும்.

12. **செலக்ட் கலர்** (Select color) : ஐ ட்ராப்பர் கருவியை பற்றிப் பார்த்ததை இங்கு நினைவில் கொள்க. அதுவே இங்கு மீண்டும் கொடுக்கப்பட்டுள்ளது. மெஷ் ஃபில் கொடுக்கப்பட்ட உருவத்தின் உள்ளே நோடு(களை) செலக்ட் செய்யப்பட்டுள்ள நிலையில் இதனை செலக்ட் செய்யுங்கள். மவுஸின் குறி ஒரு மை நிரப்பியாக மாறிவிடுகிறது. தேவையான இடத்தில் - நிறத்தின்மீது - க்ளிக் செய்யுங்கள். அந்த நிறம் நேரடியாக நோடு உள்ள பகுதிக்குத் தரப்படுகிறது.

13. **கலர்** (Color) : உருவத்திற்குள் நோடு செலக்ட் செய்யப்பட்டுள்ள நிலையில், இந்த ட்ராப் டவுன் பெட்டியிலிருந்து தேவையான நிறத்தை செலக்ட் செய்து கொள்ளலாம்.

14. **ட்ரான்ஸ்பரன்ஸி** (Transparency) : கொடுக்கப்பட்ட நிறப் பகுதிக்கு ஊடுருவும் தன்மையைக் கொடுக்க இந்தப் பகுதியில் (15) தேவையான அளவை கொடுத்துக் கொள்ளலாம். (ட்ரான்ஸ்பரன்ஸி டூலின் ஒரு பகுதி இங்கு செயல்படுத்தப்படுகிறது. பக்கம் 062 பார்க்க)

16. **காப்பி மெஷ்ஃபில் ப்ராப்பர்ட்டி ஃப்ரம்** (Copy Mesh Fill Property From) : ஏற்கனவே வேறு ஒரு உருவத்திற்குக் கொடுத்துள்ள மெஷ் தன்மையை தற்போது செலக்ட் செய்துள்ள உருவத்திற்குக் கொடுக்க இந்த கட்டளை உதவுகிறது. மெஷ் ஃபில் கொடுக்க வேண்டிய உருவத்தை செலக்ட் செய்து கொண்டு இந்த கட்டளையை க்ளிக் செய்யவும். மவுஸின் ஐகான் ஒரு பெரிய அம்புக்குறியாக மாறியிருக்கும். அதனை, ஏற்கனவே மெஷ் ஃபில் கொடுக்கப்பட்ட (தற்போது காப்பி செய்யவேண்டிய மெஷ் ஃபில் உள்ள) உருவத்தின் மீது க்ளிக் செய்யவும். சரியானபடி உருவத்தின் மீது க்ளிக் செய்யவில்லையானால் எச்சரிக்கை டயலாக் பாக்ஸ் வந்து கேள்வி கேட்கும். யெஸ் கொடுத்து மீண்டும் சரியானபடி உருவத்தின் மீது க்ளிக் செய்யவும். மெஷ் ஃபில் காப்பி செய்யப்பட்டுவிடும்.

17. **டெலிட் மெஷ்** (Delete Mesh) : உருவத்திற்குக் கொடுக்கப்பட்ட மெஷ் ஃபில்லை முற்றிலுமாக நீக்க இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது. கொடுக்கப்பட்ட ஃபில் (கலர்) மட்டுமே நீக்கப்படுகிறது. கிரிடில் செய்யப்பட்ட மாற்றங்கள் அப்படியே இருக்கின்றன.

5. வண்ணம் / நிறம் / கலர்

(Color)

கோரல்டிராவில் வரையப்படும் உருவங்களுக்கு உட்புறமாக(ஃபில்)வும், வெளிக் கோடுகளுக்கும் நமக்குத் தேவையான கலர்களைக் கொடுக்க முடிகிறது. கோரல்டிராவில் கலர் கொடுப்பது என்பது மிகவும் எளிமையான ஒரு வேலையாகும்.

முதலில் கலர் என்றால் என்ன, எத்தனை வகைகளில் கிடைக்கின்றன, எதற்கு எந்த வகையை பயன்படுத்துவது என்பன போன்றவற்றை சற்று விரிவாக பார்த்துவிட்டு பிறகு கோரல்டிராவில் கலர்களின் செயல்பாடுகளை காணலாம்.

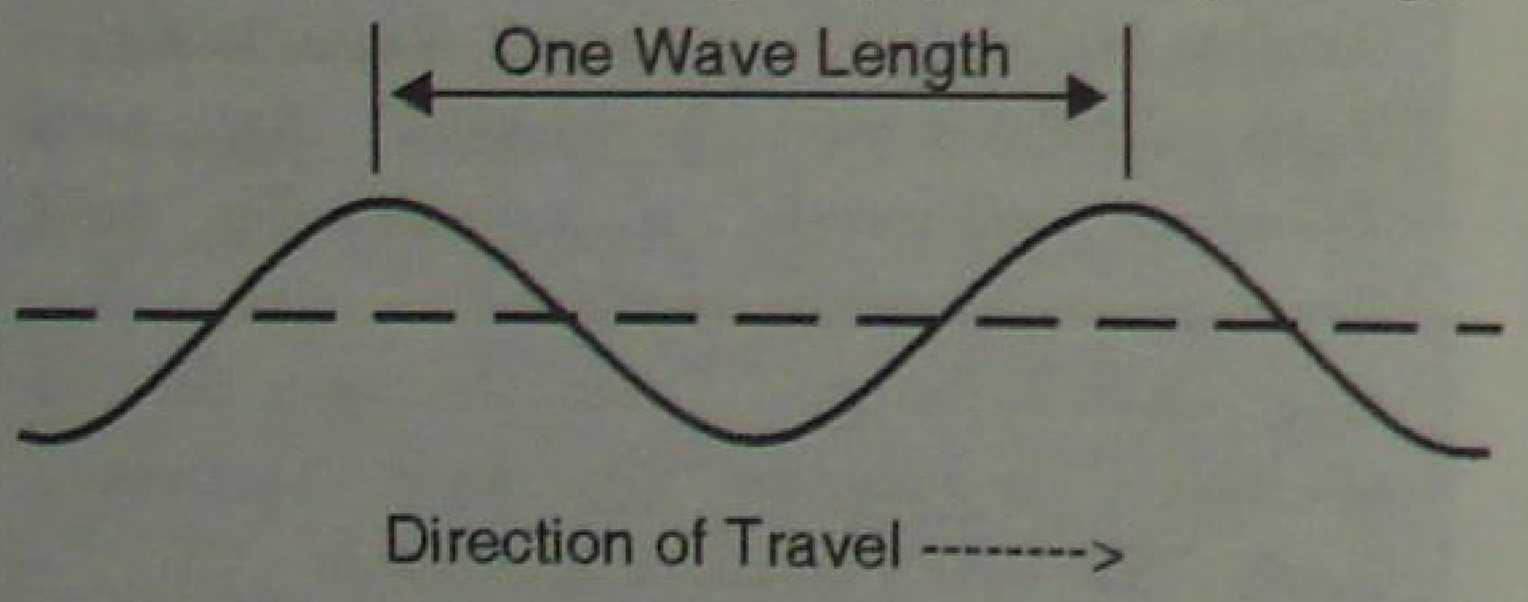
கலர் என்றால் என்ன?

தெளிவான விளக்கம் தரமுடியாத கேள்விகளுள் இதுவும் ஒன்று. சிறுவயதிலிருந்தே நமக்கு ஒவ்வொரு வண்ணத்தின் பெயரையும் சொல்லிக் கொடுத்திருப்பதால் அந்தப் பெயர்களும் நிறங்களும் நமக்கு நினைவில் உள்ளன.

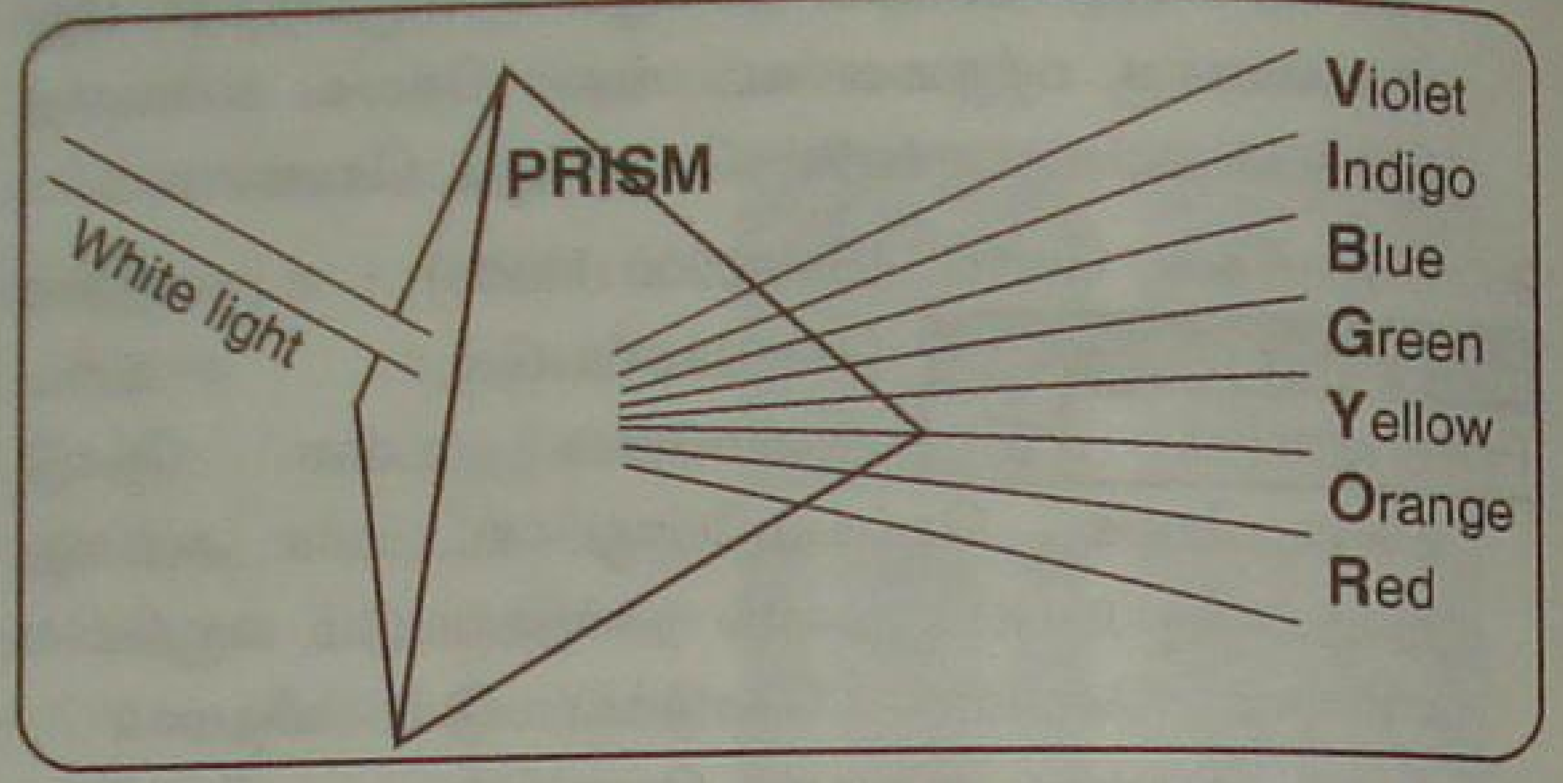
வண்ணம் என்பதை எப்படி அறிகிறோம்? கண்களின் மூலமாக என பதில் வரும். சரிதான். முற்றிலும் இருட்டான அறையில் திறந்திருக்கும் நமது கண்களால் வண்ணங்களை அறிய முடியுமா? கண்டிப்பாக இருள் தவிர வேறு தெரிவதில்லை. அப்படியானால் நமது கண்ணிற்கு வண்ணங்களை அறிய உதவுகிற அந்த காரணி யார்? அல்லது எது?

ஒளிக்கதிர். ஆம் நிறமற்ற சூரிய ஒளிக்கதிர் அல்லது விளக்குகளினால் உண்டாகும் ஒளிக்கதிர் இல்லையென்றால் அந்த இடம் இருளாகத்தானே இருக்கின்றது. ஒளிக்கதிர்களின் உதவியினாலேயே நாம் வண்ணங்களை அறிகிறோம்.

உண்மையாகச் சொல்வதானால் நாம் எந்த ஒரு பொருளையும் பார்ப்பது இல்லை. பொருட்களின் மீது ஏற்படும் ஒளிச்சிதறல் அல்லது ஒளி பரப்பினையே நாம் பார்க்கின்றோம். சூரியன் அல்லது விளக்குகளிலிருந்து அலை வடிவில் வெளிவரும் ஒருவகை சக்தியே ஒளி (Light வெளிச்சம்) ஆகும். ஒவ்வொரு நிறத்திற்குமான ஒளி அலைகள் அந்தந்த நிறத்திற்குரிய வெவ்வேறு அலை நீளத்தைக் கொண்டிருக்கின்றன. அருகில் உள்ள பட்டியலில் சில நிறங்களின் அலை நீளத்தை காணலாம்.



சூரிய ஒளியை ஒரு முப்பட்டைய கண்ணாடி (PRISM) வழி செலுத்தும் பொழுது ஏழு வண்ணங்கள் வருவதை இயற்பியல் பாடத்தில் படித்தது நினைவில் உள்ளதா? அதாவது நிறமற்ற ஒளியில் எல்லா வண்ணங்களும் அடங்கியுள்ளன என்பது நிரூபிக்கப்பட்ட உண்மையல்லவா?



ஒளிக்கதிர் ஒரு பொருளின் மீது பட்டுத் தெறிக்கின்றது. அவ்வாறு திரும்பி வரும் ஒளிக்கதிரின் அலை நீளம், வேகம் இவற்றைப் பொறுத்து வண்ணங்கள் மாறுபடுகின்றன. எனினும் ஒளியிலிருந்து Violet, Indigo, Blue, Green, Yellow, Orange மற்றும் Red என்ற ஏழு வண்ணங்கள் கிடைக்கின்றன. இவற்றில் RGB எனப்படும் Red, Green, Blue என்ற மூன்று வண்ணங்களும் Primary Colors என அழைக்கப்படுகின்றன.

Wave Lengths (approximate) of Light

Color	Wavelength (inches)
Red	0.000028
Orange	0.000024
Yellow	0.000022
Green	0.000020
Blue	0.000018
Violet	0.000016

Courtesy : **Photo-Offset Lithography**

RGB அடிப்படையில், இந்த மூன்று வண்ணங்களையும் (ஒளிக்கதிர்களாக) ஒரே இடத்தில் ஒன்றின் மீது ஒன்றாக விழச்செய்தால் அங்கு நிறமற்ற (வெள்ளை) நிறம் காணப்படும். இந்த RGB அடிப்படையிலேயே கலர் டெலிவிஷன், கம்ப்யூட்டரின் கலர் மானிட்டர் போன்ற கருவிகள் வேலை செய்கின்றன.

மேலும் Red, Green, Blue ஆகிய வண்ணங்களின் ஒன்றுடன் ஒன்றான கலவையினால் பின்வருமாறு வண்ணங்கள் கிடைக்கின்றன.

Blue + Green = Cyan
Green + Red = Yellow
Red + Blue = Magenta
Red + Green + Blue = White

இவை அனைத்தும் ஒளிக்கதிர்களே. அதாவது அந்தந்த நிறத்தில் கிடைக்கும் அல்லது உருவாக்கப்பட்ட ஒளிக்கதிர்களே.

ஆனால் அச்சு முறையில், வண்ணங்கள் நேரடியாகவும் அவற்றின் கலவைகள் மூலம் உருவாவது முற்றிலும் மாறுபடுகிறது. பல வண்ணங்களில் அச்சிட்ட ஒரு படத்தை எடுத்துக் கொள்ளுங்கள். எடுத்துக்காட்டாக இந்த புத்தகத்தின் பின்னிணைப்பாகக் கொடுத்துள்ள வண்ணமயமான பக்கங்களைப் பாருங்கள். இதில் உள்ள வண்ணங்களை ஒன்று இரண்டு என வரிசையாக எண்ணிப் பாருங்கள். பச்சை வண்ணத்தில் எத்தனை நிறங்கள் காணப்படுகின்றன. மஞ்சள் நிறத்தில் எத்தனை விதங்கள் தென்படுகின்றன. நீலம், சிகப்பு என்று எத்தனை விதங்கள் உள்ளன.

பத்து? நூறு, ஆயிரம்? உங்களது பொறுமை, கிடைத்த நேரம் இவற்றை பொறுத்து எண்ணிக் கொண்டேயிருக்கலாமல்லவா? விட்டுவிடுங்கள். எண்ணி எண்ணி எண்ணமாளாத வண்ணங்கள் உள்ளன.

ஆனால் அந்தப் படத்தை அச்சிடும் பொழுது இத்தனை நிறங்களை உபயோகித்துள்ளனரா? கிடையாது. அச்சுமுறையில் அடிப்படையானவை 4 வண்ணங்களே. Cyan, Magenta, Yellow, Black என்ற இந்த வண்ணங்களை Process Colors என அழைக்கின்றனர். இந்த வண்ணங்களின் கலவைகளைப் பார்ப்போம்.

Magenta + Yellow = Red
Yellow + Cyan = Green
Cyan + Magenta = Blue

CMYK எனப்படும் இந்த நான்கு வண்ணங்களை ஒன்றுடன் ஒன்று கலப்பதன் மூலம் எண்ணிக்கையில் சுமார் 16 மில்லியன்களுக்கும் மேல் வண்ணங்களைப் பெறலாம் என நிரூபித்துள்ளனர்.

இதுவரையிலும் நிறங்களைப் பற்றிய பொதுவான குறிப்புகளை பார்த்தோம்.

அடுத்து நிறங்களின் அமைப்பு முறை, தன்மைகள் மற்றும் வகைகளைக் காணலாம். வண்ணம் (கலர்) என்ற ஒரு மிகப்பெரிய பொருள் பற்றிய தலைப்பின்கீழ் இந்த மூன்றும் (RGB) வருகின்றன.

(எனினும் இவற்றை பற்றிய அடிப்படை தகவல்களை மட்டும் இங்கு தெரிவிக்கின்றோம். இணையத்திலும், பல புத்தகங்களிலும் கலர் பற்றிய விரிவான செய்திகள் கிடைக்கின்றன.)

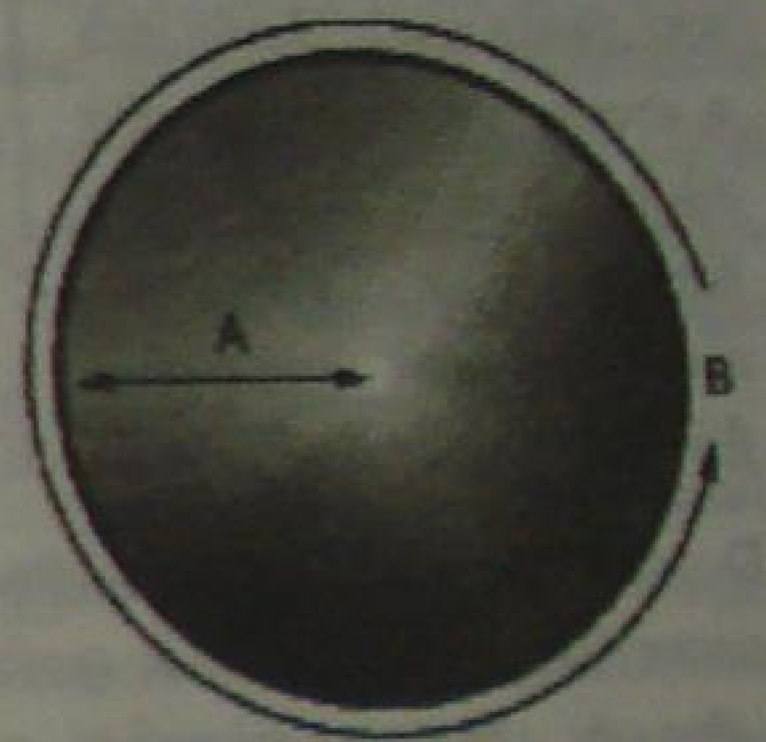
அமைப்பு முறை :

கலர்களை பிரிப்பதற்காக அவற்றை ஒரு சக்கர வடிவத்தில் அமைத்துள்ளனர். இதற்கு கலர் வீல் (Color Wheel) என்று பெயர். சிவப்பு வண்ணத்தில் துவங்கி சிவப்பு வண்ணத்தில் முடிவடையும் இந்த வட்டமான பாதையில் அனைத்து வண்ணங்களும் வருகின்றன.

ஒரு வட்டப்பாதை என்பது 360 டிகிரி சுற்றி வருவதாகும். எனவே இந்த வட்டப்பாதையை சுற்றிலும் 360 நிறங்கள் கொடுக்கப்படுகின்றன. குறிப்பாக பின்வரும் ஒவ்வொரு 60வது டிகிரியிலும் RGB மற்றும் CMY முறை நிறங்கள் அமைந்துள்ளன.

0, 360 டிகிரி - சிவப்பு
60 டிகிரி - மஞ்சள்
120 டிகிரி - பச்சை
180 டிகிரி - சயான்
240 டிகிரி - நீலம்
300 டிகிரி - மெஜந்தா

இவற்றிற்கு இடையில் ஆரஞ்சு, கிளி பச்சை, ஊதா போன்ற கலப்பு வண்ணங்களும் வருகின்றன. (பின்னிணைப்பில் வண்ணப்பக்கம் 004ல் வண்ணப்படமாகக் காணலாம்.)



வட்டத்தின் வெளிப்பாதையில் (B) அனைத்து வண்ணங்களின் 100% கொடுக்கப்படுகிறது. சக்கரத்தின் மையப்பகுதி எந்தவித நிறமும் இல்லாமல் (வெள்ளையாக) இருக்கின்றது. சக்கரத்தின் வெளி ஓரத்தில் ஒரு நிறத்தை குறித்துக் கொள்ளுங்கள். எடுத்துக்காட்டாக சிவப்பு நிறம். அது உள்ள வெளி ஓரத்திலிருந்து மையத்தின் நடுப்பகுதி நோக்கி நகர்ந்தால் (A). சிவப்பு நிறத்தின் வெளிர் தன்மை அதிகமாகிறது. அதாவது 100% சிவப்பில், வெண்மை கலந்து 99, 98...2, 1 என்று குறைந்து வருகின்றது. சக்கரத்தின் மையத்தில் எந்த நிறமும் இருக்காது. அல்லது நாம் துவங்கிய நிறமான சிவப்பின் 0% உள்ளது என்று கொள்ளலாம்.

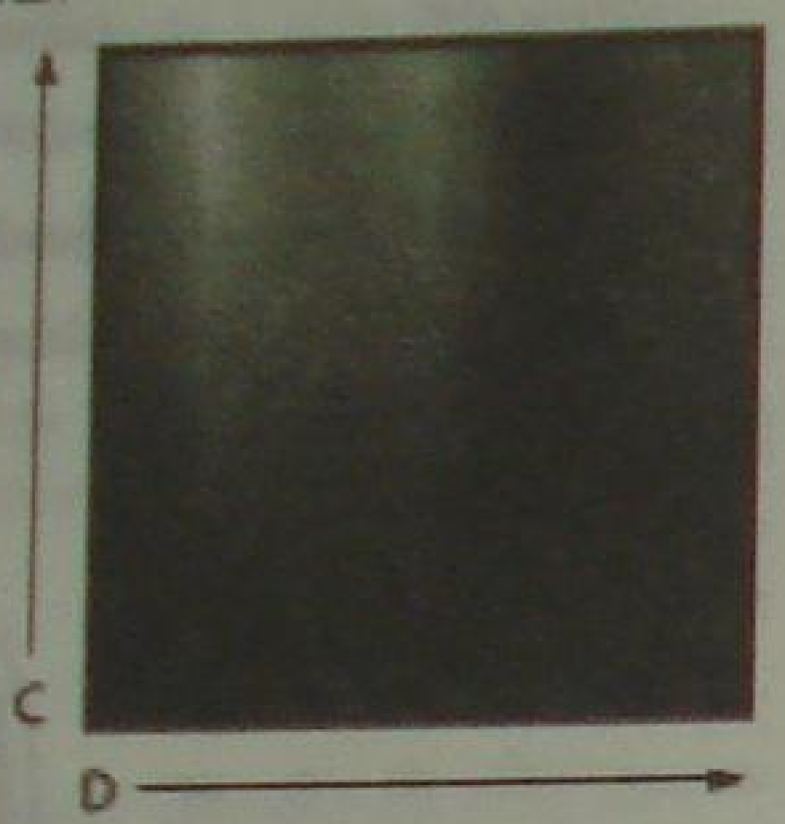
இதில் சக்கரத்தின் வெளிப்பாதையை (B) ஹ்யூ (HUE) என்றும் வெளி ஓரத்திலிருந்து மையம் நோக்கிச் செல்வதை (A) சாச்சுரேஷன் (Saturation) என்றும் குறிப்பிடுகின்றனர்.

எனவே ஹ்யூ (HUE) என்பது, ஒரு நிறத்திலிருந்து மற்றொரு நிறத்திற்கு மாறுவது என்றும், சாச்சுரேஷன் (Saturation) என்பது ஒரு குறிப்பிட்ட நிறத்தின் அடர்தன்மையிலிருந்து வெளிர் தன்மைக்கு செல்வது என்றும் அறியலாம்.

ஒரு குறிப்பிட்ட நிறத்தை நல்ல வெளிச்சம் உள்ள இடத்தில் பார்க்கும் பொழுதும், வெளிச்சம் குறைவான இடத்தில் பார்க்கும் பொழுதும் வித்தியாசம் தெரியுமல்லவா? சரியான வெளிச்சம் உள்ள இடத்தில் ஒரு நிறத்தை பார்ப்பதாகக் கொள்வோம். எடுத்துக்காட்டாக சிவப்பு நிறத்தை எடுத்துக் கொள்ளலாம். அதே சிவப்பு நிறத்தை வெளிச்சம் குறைவான இடத்தில் பார்த்தால் அது அடர்சிவப்பு அல்லது பிரவுன் கலராகத் தெரிகிறது அல்லவா? உண்மையில் சிவப்பு நிறம் தான்;

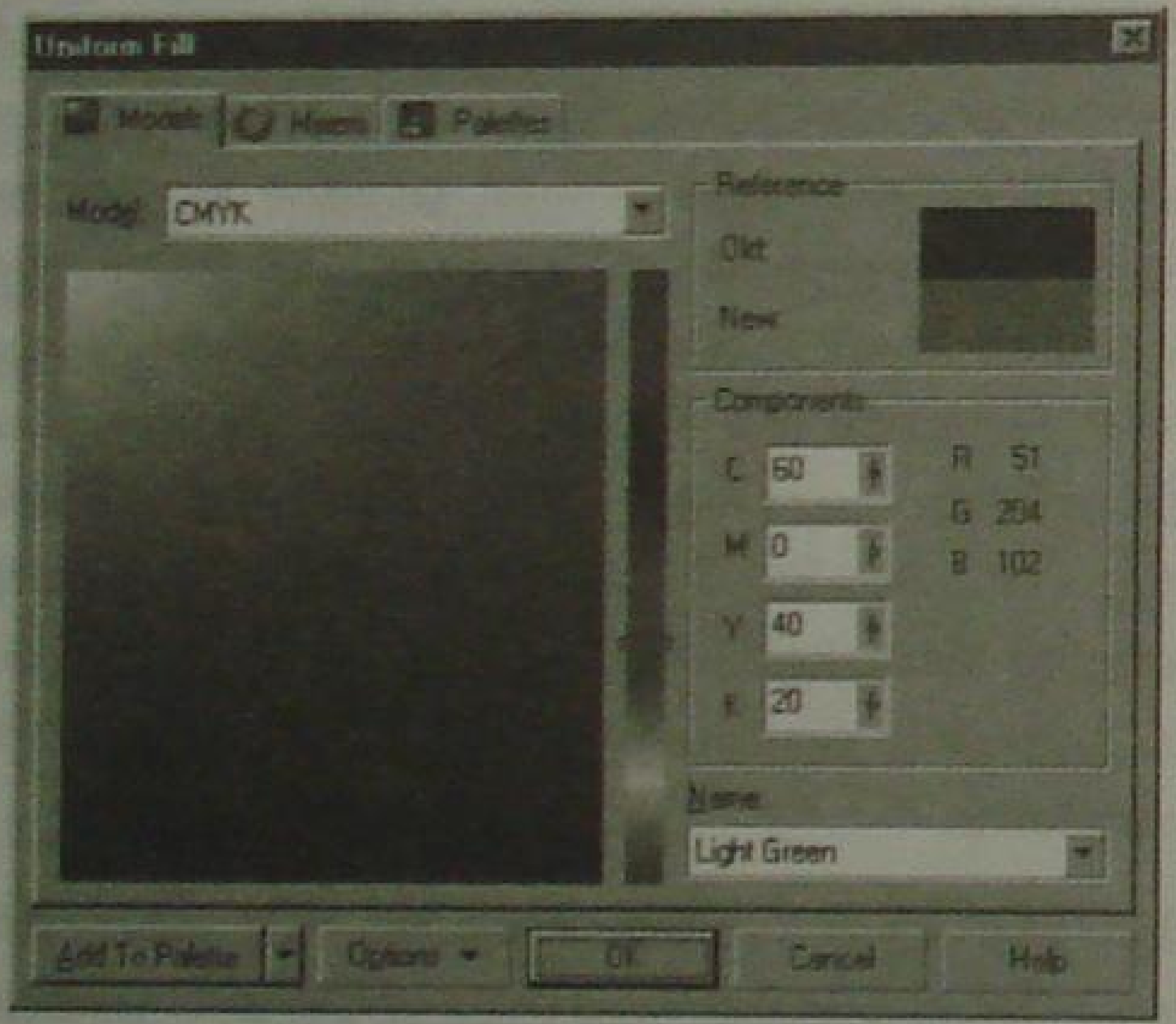
ஆனால் ஒளி குறைவதால் நிறம் மாறி காணப்படுகிறது. முற்றிலும் இருளான, சிறிதளவும் ஒளி இல்லாத இடத்தில் சிவப்பு நிறம் எப்படி தெரியும். நிச்சயம் கருப்பாகத் தானே. ஆனால் இது உண்மையான கருப்பும் அல்ல. ஒளி குறைந்ததால் கருப்பாகத் தோன்றும் சிவப்பு நிறம் தானே.

இதனை வண்ணப்பக்கம் 004ல் கொடுத்துள்ள வண்ணப்படத்தில் காணலாம்.



இதில் C என்பது சிவப்பு நிறத்தின் மீது வெளிச்சம் (Brightness) குறைவதால் உண்டாகும் மாற்றத்தைக் காட்டுவதாகும். மேல்புறம் உள்ளது சரியான வெளிச்சத்தில் உள்ள தெளிவான நிறமாகும். கீழ்புறம் உள்ளது ஒளி முற்றிலும் நீக்கப்பட்ட நிலையில் குறிப்பிட்ட நிறத்தின் தோற்றமாகும்.

D என்பது சிவப்பு நிறத்தில் துவங்கி சிவப்பு நிறம் வரையிலும் (கலர் வீலின் ஓரத்தில் உள்ள கலர்கள்) உள்ள (ஹ்யூஸ் Hues) கலர்களின் அடர்நிறம் ஆகும். அதாவது ஒளியற்ற இடத்தில் உள்ள ஹ்யூக்களின் நிறம் ஆகும்.



Model: CMYK

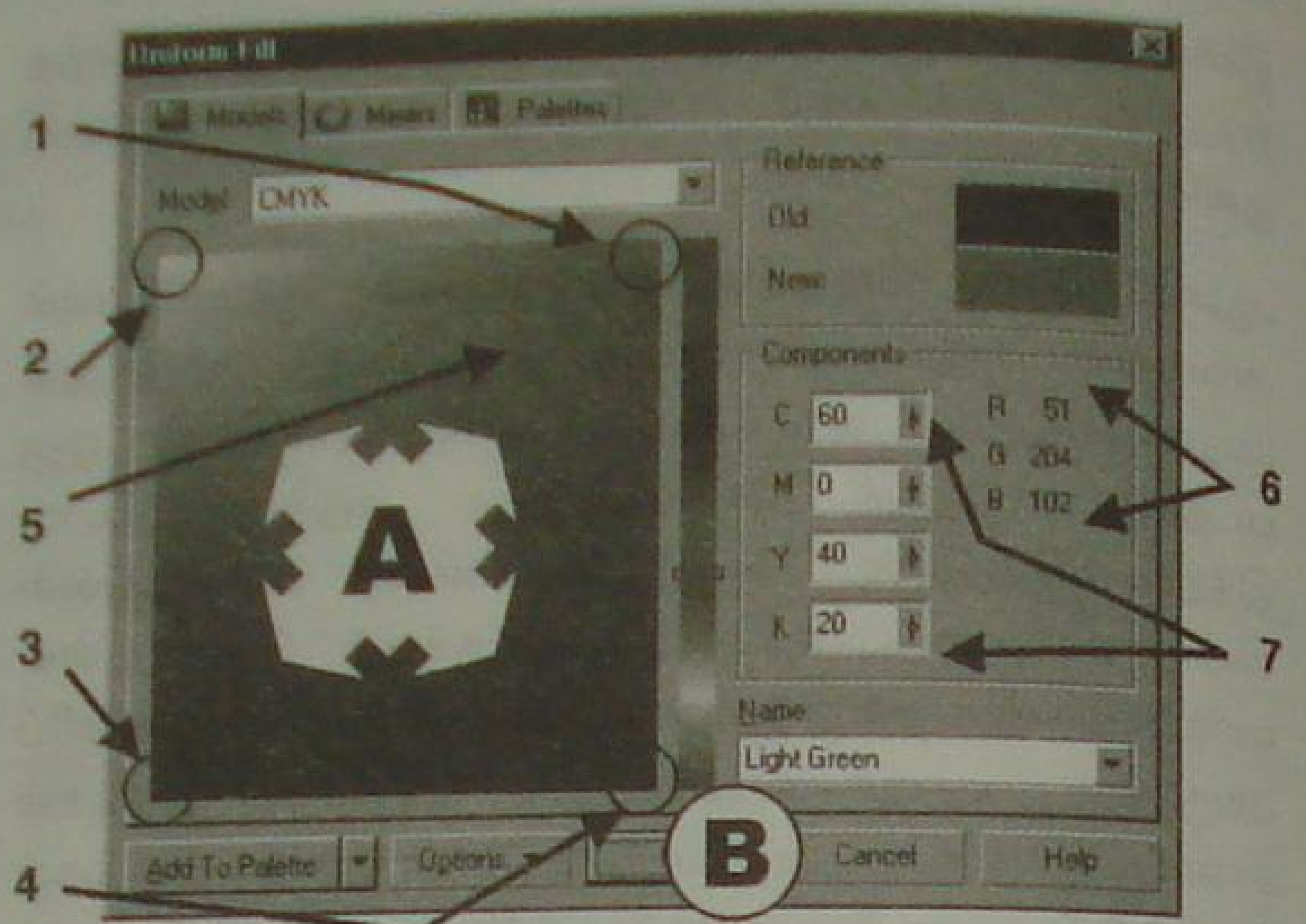
C 60 M 0 Y 40 K 20

R 51 G 204 B 102

Name: Light Green

கோரல்டிரா அப்ளிகேஷனில் யூனிஃபார்ம் ஃபில் (Uniform Fill) என்ற டயலாக் பாக்ஸின் உதவியுடன் நமக்குத் தேவையான நிறங்களைப் பெறுகின்றோம். (இதே டயலாக் பாக்ஸ் கோடுகளுக்காக வரும் பொழுது அவுட்லைன் கலர் என்ற பெயரில் கிடைக்கிறது.) கோரல்டிராவில் உள்ள கலர் பிக்கரை பின்னிணைப்பில் (வண்ணப்பக்கம் 004 பார்க்கவும்) காணலாம்.

A என்பது படம் - 1ல் உள்ள Saturation ஆகும். அதாவது ஒரு குறிப்பிட்ட, ஹ்யூவில் நாம் செலக்ட் செய்கின்ற கலரின் அடர்நிறத்திலிருந்து வெண்மை வரையிலும் அல்லது கருமை வரையிலும் உள்ள பகுதிகளைக் காட்டும் பகுதி. இதில் பாகம் 1ஆக காட்டப்பட்டுள்ள இடம், ஹ்யூவில் நாம் செலக்ட் செய்துள்ள கலரின் உண்மையான உருவமாகும். பாகம் 2 என்பது அந்த கலரின் 0% பகுதியாகும்.



Model: CMYK

C 60 M 0 Y 40 K 20

R 51 G 204 B 102

Name: Light Green

அதாவது வெள்ளை நிறமாகும். இதில் பாகம் 1லிருந்து 2 நோக்கி நகருவதே சாச்சுரேஷன் எனப்படுகிறது. பாகம் 3 என்பது வெண்மை நிறத்தின் எதிர்மறையாகும். வெண்மையிலிருந்து கருப்புக்கு மாற்றுவது. பாகம் 4, ஹ்யூவில் செலக்ட் செய்துள்ள நிறத்தை இருட்டான அறையில் பார்ப்பதை போன்றது. கருப்பு அல்ல. அதாவது பிரைட்னெஸ் மாற்றுவது. மானிட்டர் மற்றும் கலர் டிவிகளில் பிரைட்னெஸ் மாற்றினால் உண்டாகும் மாற்றங்கள் இங்கு கொடுக்கப்படுகின்றன. அதாவது பிரைட்னெஸ் முற்றிலும் நீக்கப்பட்ட நிலையாகும். படம் 2-ல் C எனக்குறிப்பிட்டிருப்பது இதைத்தான்.

B என்று காட்டப்பட்டுள்ள பகுதியில் கீழே சிவப்பு நிறத்தில் துவங்கி, மேலே சிவப்பு நிறம் வரையிலும் அனைத்து நிறங்களும் காட்டப்பட்டுள்ளன. இதுவே ஹ்யூ ஆகும். கலர் வீலில் (படம் - 1) வெளிப்புறமாக வருகின்ற கலர்கள் (B) இங்கு ஒரு ஸ்கேல் போல கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. இதில் நாம் செலக்ட் செய்யும் கலர் அருகில் உள்ள பெட்டியில் (A) சாச்சுரேஷன் மற்றும் பிரைட்னெஸ் மாற்றங்களுடன் கொடுக்கப்படுகிறது.

பாகம் 5 - தற்போது ஹ்யூவில் செலக்ட் செய்துள்ள கலர் ஒரு சிறிய கட்டத்தினுள் கொடுக்கப்படுகிறது. மேலும் அந்த கலரின் சாச்சுரேஷன் மற்றும் பிரைட்னெஸ் அளவுகளுக்கு ஏற்ப அதன் இருப்பிடம் காட்டப்படுகிறது. பாகம் 6ல் ஆர்ஜிபி எனப்படும் சிகப்பு, பச்சை, நீலம் - நிறங்களின் கலவை விகிதம் கொடுக்கப்படுகின்றது.

பாகம் - 7, தற்போது பாகம் 5ல் காட்டப்பட்டுள்ள கலர், அச்சுத்துறையில் உபயோகிக்கும் Cyan, Magenta, Yellow, Black நிறக்கலவையின் அடிப்படையில் விகிதமாகக் கொடுக்கப்பட்டுள்ளது

ஸ்பாட் கலர் அல்லது பேன்டோன் கலர்கள் (Spot Color or Pantone Colors) :

RGB கலர் அல்லது CMYK கலர் என்ற இரண்டு முறைகளில் வண்ணங்கள் பயன்படுவதைப் பார்த்தோம். இவைத்தவிர அச்சுத்துறையில் ஸ்பாட் கலர் என்ற மற்றொரு முறையும் பயன்படுத்தப்படுகிறது. அச்சிடும் பொழுது குறிப்பிட்ட

(ஸ்பாட்) கலரில் கிடைக்கும் அச்சு மையை நேரடியாக பயன்படுத்தித் தேவையான கலர்களை பெறுவதாகும்.

அதாவது ஃபயர் ஆரஞ்சு என்ற நெருப்பு சிவப்பு கலர் என்பது பொதுவாக மெஜந்தா, யெல்லோ ஆகியவற்றின் குறிப்பிட்ட சதவீதத்தைக் கலந்து பெறுவதாகும். ப்ராஸஸ் கலர் முறையில் இதனை அச்சிடும் பொழுது மெஜந்தா கலர் அச்சு மையை பயன்படுத்தி ஒரு முறையும் மஞ்சள் கலர் அச்சு மையை பயன்படுத்தி ஒரு முறையும் என்று இரண்டு முறை அச்சிட்டால் தான் குறிப்பிட்ட அந்த ஆரஞ்சு கலர் கிடைக்கும். அதற்கு பதிலாக குறிப்பிட்ட அந்த ஃபயர் ஆரஞ்சு கலரில் அச்சு மையே நேரடியாக கிடைத்தால் அதனை உபயோகித்து அச்சிட்டு முடித்துவிடலாமல்லவா?

இப்படி நேரடியாக கிடைக்கும் குறிப்பிட்ட, தனித்தனியாக அச்சிட்டு முடிக்க உதவும் அச்சு மைகளுக்கு ஸ்பாட் கலர் என்று பெயர்.

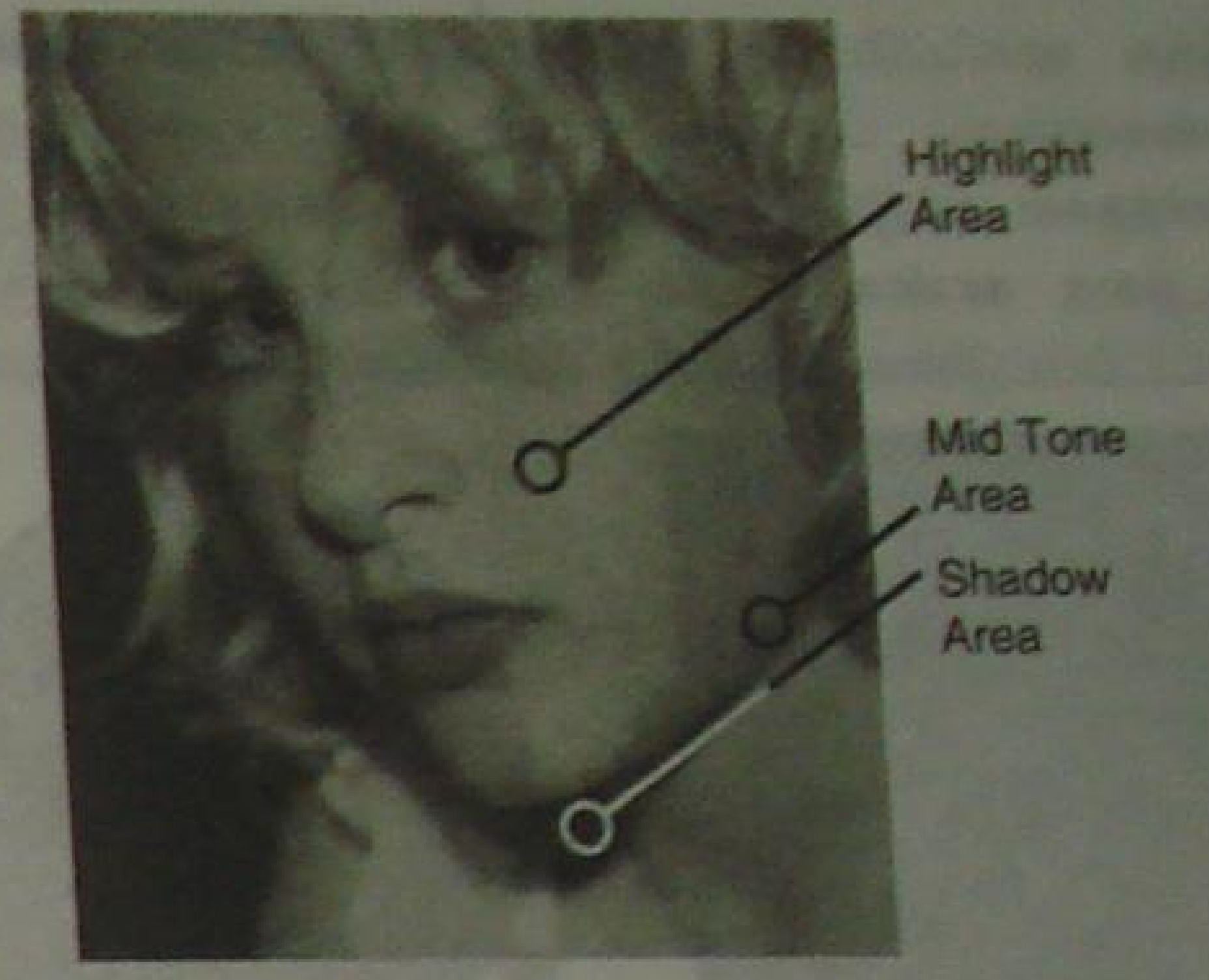
இந்த கலர்களை பேன்டோன் (Pantone Inc.,) என்ற நிறுவனம் பிரிண்டிங், டெக்ஸ்டைல், கம்ப்யூட்டர், வெப்டிசைனிங் என்று பல்வேறு துறைகளுக்கு ஏற்றபடி தனித்தனியாக தயாரித்து அச்சு மை, கம்ப்யூட்டர் கலர்ஸ் மற்றும் இவற்றிற்கான ஷேடு கார்டு என்று அனைத்தையும் வழங்குகின்றனர். எனவே குறிப்பிட்ட பேன்டோன் கலரையும் நம்மால் தனியாக அச்சிட முடியும். பேன்டோன் நிறுவனத்தின் அச்சு மை கிடைக்கவில்லையென்றால் நாம் வழக்கமாக வாங்கும் அச்சு மைகளில் குறிப்பிட்ட சதவீதத்தைக் கலந்து அதே நிறத்தை பெறமுடியும்.

மேலும் சமீப காலங்களில் ப்ராஸஸ் கலருடன் இந்த ஸ்பாட் கலர்களையும் இணைத்து, 4 கலர்களுக்கும் மேலாக 5 முதல் 8 கலர்கள் வரையிலும் அச்சிடும் முறைகளும் வந்துவிட்டன. இதனால் அச்சிடும் படம் தனிச்சிறப்புடன் விளங்குகிறது. உதாரணமாக ஒரு வயல் வெளி காட்சியை அச்சிடும் பொழுது, வயல் பரப்பிற்கு தனியான பச்சை வண்ணத்தை அச்சிடுகின்றனர். இதனால் ப்ராஸஸ் கலர் மூலம் கிடைப்பதைவிட அதிக அளவில் சிறப்புத் தன்மையுடன் அந்த வேலை முடிகிறது. அதிகமான வேலையுடன் நேரம் மற்றும் பணம் செலவானாலும் முடிவாகக் கிடைக்கும் விளைவு வாடிக்கையாளரை திருப்தியடையச் செய்கிறது.

எனினும் இந்த ஸ்பாட் கலர் உபயோகிக்கும் முன்பாக நம்மிடம் உள்ள கம்ப்யூட்டர், ஃபிலிம் எடுக்கும் வசதி, அச்சு இயந்திரம், கிடைக்கும் ஸ்பாட் கலர்களின் தரம் போன்றவற்றை சோதித்துப் பார்த்து பிறகு செய்வது நல்லது.

ஸ்கிரீன் மற்றும் ஸ்கிரீன் ஆங்கிள் (Screen and Screen Angle) :

கலர் வேலைகளைச் செய்யும் பொழுது பயன்படுகின்ற ஒரு தொழில்நுட்பப் பகுதி இந்த ஸ்கிரீன் ஆங்கிள் என்பதாகும். கம்ப்யூட்டரில் வடிவமைக்கும் வேலைகளை அச்சிடும் பொழுது அவை அனைத்தும் ஹாஃப்டோன் (Half tone) முறைக்கு மாற்றப்பட வேண்டும்.



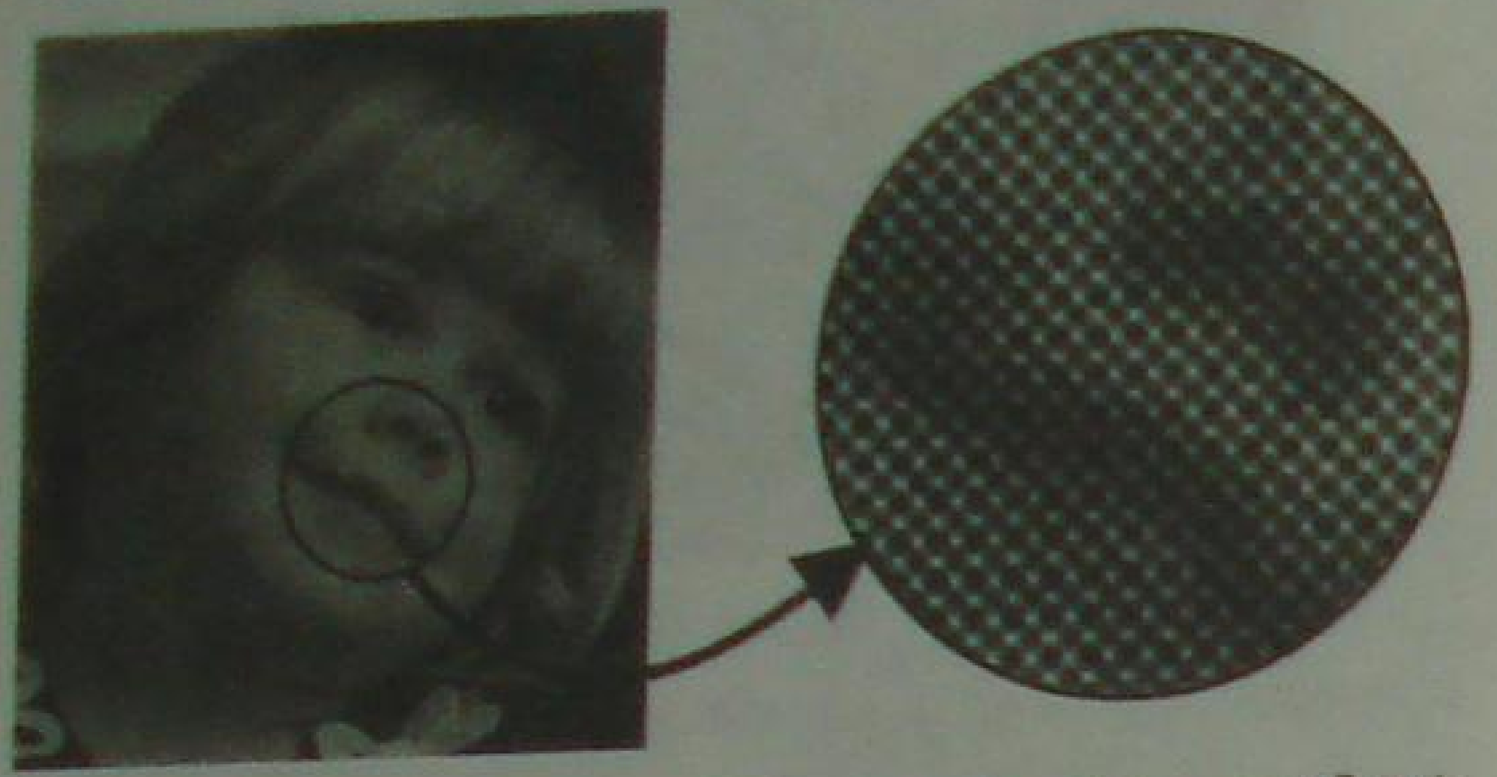
புகைப்படங்கள் ஃபுல் டோன் (Full tone) என்ற நிலையில் உள்ளன. அதாவது ஒரு புகைப்படத்தில், ஒளி அதிகமான பகுதி, ஒளி இல்லாத பகுதி மற்றும் ஒளி குறைவான பகுதி என்று மூன்று நிலைகள் இருக்கின்றன. இதனை முறையே ஹைலைட் (Highlight), ஷேடோ (Shadow) மற்றும் மிட்டோன் (Midtone) என்று கூறுகின்றனர்.

இந்த புகைப்படங்கள் ஒளி அமைப்பின் மூலம் உருவாக்கப்பட்டவை. இதனாலேயே ஒளி மற்றும் நிறவித்தியாசங்கள் தெளிவாகக் காட்டப்பட்டு உள்ளன. ஆனால் அச்சு முறையில் பயன்படுத்தப்படும் ஆப்செட் பிளேட் (Offset Plate) எனப்படும் அச்சிடும் பரப்பிற்கு இந்த வித்தியாசத்தை காட்டத் தெரியாது. அதன்மேல் நிறுத்தப்படும் அச்சு மையை அப்படியே காகிதத்திற்கு மாற்றிக் கொடுத்து விடுகிறது. அந்த அச்சு மை மிகச்சிறிய புள்ளியாக இருந்தாலும், அடர்த்தியான பரப்பாக இருந்தாலும் அப்படியே மாற்றிக் கொடுத்து விடுகிறது.

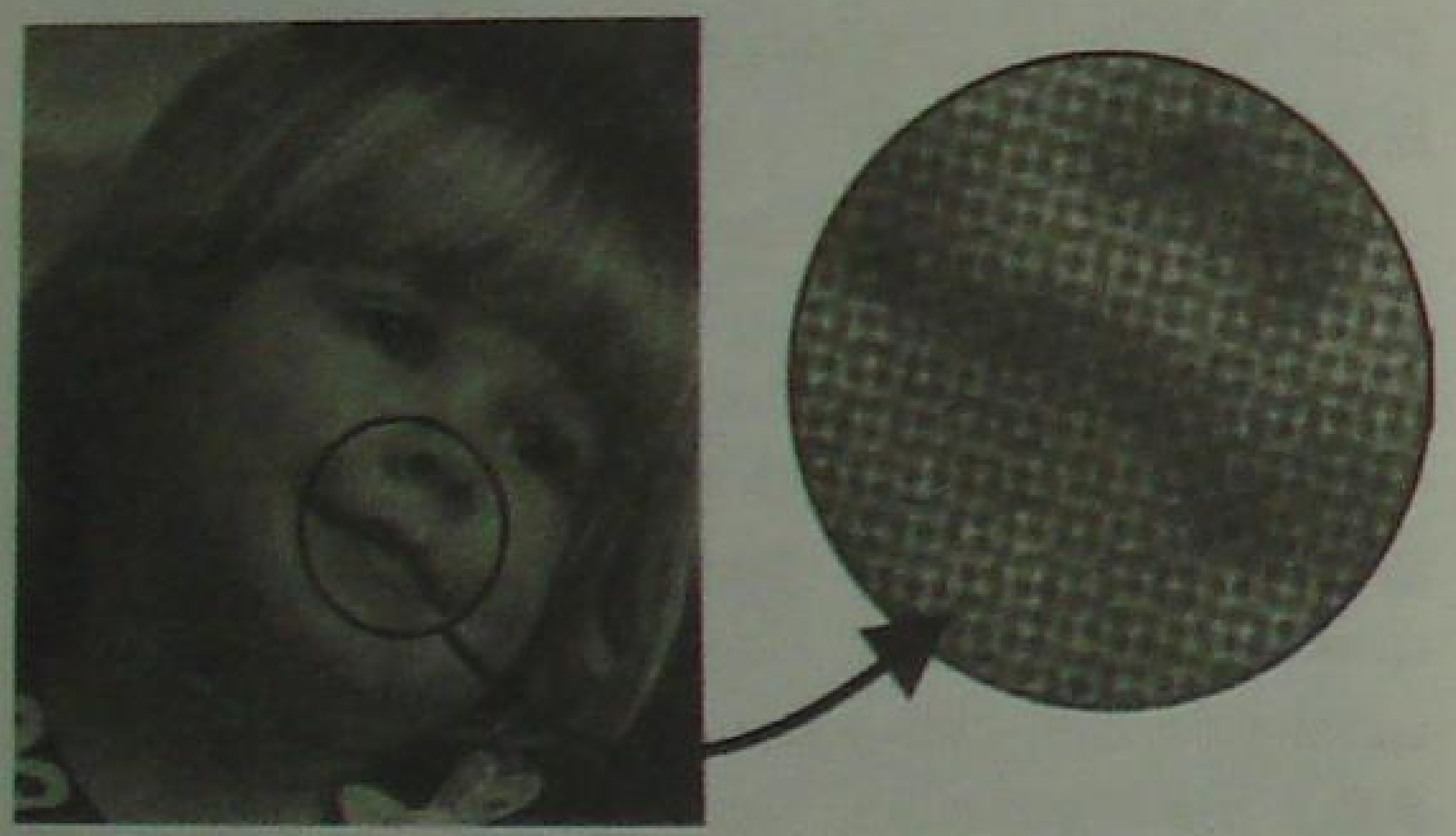
அச்சு முறையை பொருத்தவரையிலும், அச்சில் வரவேண்டிய பகுதி, வர வேண்டாத பகுதி என்ற இரண்டை உருவாக்குகின்றனர். இதனடிப்படையில், புள்ளிகள் மற்றும் புள்ளிகள் அற்ற பகுதி என்ற இரண்டு பகுதிகள் உருவாக்கப்படுகின்றன. இதனால் புகைப்படத்தில் உள்ள ஷேடோ பகுதிகளுக்கு பெரிய புள்ளிகளையும், ஒளி அதிகமான ஹைலைட் பகுதிகளுக்கு சிறிய புள்ளிகளையும், சில இடங்களில் புள்ளிகளற்ற நிலையையும், இடைப்பட்ட மிட்டோன் பகுதிகளுக்கு சற்று பெரிய/சிறிய புள்ளிகளையும் கொடுத்துவிடுகின்றனர். வேலையின் தன்மைக்கு ஏற்ப இந்த புள்ளிகளின் அளவு, கோணம், எண்ணிக்கை ஆகியன அமைக்கப்படுகின்றன.

இப்படி உருவத்தை புள்ளிகளுக்கு மாற்றித்தரும் முறைக்கு ஹாஃப்டோன் (Halftone) என்று பெயர். இதனை ஹாஃப்டோன் ஸ்கிரீன் என்றும் கூறுவார்கள். ஒரு சதுர அங்குலத்தில் நிறுத்தப்படும் புள்ளிகளின் எண்ணிக்கையின் அடிப்படையில் புகைப்படத்தின் தரம் அமைகிறது. இதனை ஹாஃப்டோன் ஸ்கிரீன் ஃப்ரீக்வன்ஸி (Halftone Screen Frequency) என்று கூறுவார்கள். இதனை # என்ற குறியின் மூலம் தெரியப்படுத்துவார்கள். அதாவது #133 என்றால் ஒரு சதுர அங்குலத்தில் 133 புள்ளிகள் இருப்பதாக ஹாஃப்டோன் ஸ்கிரீன் அமைக்கப்பட வேண்டும் என்று பொருளாகும்.

இந்த ஹாஃப்டோன் ஸ்கிரீன் புள்ளிகள் சாதாரணமாக கண்களுக்குப் புலப்படமாட்டா. உருப்பெருக்கி மூலம் பார்த்தால் மட்டுமே தெரியும். கீழே கொடுக்கப்பட்டுள்ள படத்தை காண்க. அதில் வட்டமிட்டு உருப்பெருக்கிக் காட்டப்பட்டுள்ள பகுதியில் புள்ளிகளை கவனிக்கவும்.



ப்ராஸஸ் கலர் என்ற நான்கு கலர்களில் அச்சிடும் பொழுது அனைத்து கலர்களும் ஒன்றுடன் ஒன்று பொருந்தி அமைந்தால் தான் வேலை சரியாக முடியும். அதற்கு ஒவ்வொரு கலரும் ஒவ்வொரு கோணத்தில் அமைக்கப்பட வேண்டியுள்ளது. அதாவது புகைப்படத்தை ஹாஃப்டோனாக மாற்றும் பொழுது, கொடுக்கப்படும் ஸ்கிரீன் ஒவ்வொரு கலருக்கும் ஒவ்வொரு கோணத்தில் அமைக்கப்பட வேண்டும். அப்பொழுது தான் நான்கு கலர்களும் ஒன்றுடன் ஒன்று துல்லியமாகப் பொருந்தி படம் சரியானபடி கிடைக்கிறது.

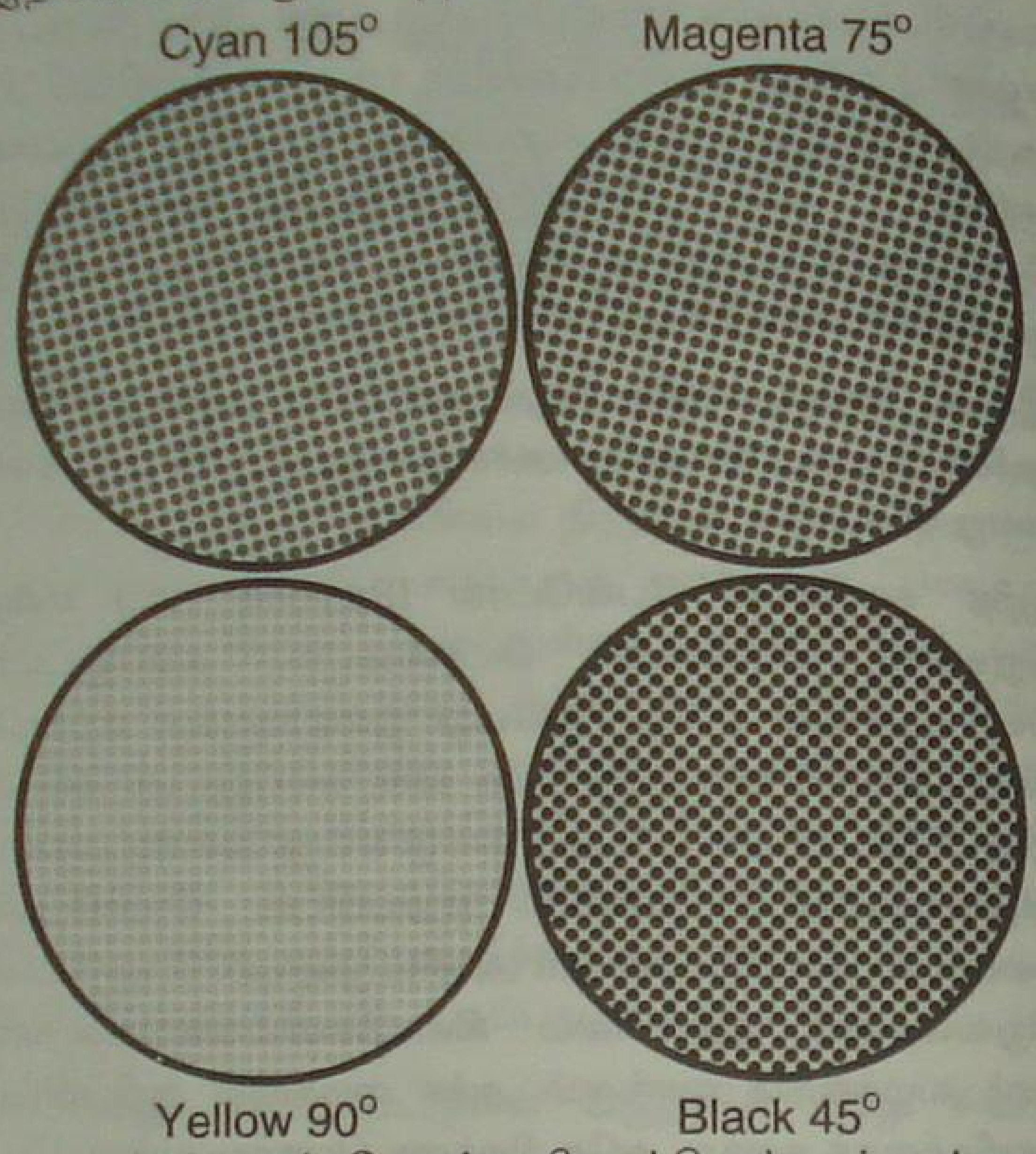


இதனை பின்வரும் படத்தில் காண்க. ஒரே நிறத்தில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள இந்தப் படத்தில் உருப்பெருக்கிக் காட்டப்பட்டுள்ள பகுதியில் புள்ளிகளின் அமைப்பை கவனியுங்கள். ஒரு பூ போல நிறுத்தப்பட்டுள்ளன. ஆனால் மேலே நாம் முதலாவதாக பார்த்த இதே படத்தில் புள்ளிகளின் அமைப்பை கவனியுங்கள். 45 டிகிரி கோணத்தில் அடுக்கப்பட்ட ஒரு புள்ளி வரிசை மட்டும் தெரிகிறது. காரணம் இது ஒரே ஒரு கலரில் பிரிண்ட் செய்யப்பட வேண்டியதாக தயாரித்தோம். ஆனால் இரண்டாவதாக பார்த்த படம் 4 கலர்களின் கலவையால் உருவாக்கப்பட்டது. இதில் 4 கலர்களும் தனித்தனி கோணத்தில் நிறுத்தப்படுகின்றன. இங்கு அந்த தனித்தனி 4 கலர்களையும் நாம் ஒரே கலராக பார்ப்பதால் இந்த பூ அமைப்பு மிக தெளிவாகக் கிடைக்கிறது. வண்ணப்பக்கம் 004ல் இதே படங்களை கலரில் கொடுத்துள்ளோம். ஒப்பிட்டு பார்த்துக் கொள்ளுங்கள்.

இதற்கு நான்கு கலர்களும் அமைக்கப்பட வேண்டிய கோணங்கள் பின்வருமாறு கொடுக்கப்பட்டுள்ளன :

கருப்பு (Black) - 45°
மஞ்சள் (Yellow) - 90°
மெஜந்தா (Magenta) - 75°
சயான் (Cyan) - 105°

இதனை பின்வரும் படத்தில் காணலாம் :



கலர், ஹ்யூ, சாச்சுரேஷன், பிரைட்னெஸ், ஸ்பாட்கலர், பேன்டோன், ஸ்கிரீன், ஆங்கிள் - போன்றவை கிராபிக் அப்ளிகேஷன்களான கோரல்டிரா, போட்டோஷாப், இல்லஸ்ட்ரேட்டர் போன்றவற்றில் வேலை செய்யும் பொழுது அவசியம் அறிந்திருக்க வேண்டிய பகுதிகளாகும். உங்களது ஆர்வத்தைப் பொறுத்து மேலும் தேடி அறிந்து கொண்டால் வளர்ச்சிக்கு உதவும்.

விரைவாக கலர் ஃபில் கொடுக்க

கோரல் விண்டோவின் வலப்புறம் உள்ள கலர் பேலட்டிலிருந்து நேரடியாக நிறங்களை ஃபில்லாகக் கொடுக்கின்றோம். அதேசமயம், சற்று மெல்லிய அல்லது அடர் நிறங்கள் தேவையெனில், கலர் பிக்கர் டயாக் பாக்ஸிற்குள் சென்றால் மட்டுமே மாறுபட்ட நிறங்கள் கிடைக்கின்றன. கலர் பிக்கருக்குள் செல்லாமல், கலர் பேலட்டில் உள்ள நிறங்களுக்கு மாறுபட்ட நிறங்களை பின்வருமாறு பெறலாம்.

கலர் பேலட்டில் குறிப்பிட்ட நிறத்தின் மீது மவுஸின் இடது பட்டனை சில நொடிகள் அழுத்திப் பிடிக்கவும். நீங்கள் செலக்ட் செய்துள்ள நிறம் அதற்கு மேலும் கீழும் உள்ள நிறங்களுடன் இணைந்து பல நிறங்கள் ஒரு பெட்டியில் தரப்படுகின்றன (வண்ணப்பக்கம் 003 காண்க). அதில் தேவையான நிறத்தின் மீது மவுஸை சொடுக்கி நமது வேலைகளில் பயன்படுத்தலாம்.

---

6. மெனுக்களும் கட்டளைகளும்

Menus and Commands

கோரல்டிராவின் டூல் பாக்ஸில் உள்ள 19 முதன்மை டூல்கள் மற்றும் அவற்றில் ஃப்ளை அவுட்டுகளில் உள்ள துணை டூல்கள் பற்றி விரிவாகப் பார்த்தோம்.

மெனுபார் மூலம் கிடைக்கும் மெனுக்கள் மற்றும் அவற்றின் கீழ் கொடுக்கப்பட்டுள்ள கட்டளைகள் பற்றி இனி காணலாம். ஆனால் பல கட்டளைகள் பற்றி ஏற்கனவே பார்த்துவிட்டோம். ஆம்! கோரல்டிராவின் டூல்கள் மூலம் பார்த்த பல செயல்பாடுகள் இங்கு கட்டளைகளாகவும் கொடுத்துள்ளனர். அது போன்ற கட்டளைகள் மீண்டும் விரிவாகக் கூறாமல் அடுத்த கட்டளைக்கு சென்று விடுகிறோம்.

பின்வரும் மெனுக்களே மெனுபார் மூலம் கிடைக்கின்றன :

1. ஃபைல் (File)
2. எடிட் (Edit)
3. வ்யூ (View)
4. லேஅவுட் (Layout)
5. அரேன்ஜ் (Arrange)
6. எஃபெக்ட்ஸ் (Effects)
7. பிட்மேப்ஸ் (Bitmaps)
8. டெக்ஸ்ட் (Text)
9. டேபிள் (Table)
10. டூல்ஸ் (Tools)
11. விண்டோ (Window)
12. ஹெல்ப் (Help)

இவை ஒவ்வொன்றிலும் கொடுக்கப்பட்டிருக்கும் கட்டளைகள், உபகட்டளைகள் பற்றி அடுத்துவரும் அத்தியாயங்களில் காணலாம்.

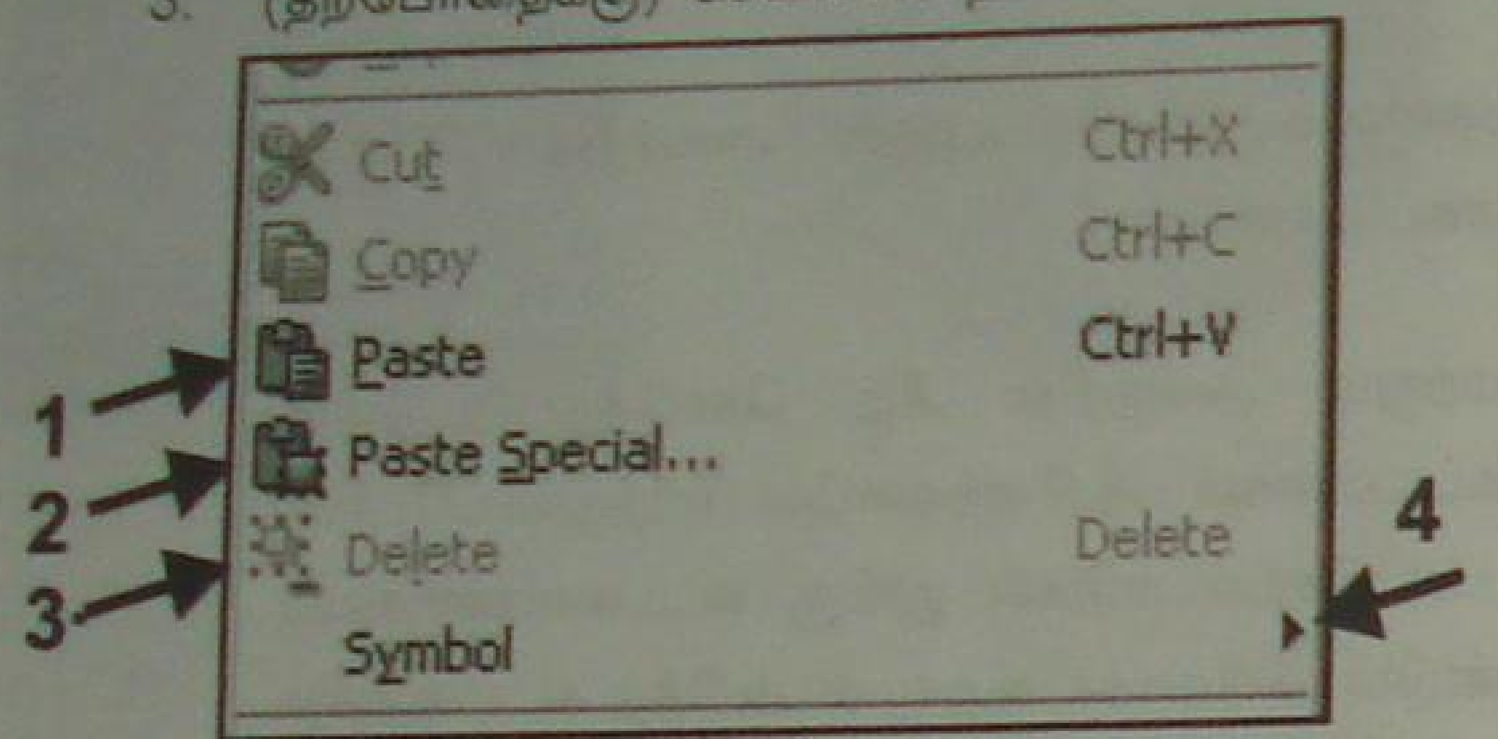
ஒவ்வொரு மெனுவை செலக்ட் செய்தால் வருகின்ற பட்டியலில் சில கட்டளைகளுக்கு முன்னால் அந்த கட்டளைகளைக் குறிக்கின்ற ஐகான் கொடுக்கப்பட்டிருக்கும். இந்த ஐகானே ஸ்டேண்டர்டு பாரில் நிறுத்தப்பட்டுள்ளது. (பார்க்க பக்கம் 002).

கட்டளைகளின் வகைகள் மற்றும் டயலாக் பாக்ஸ்

(Types of Commands and the Dialog Box)

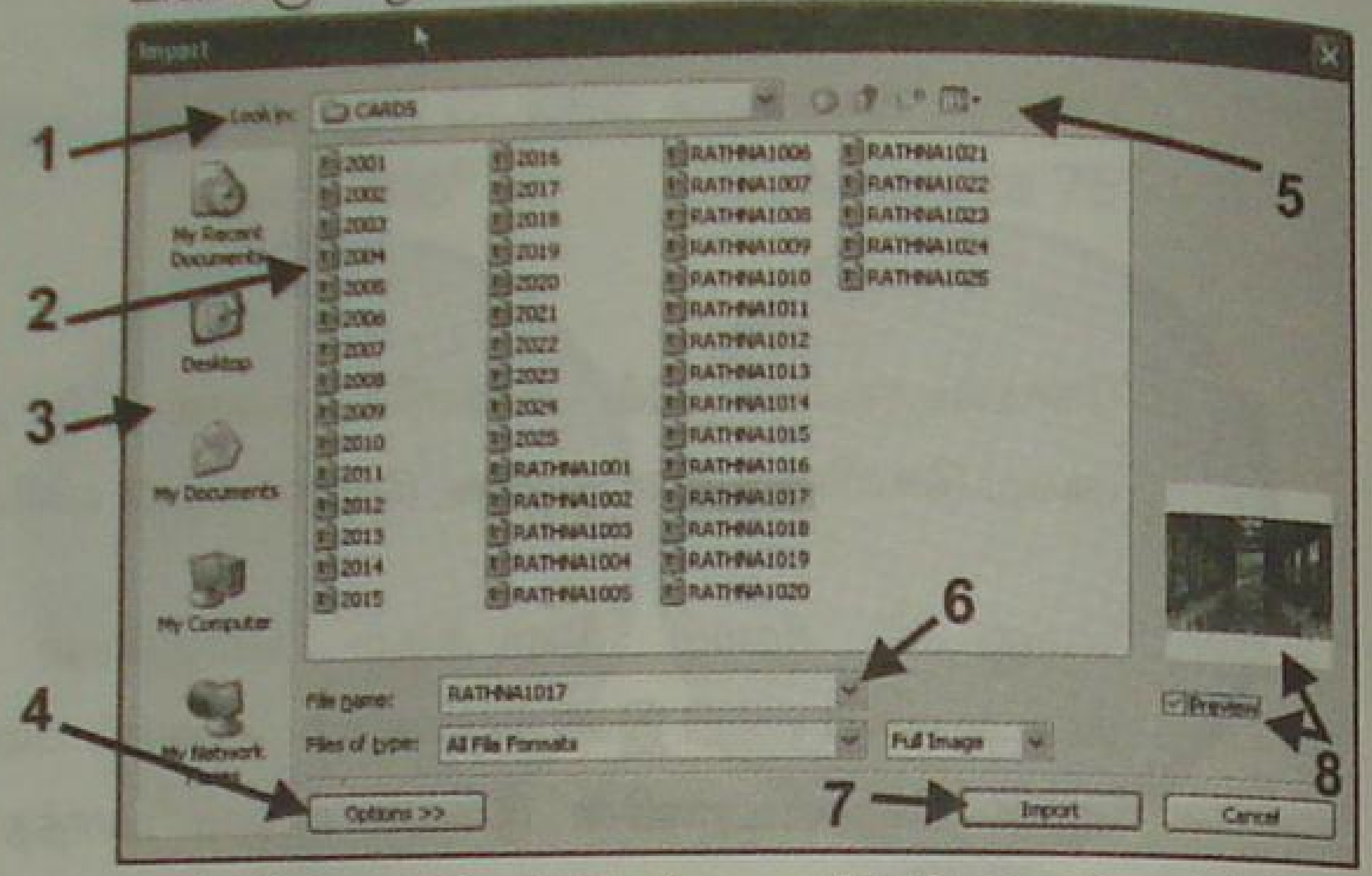
கோரல்டிராவில் ஒவ்வொரு மெனுவின் கீழும் பல்வேறு கட்டளைகள் மூன்று விதத்தில் தரப்பட்டுள்ளன. அவை :

1. நேரடியாக செயல்படக்கூடியவை
2. விளக்கம் கேட்டு செயல்படக்கூடியவை
3. (தற்போதைக்கு) செயல்படாதவை


Cut Ctrl+X
Copy Ctrl+C
Paste Ctrl+V
Paste Special...
Delete Delete
Symbol
1
2
3
4

1. **நேரடியாக செயல்படக்கூடியவை :** இந்தக் கட்டளைகள் தங்கள் பெயருக்கு ஏற்றபடி நேரடியாக செயல்படக்கூடியவை. எடுத்துக்காட்டாக எடிட்மெனுவில் உள்ள டெலிட், கட், காப்பி, பேஸ்ட் போன்றவை. தேவையான உருவங்களை செலக்ட் செய்து இந்தக் கட்டளைகளைக் கொடுத்தால் அவை செயல்பட்டு விடுகின்றன. கோரல்டிராவில் பெரும்பாலான கட்டளைகள் இப்படிப்பட்டவையே.
2. **விளக்கம் கேட்டு செயல்படக்கூடியவை** : ஒரு சில கட்டளைகளின் இறுதியில் மூன்று புள்ளிகள் வைக்கப்பட்டிருப்பதை கவனியுங்கள். இவற்றிற்கு **எல்லிப்ஸ் (Ellipse)** என்று பெயர். இந்த எல்லிப்ஸ் உள்ள கட்டளைகளை செலக்ட் செய்தால் அவை நேரடியாக செயல்படுவதில்லை. மாறாக உங்களிடமிருந்து சில விளக்கங்களை கேட்டு அதனடிப்படையிலேயே செயல்படுகின்றன.

ஒரு நபரிடம் வாங்கி வா என்று மட்டும் கூறினால் அவர் உடனே தனது செயலை துவக்கிவிடமுடியாது அல்லவா? அடுத்து நம்மிடம் என்ன வாங்கி வரவேண்டும், எவ்வளவு வாங்கிவரவேண்டும், எங்கிருந்து வாங்கி வரவேண்டும் - இப்படி பல கேள்விகளைக் கேட்டு அதன் பிறகே தனது செயலை துவக்க முடியும் அல்லவா? அதுபோலவே இந்தக் கட்டளைகள். நம்மிடம் மேலும் சில விளக்கங்களைப் பெற்றுவிட்டு பிறகே செயல்படுகின்றன. அப்படி விளக்கங்களைப் பெறுவதற்காக, இந்தக் கட்டளைகளை செலக்ட் செய்தவுடன் ஒரு பெட்டி வந்து நிற்கின்றது. இதற்கு **டயலாக் பாக்ஸ் (Dialogue Box)** என்று பெயர். இந்த டயலாக் பாக்ஸில் பொதுவாக உள்ளவற்றை இங்கு காணலாம். ஃபைல் மெனுவில் உள்ள இம்போர்ட் கட்டளையை செலக்ட் செய்தவுடன் வருகின்ற டயலாக் பாக்ஸை இங்கு எடுத்துக்காட்டிற்காகக் கொடுத்துள்ளோம். இதில் உள்ள பாகங்களும் அவற்றின் செயல்பாடுகளும் பின்வருமாறு :

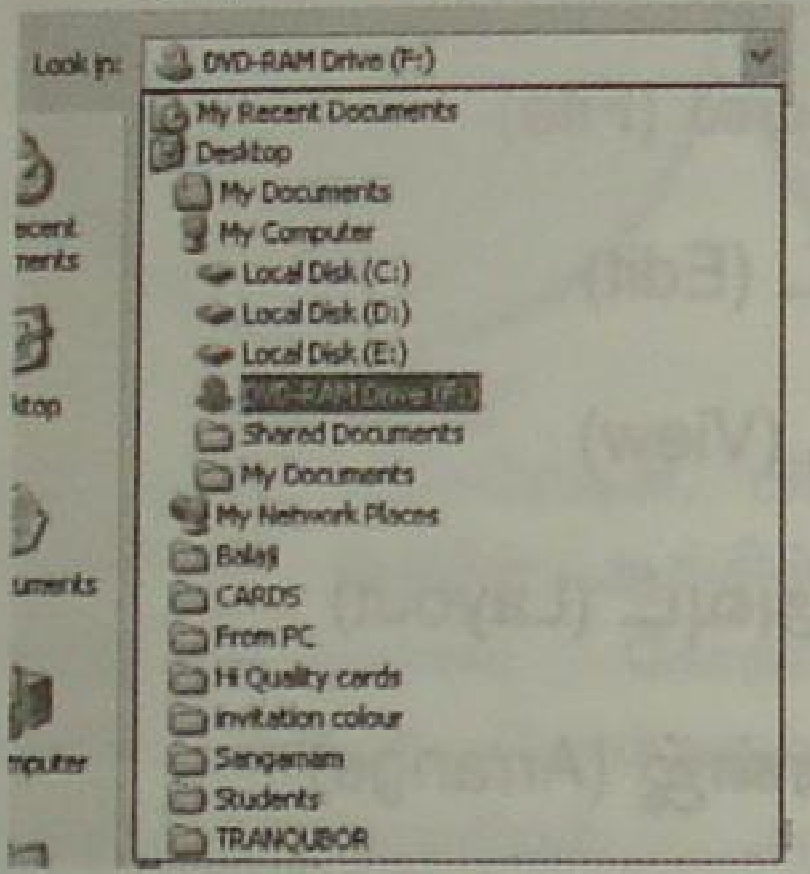

Import
My Recent Documents
Desktop
My Documents
My Computer
My Network Places
Options >>
Import
Cancel
Preview
1
2
3
4
5
6
7
8

Look in: CARDS

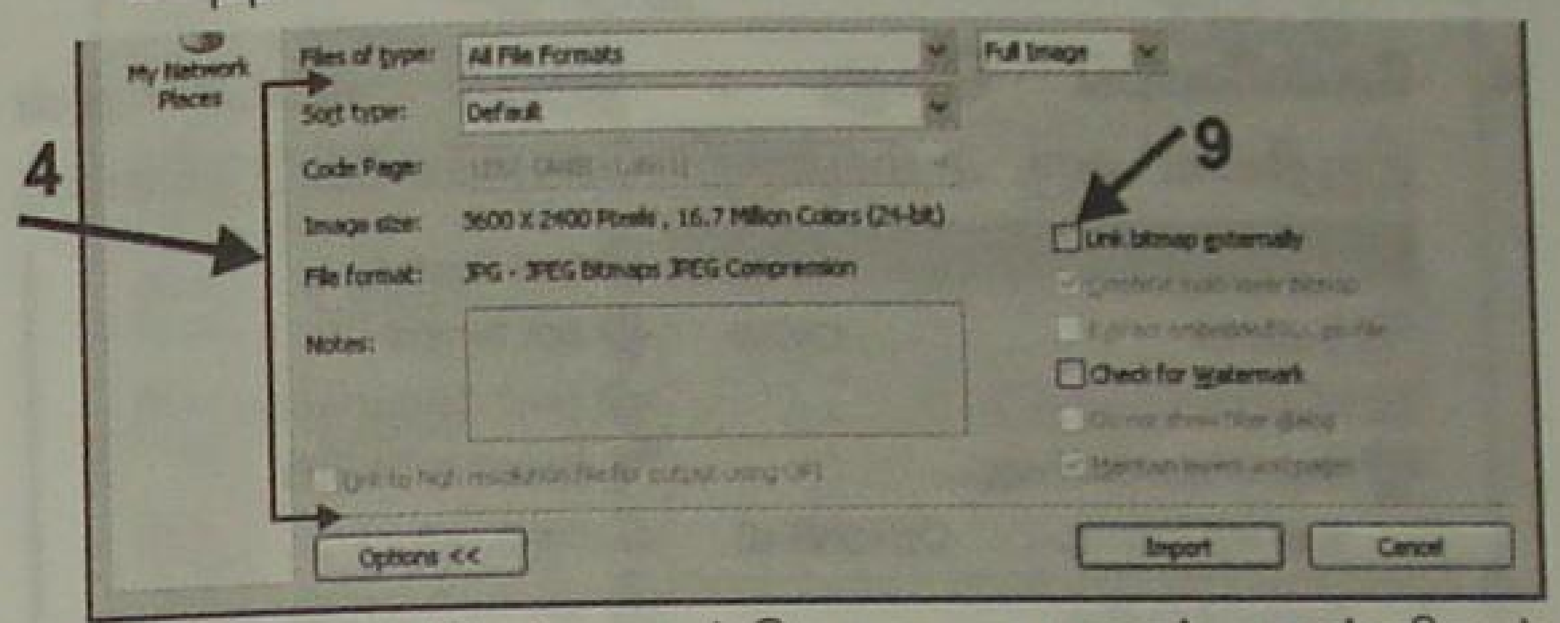
File name: RATHNA1017

Files of type: All File Formats — Full Image

1. **லுக்-இன் (இருப்பிடம் குறிப்பிட) (Look-in) :** தற்போதைய நமது செயலின் அடிப்படையில், நாம் தேடும் குறிப்பிட்ட ஃபைலின் இருப்பிடத்தை இந்தப் பகுதியில் கொடுக்க வேண்டும். எடுத்துக்காட்டாக ஒரு படத்தை / எழுத்தை இம்போர்ட் செய்யும்போது அது எங்கு உள்ளது என்பதை சொல்ல வேண்டுமல்லவா? அதற்கு இந்தப் பகுதி உதவுகிறது. உங்கள் கம்ப்யூட்டரில் எந்த டிரைவில், எந்த ஃபோல்டரில், அதற்குள் உள்ள சப்ஃபோல்டர் என்று அதன் இருப்பிடத்தைக் குறிப்பிட வேண்டும். அல்லது ஃபிளாப்பி மற்றும் சிடியில் இருந்தால் அவற்றை (அவற்றிற்கான டிரைவ்களை) இங்கு செலக்ட் செய்யலாம். இதுவும் ஒரு ட்ராப் டவுன் லிஸ்ட்டாகவே உள்ளது (பாகம் 6 பார்க்கவும்).


Look in: DVD-RAM Drive (F:)
My Recent Documents
Desktop
My Documents
My Computer
Local Disk (C:)
Local Disk (D:)
Local Disk (E:)
DVD-RAM Drive (F:)
Shared Documents
My Documents
My Network Places
Balaji
CARDS
From PC
Hi Quality cards
invitation colour
Sangamam
Students
TRANQUBOR

2. **ஃபைல்களின் பட்டியல் காட்டப்படும் பகுதி :** பாகம் 1ல் குறிப்பிட்ட பகுதியை கொடுத்தவுடன், அந்தப் பகுதியில் உள்ள அனைத்து ஃபைல்களின் (படங்களின்) பெயர் இங்கு பட்டியலாகத் தரப்படுகின்றது. இதில் வெறும் பெயர்கள் மட்டுமே காட்டப்படும். பாகம் 5-யை செலக்ட் செய்து மாற்றினால் இங்கு பட்டியலுக்கு பதிலாக உருவங்களையும் வரச் செய்யலாம்.
3. **விரைவாக இருப்பிடம் செல்ல உதவும் பகுதி :** பாகம் 1ல் உங்கள் ஃபைல் உள்ள பகுதியை குறிப்பிட இந்தப் பகுதியில் உள்ள ஐகான்களை செலக்ட் செய்தும் விரைவாக செயல்படலாம். எடுத்துக்காட்டாக இங்கு தரப்பட்டுள்ள மை கம்ப்யூட்டரை செலக்ட் செய்தால் உங்கள் கம்ப்யூட்டரில் உள்ள டிரைவ்களின் பட்டியல் பாகம் 2ல் காட்டப்படும். அதிலிருந்தும் வேகமாக நமது ஃபைலின் இருப்பிடத்தை செலக்ட் செய்ய முடியும்.
4. **ஆப்சன்ஸ் (Options) :** பல டயலாக் பாக்ஸ்களில் இந்த பட்டன் தரப்பட்டுள்ளது. இதன் இறுதியில் ஒரு அம்புக்குறி உள்ளதை கவனிக்க. வெளிநோக்கிய அம்புக்குறி உள்ள நிலையில் இந்த பட்டனை க்ளிக் செய்தால், டயலாக் பாக்ஸ் அளவில் பெரியதாகி, குறிப்பிட்ட அந்த டயலாக் பாக்ஸிற்குத் தேவையான மேலும் சில வசதிகள் தரப்படுகின்றன. கீழே படத்தில் பாகம் 4 எனக் காட்டப்பட்டுள்ளவை புதிய வசதிகள். ஒவ்வொரு டயலாக் பாக்ஸிலும் அவற்றின் கட்டளையின் அடிப்படையில் இவைத் தரப்படுகின்றன.


My Network Places
Link bitmap externally
Check for Watermark
Options <<
Import
Cancel
4
9

Files of type: All File Formats — Full Image

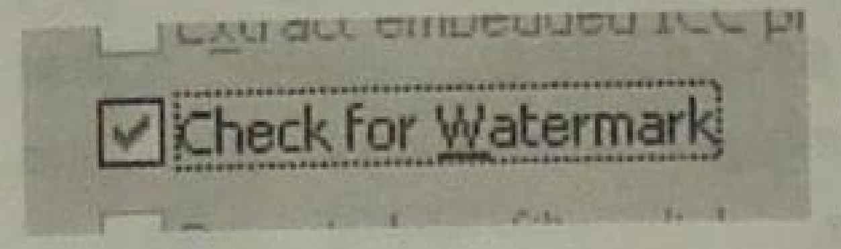
Sort type: Default

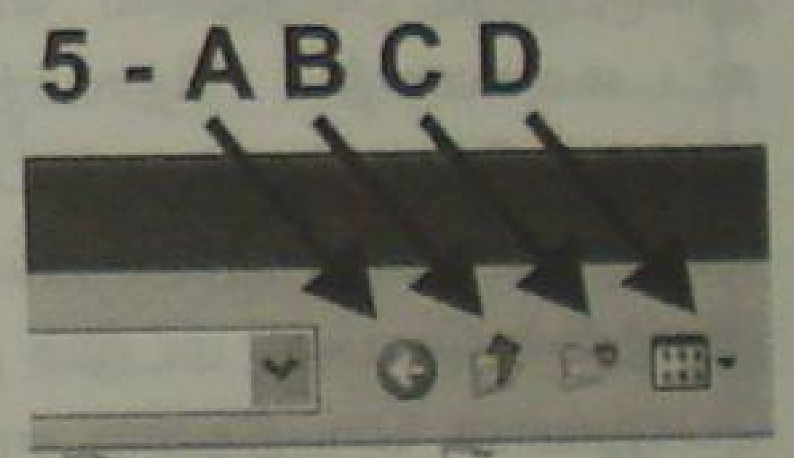
Image size: 3600 X 2400 Pixels , 16.7 Million Colors (24-bit)

File format: JPG - JPEG Bitmaps JPEG Compression

Notes:

9. **செக் பாக்ஸ்கள் (Check boxes) :** இதுபோன்று ஒரு சிறிய பெட்டி தரப்பட்டு அதன் அருகில் செயலின் பெயர் கொடுக்கப்பட்டிருக்கும். அந்த செயல் தேவையெனில் பெட்டியில் ஒரு க்ளிக் செய்யவும். உடன் அதில் ஒரு டிக் குறி (☑) தரப்படுகிறது. அந்த செயல் உங்களது செலக்சனுக்கு தரப்படும்.

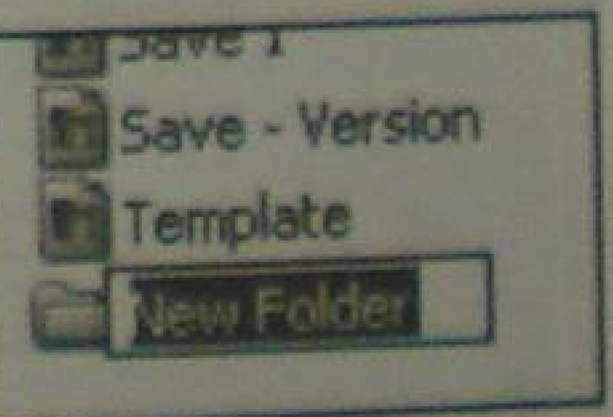

☑ Check for Watermark



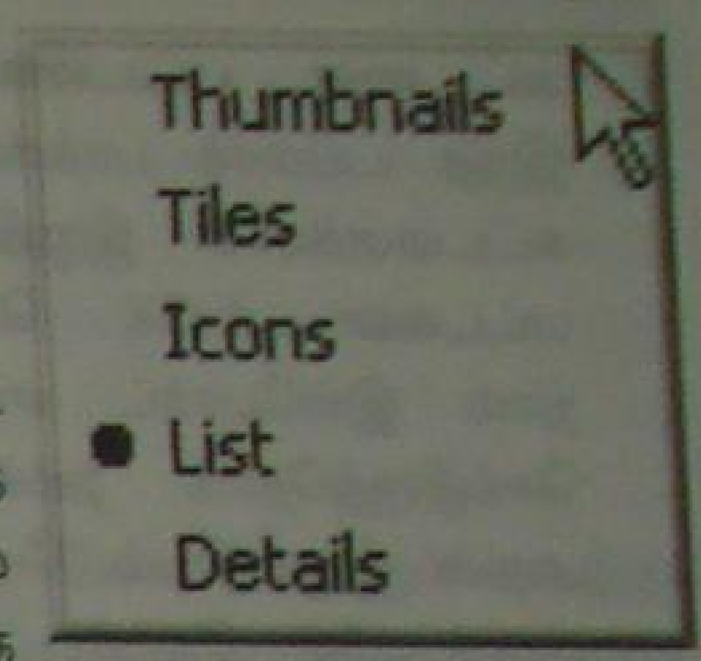
5. **ஸ்பெஷல் ஐகான்ஸ்:** இந்தப் பகுதியில் நான்கு ஐகான்கள் தரப்பட்டுள்ளன. இவற்றில் முதலிரண்டு ஒன்றுடன் ஒன்று தொடர்புடையவை.

5ஏ : பாகம் 2ல் உங்கள் ஃபைலின் இருப்பிடத்தை அறிய நீங்கள் ஒவ்வொரு ஃபோல்டராகத் துவக்கும்போது, கடைசியாக துவக்கிய ஃபோல்டருக்கு உடனே செல்வதற்கு கோ டு லாஸ்டு ஃபோல்டர் விஸிட்டட் (Go to last folder visited) என்ற இந்த ஐகானை க்ளிக் செய்யவும். தற்போது

5பி : பாகம் 5ஏயின் முன்னோக்கிய செயலை இது செய்கிறது. தற்போது துவக்கியுள்ள இடத்திற்கு ஒரு நிலை முன்பாக செல்ல இந்த அப் ஒன் லெவல் (Up one level) என்ற ஐகான் உதவுகிறது.

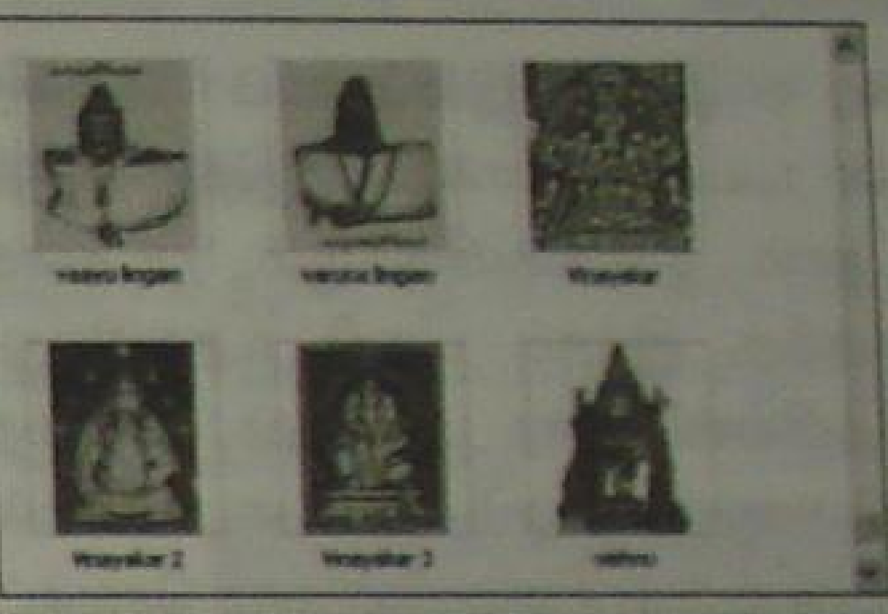

Save - Version
Template
New Folder

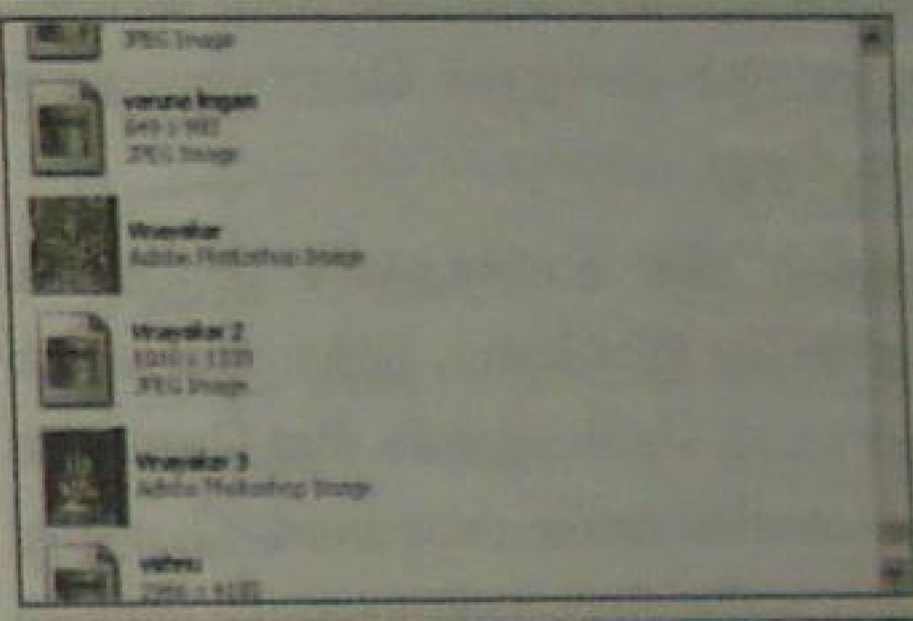
5சி : பாகம் 2ல் புதிதாக ஒரு ஃபோல்டரை உருவாக்க இந்த ஐகானை க்ளிக் செய்யவும். உடன் ஒரு நியூ ஃபோல்டர் பாகம் 2ல் நிறுத்தப்படுகிறது. தேவையெனில் அதற்கு வேறு பெயர் கொடுத்துக் கொள்ளலாம்.

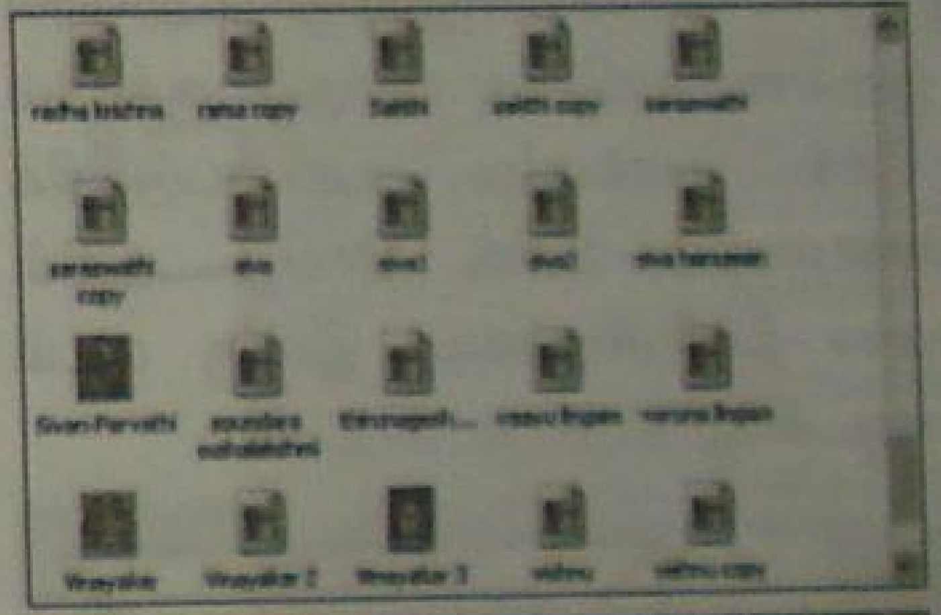

Thumbnails
Tiles
Icons
● List
Details

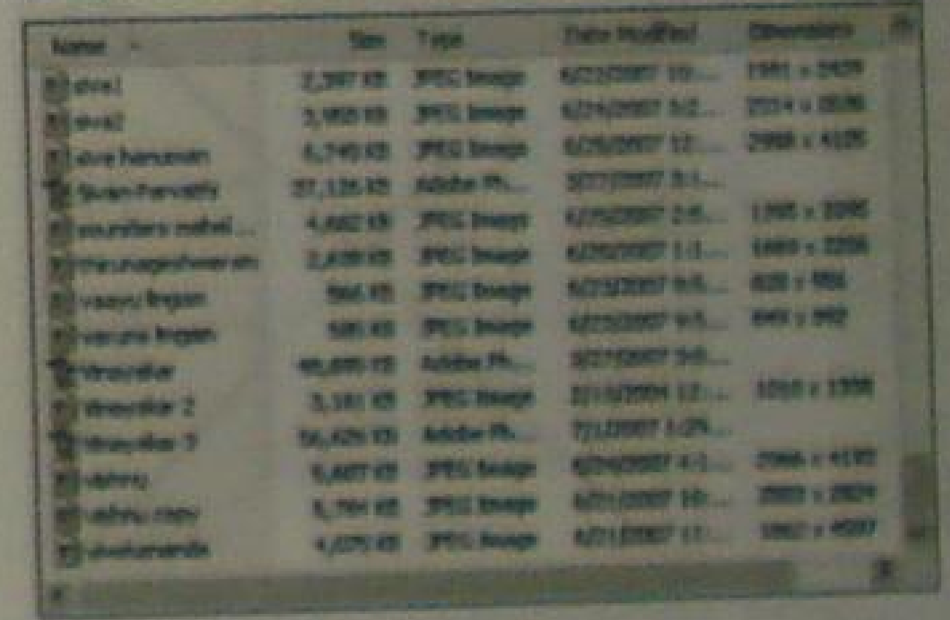
5டி : பாகம் 2ல் ஃபைல்களின் பெயர்கள் எந்த வகையில் தரப்பட வேண்டும் என்பதை இந்த ஐகான் மூலம் நிர்ணயிக்கலாம். இந்த ஐகான் ஒரு ட்ராப்டவுன் லிஸ்ட்டை தருகிறது. அதில் கொடுக்கப்பட்டுள்ளவற்றிற்கான விளக்கம் :

அ. தம்ப்நெயில்ஸ் (Thumbnails) : படங்களாக இருந்தால் அவற்றின் சிறிய உருவம் காட்டப்படுவதற்கு.









ஆ. டைல்ஸ் (Tiles) : தம்ப்நெயில் மேலும் சிறியதாக ஒன்றன் கீழ் ஒன்றாகக் காட்டப்படுவதற்கு.

இ. ஐகான்ஸ் (Icons) : டைல்ஸ் போலவே ஆனால் ஒன்றன்கீழ் ஒன்றாக மட்டும் அல்லாமல் வரிசையாக கிடைப்பதற்கு.

ஈ. லிஸ்ட் (List): ஃபைல்களின் பெயர்கள் மட்டும் பட்டியலாகத் தருவதற்கு. (படம் தரப்படவில்லை).

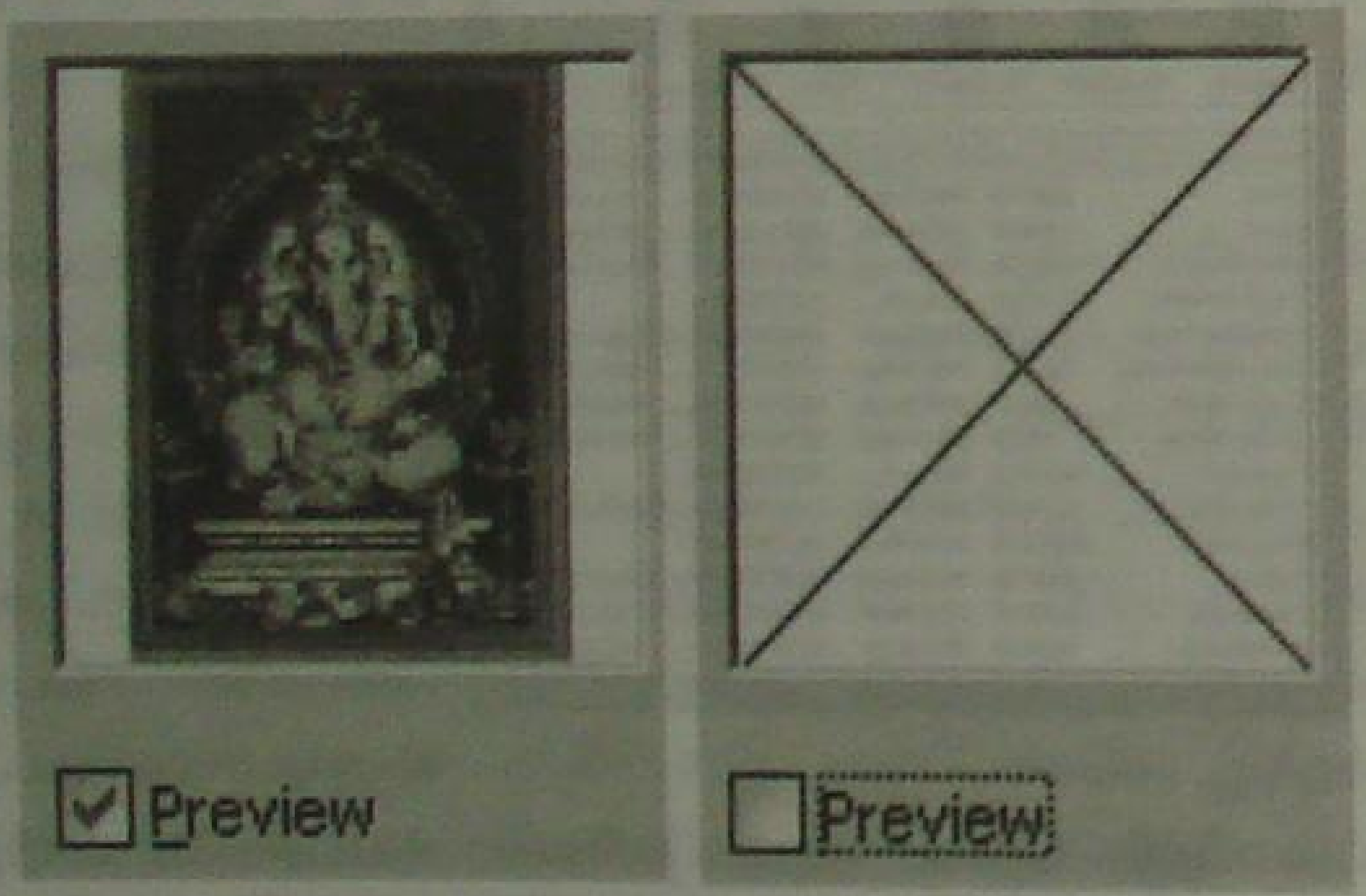
உ. டிடெய்ல்ஸ் (Details) : ஒவ்வொரு ஃபைலின் முழு விவரங்கள் கிடைப்பதற்கு அந்த ஃபைலின் பெயர், உருவாக்கப்பட்ட தேதி, நேரம், அதன் தன்மை, கடைசியாக மாற்றம் செய்த தேதி, அளவு போன்றவற்றை இங்கேயே பார்த்துக் கொள்ள இது உதவுகிறது.

6. **ட்ராப் டவுன் லிஸ்ட் (Dropdown list) :** இந்த வகையான பகுதி ஒரு பெட்டி போல தரப்பட்டுள்ளது. இதன் வலது பகுதியில் ஒரு அம்புக்குறி தரப்பட்டுள்ளது. அதனை க்ளிக் செய்தால் மேலும் பல செயல்கள் தரப்படுகின்றன. அந்தந்த பெட்டிக்கு அருகில் உள்ள அதன் பெயருக்கு / செயலுக்கான மேலும் பல செயல்கள் இங்கு பட்டியலாகத் தரப்பட்டுள்ளன.

7. **கட்டளை பட்டன்கள் (Command Buttons) :** இந்த டயலாக் பாக்ஸ் வருவதற்கு நாம் துவக்கிய கட்டளைக்கான இறுதி செயலை கொடுக்க இந்த பட்டனை க்ளிக் செய்யவும். எடுத்துக்காட்டாக நாம் இம்போர்ட் என்ற கட்டளையை செலக்ட் செய்திருந்தோம். நமக்குத் தேவையான படத்தை அதன் இருப்பிடம் போன்றவற்றை மேலே பார்த்த பாகங்களில் செலக்ட் செய்து விட்டு இம்போர்ட் செய்ய இங்குள்ள இம்போர்ட் என்ற பட்டனை அழுத்தினால் படம் நமது வேலைக்குத் தரப்பட்டு விடும். இந்த பட்டனில், அந்தந்த கட்டளைக்கு ஏற்ற பெயர் தரப்பட்டிருக்கும்.

8. **பிரிவ்யூ (Preview) :** ஓபன், இம்போர்ட் போன்ற கட்டளைகளுக்கான டயலாக் பாக்ஸில் இந்த பகுதி தரப்பட்டுள்ளது. நாம் துவங்கவிருக்கும் படத்தை பார்த்துக் கொள்வதற்கு இந்தப் பகுதி உதவுகிறது. பாகம் 5ல் தம்ப்நெயில்ஸ் என்ற பகுதியும் படத்தை பார்ப்பதற்கு உதவினாலும், பாகம் 2ல் ஃபைல்களின் பெயர்கள் பட்டியலாக உள்ள நிலையில் நாம் செலக்ட் செய்யும் படத்தை மட்டும் பார்த்துக் கொள்ளுவதற்கு இந்த பிரிவ்யூ உதவுகிறது.

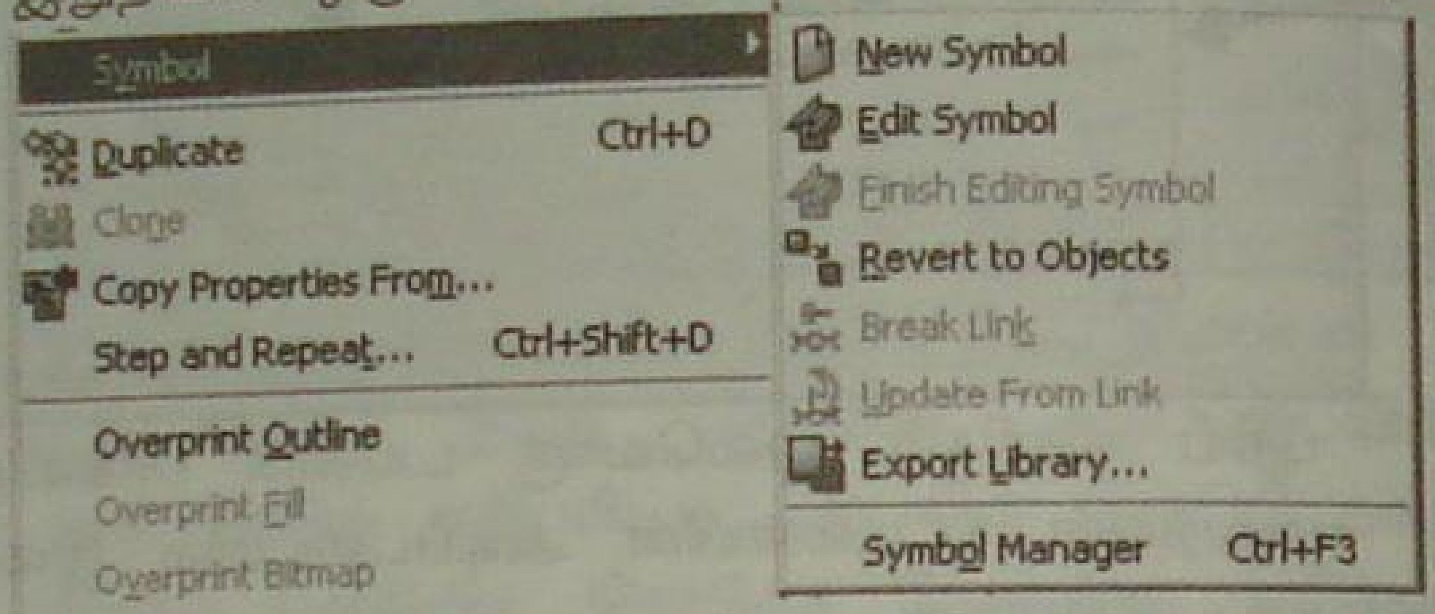
உங்கள் படம் தரத்தில் மிக உயர்ந்ததாக இருந்தால் சைஸிலும் பெரியதாகவே இருக்கும். இந்த நிலையில் பிரிவ்யூவில் அந்தப் படம் தெரிவதற்கே சில நொடிகள் ஆகலாம். சில நேரங்களில் காட்டப்படாமல் போவதுடன் உங்கள் கம்ப்யூட்டரே செயல்இழந்து போகவும் வாய்ப்புள்ளது. இதனை தவிர்க்க இந்தப்பகுதியில் தரப்பட்டுள்ள செக் பாக்ஸை பயன்படுத்திக் கொள்ளலாம். செக்பாஸில் க்ளிக் செய்து அதில் உள்ள டிக் குறியை நீக்கிவிட்டால், இங்கு படம் காட்டப்படமாட்டாது. கீழே படம் காண்க.


☑ Preview
☐ Preview

3. **(தற்போதைக்கு) செயல்படாதவை :** இந்தக் கட்டளைகளுக்கு மங்கிய கட்டளைகள் (டிம்டு கமாண்ட்ஸ்-Dimmed commands) என்று பெயர். இவற்றை கவனியுங்கள். இவை சற்றே மங்கிய நிலையில் காணப்படுகின்றன. தற்போது நீங்கள் செயல்பட்டு வரும் வேலையில் / செயலில் இந்தக் கட்டளைகளை பயன்படுத்த முடியாது; அல்லது தற்போதைய நிலையில் இந்தக் கட்டளைகளால் செயல்பட முடியாது. எனவே இந்தக் கட்டளைகள் செயல்படும் சூழலை உருவாக்கிக் கொள்ளவும். அதன் பிறகு இவை மேலே பார்த்த இரண்டு வகைகளில் ஒன்றாக இருக்கும்.

எடுத்துக்காட்டாக மேலே முதலாவதாகக் காட்டியுள்ள படத்தில் டெலிட் என்பது டிம்டு கமாண்ட் ஆக உள்ளது. இதன் பொருள் நீங்கள் எந்த ஒரு உருவத்தையும் தற்போது செலக்ட் செய்திருக்கவில்லை என்பதாகும். ஏதேனும் ஒரு உருவத்தை செலக்ட் செய்தவுடனேயே இந்த கட்டளை செயல்படும் விதத்தில் தெளிவாகக் காட்டப்படும். அப்போது இது ஒரு நேரடியாக செயல்படும் கட்டளையாக இருக்கும்.

4. **கேஸ்கேடிங் மெனு :** இந்தக் கட்டளையின் இறுதியில் ஒரு அம்புக்குறி கொடுக்கப்பட்டுள்ளதை கவனிக்கவும். இந்தக் கட்டளையில் மேலும் சில செயல்களை செய்வதற்கான வசதி உள்ளது. அதனை குறிக்கவே அந்த அம்புக்குறி தரப்பட்டுள்ளது. அதனை செலக்ட் செய்தால் மேலும் ஒரு கட்டளை பட்டியல் தரப்படுகிறது. அதில் உள்ள கட்டளைகள் மேலே பார்த்த 3 வகைகளுள் அடங்கும் விதத்திலேயே உள்ளன.


Symbol
Duplicate Ctrl+D
Clone
Copy Properties From...
Step and Repeat... Ctrl+Shift+D
Overprint Outline
Overprint Fill
Overprint Bitmap
New Symbol
Edit Symbol
Finish Editing Symbol
Revert to Objects
Break Link
Update From Link
Export Library...
Symbol Manager Ctrl+F3

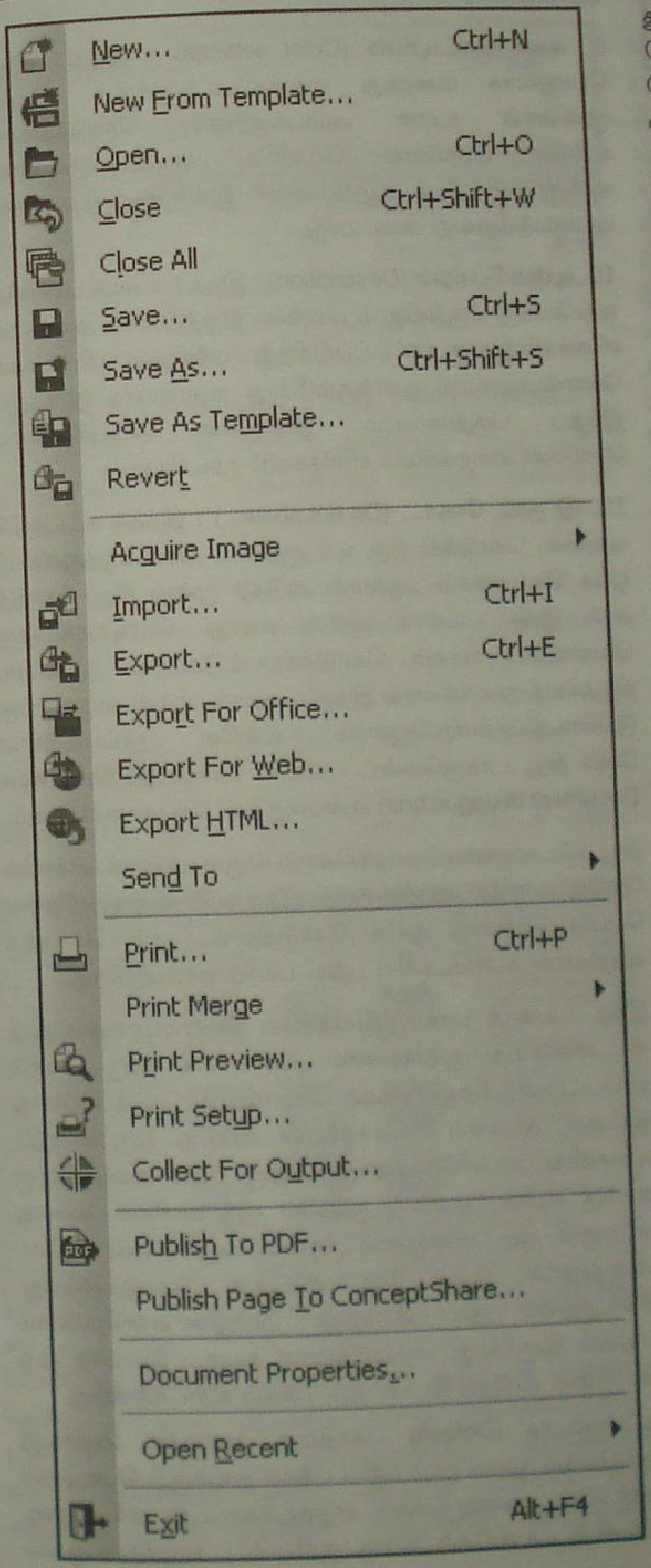
இங்கு நாம் பார்த்தவை பொதுவானவையே. பல்வேறு கட்டளைகளைத் தொடர்ந்து வருகின்ற டயலாக் பாக்ஸ்களில் தரப்படுபவையாகும். இவை பற்றி மீண்டும் மீண்டும் பார்க்கத் தேவையில்லை. குறிப்பிட்ட இடங்களில் இவற்றின் பெயரை மட்டும் தருகின்றோம். எனவே இந்த பொதுவான செய்திகளை எப்போதும் மனதில் வைத்துக் கொள்ளவும்.

அடோபி
இல்லஸ்ட்ரேட்டர்
Adobe Illustrator

வெக்டார் இமேஜ்
உருவாக்கத்திற்கு
பயன்படுத்தப்படும்
இல்லஸ்ட்ரேட்டர்
மென்பொருள்
செயல்பாடுகள்
பற்றிய விளக்க நூல்.
குறுவட்டுடன்
விலை : ரூ. 150

ஃபைல் (File)

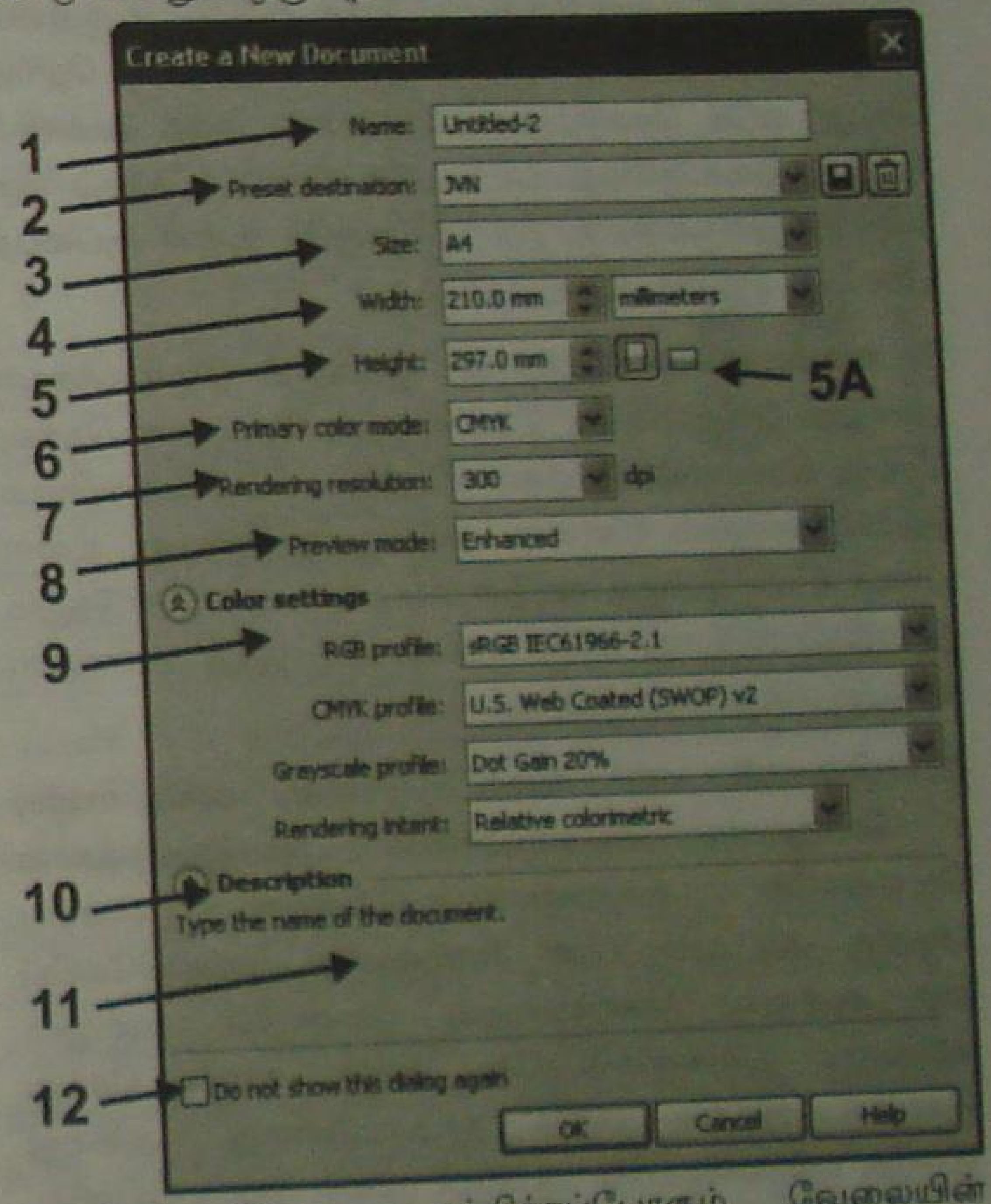
கோரல்டிராவின் முதல் மெனுவான இதில் நாம் உருவாக்கும் ஒவ்வொரு வேலைகளையும் (ட்ராயிங்) கம்ப்யூட்டரில் பதிவு செய்யப்படுவது, பிரதியெடுப்பது உள்ளிட்ட வேலைகள் தொடர்பான செயல்பாடுகள் கட்டளைகளாகக் கொடுக்கப்பட்டு உள்ளன.


New... Ctrl+N
New From Template...
Open... Ctrl+O
Close Ctrl+Shift+W
Close All
Save... Ctrl+S
Save As... Ctrl+Shift+S
Save As Template...
Revert
Acquire Image
Import... Ctrl+I
Export... Ctrl+E
Export For Office...
Export For Web...
Export HTML...
Send To
Print... Ctrl+P
Print Merge
Print Preview...
Print Setup...
Collect For Output...
Publish To PDF...
Publish Page To ConceptShare...
Document Properties...
Open Recent
Exit Alt+F4

1. நியூ (New) :

கோரல்டிராவில் புதிதாக ஒரு வேலையை துவக்க இந்த கட்டளை உதவுகிறது. கோரல்டிராவின் முந்தைய பதிப்புகளில் இதனை செலக்ட் செய்தவுடன் (டீஃபால்ட்டாக செய்துள்ள தேவைகளுக்கு ஏற்ப) புதிய பக்கம் ஒன்று துவங்கப்பட்டுவிடும். என்ன அளவில், என்ன மார்ஜினில் தேவை என்பன போன்ற கேள்வியெல்லாம் கேட்காமல் நேரடியாக உடனடியாக இந்த கட்டளை செயல்பட்டு விடுகிறது.

ஆனால் தற்போது கோரல்டிரா 15வது பதிப்பில் ஒரு புதிய மாற்றம் கொடுக்கப்பட்டுள்ளது. இந்த நியூ கட்டளையை சொடுக்கியதும் ஒரு புதிய டயலாக் பாக்ஸ் தரப்படுகிறது.


Create a New Document
1
2
3
4
5
5A
6
7
8
9
10
11
12
Color settings
Description
OK
Cancel
Help

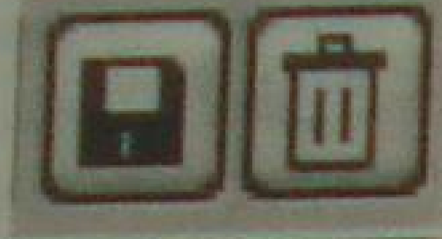
Name: Untitled-2
Preset destination: JVN
Size: A4
Width: 210.0 mm millimeters
Height: 297.0 mm
Primary color mode: CMYK
Rendering resolution: 300 dpi
Preview mode: Enhanced
RGB profile: sRGB IEC61966-2.1
CMYK profile: U.S. Web Coated (SWOP) v2
Grayscale profile: Dot Gain 20%
Rendering intent: Relative colorimetric
Type the name of the document.
☐ Do not show this dialog again

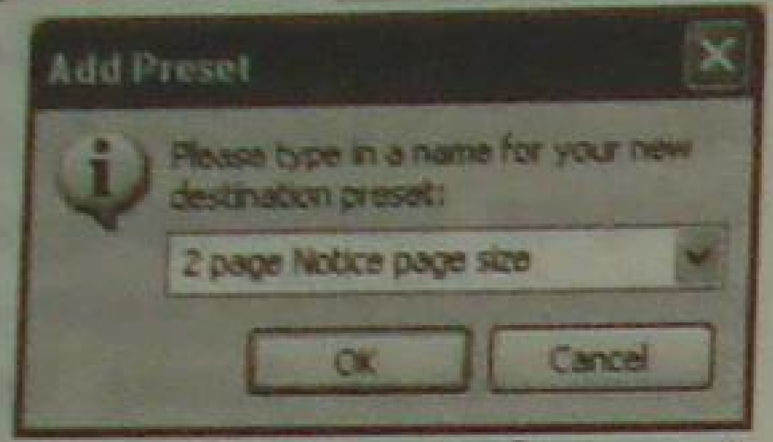
அதில் புதிதாக ஆரம்பிக்கப்போகும் வேலையின் அடிப்படை அளவு உள்ளிட்டவற்றைக் கொடுத்துக் கொண்டு ஆரம்பிக்க முடிகிறது. இதில் உள்ளவை :

1. **நேம்(Name) :** வேலையைத் துவக்கும்போதே அதற்கு ஒரு பெயரைக் கொடுத்துக் கொள்ள முடிகிறது. எனினும் முறையாக சேவ் செய்ய வேண்டியது அவசியம். பெயர் மட்டுமே இங்கு கொடுக்க முடியும்.

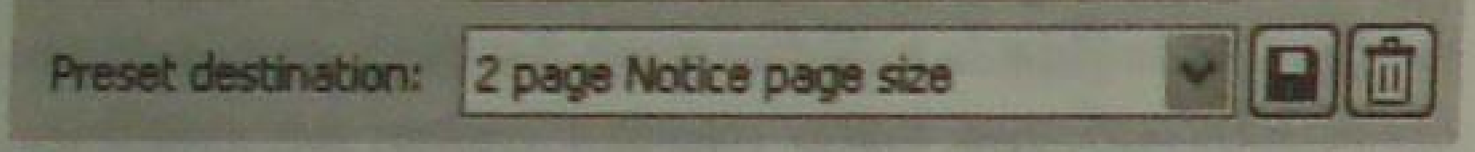
2. **பிரீசெட் டெஸ்டினேஷன் (Preset destination) :** நமக்குத் தேவையான, அடிக்கடி வருகின்ற வடிவமைப்பை தனியாக பதிவு செய்து வைத்துக் கொள்ளலாம். எடுத்துக் காட்டாக இரண்டு பக்க சுற்றறிக்கை (நோட்டீஸ்) ஒன்றினை வழக்கமாக வடிவமைக்கின்றீர்கள். அதாவது ஒரே அளவில் அடிக்கடி இந்த வேலையை செய்கின்றீர்கள்

என்றிருக்கலாம். அந்த நிலையில், முதல் முறையாக அந்த வடிவமைப்பிற்குத் தரப்படும் அளவு உள்ளிட்ட (இந்தப் பகுதியில் இனி பார்க்கப்போகும் அனைத்து செய்திகளையும்) அப்படியே சேவ் செய்துவைத்துக் கொள்ளலாம். இந்தக் கட்டளைக்கு அருகே உள்ள ஒரு ஃப்ளாப்பி வடிவக் குறியை கவனிக்கவும். இதன் மீது மவுஸால் க்ளிக் செய்தால் ஒரு சிறிய பெட்டி தரப்படுகிறது. அதில் நமது வடிவமைப்பு முறைக்கு ஒரு பெயரைக் கொடுத்து ஓகே செய்ய வேண்டும். உடன் அது இந்த இடத்தில் காட்டப்படுகிறது. இதன்பிறகு எப்பொழுது புதிய வேலையைத் துவங்கினாலும், இந்த பிரீசெட் பகுதியில் உள்ள ட்ராப்டவுன் பட்டியலில் இந்தப் பெயரைத் தெரிவு செய்து ஓகே கொடுத்தால் நேரடியாக அந்த அளவில் வேலை துவங்குகிறது. பட்டியலில் உள்ள ஏதேனும் ஒரு பெயரை நீக்குவதற்கு, இதற்கு அருகே உள்ள குப்பைத் தொட்டிக் குறியை சொடுக்கவும்.





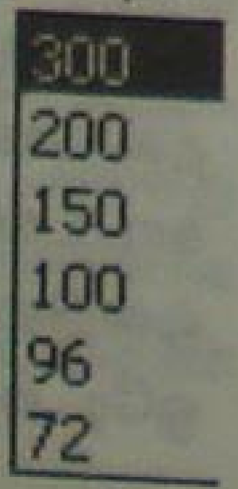
Please type in a name for your new destination preset:
2 page Notice page size


Preset destination: 2 page Notice page size

3. சைஸ் (Size) : புதிதாகத் துவங்கும் வேலைக்கான அளவை இங்குள்ள பட்டியலிலிருந்து நேரடியாக தெரிவு செய்து கொள்ளலாம். லீகல் துவங்கி எஃப்4 வரையிலும் தயார் நிலையில் உள்ளன. அல்லது அடுத்ததாக உள்ள பாகம் 4,5ல் தேவையான நீள அகலங்களைக் கொடுத்தும் துவக்கலாம். நமது விருப்பப்படியான இந்த அளவுகள் கஸ்டம் என்று காட்டப்படும்.

6. பிரைமரி கலர் மோட் (Primary color mode) : பொதுவாக கோரல்டிராவில் அச்சுத்துறைக்கான வேலைகளே வடிவமைக்கப்படுகின்றன. எனவே அதற்கு அடிப்படையான சிஎம்ஒய்கே முறையிலேயே நிற அமைப்பு கொடுக்கப்பட வேண்டும். எனினும் தற்போது துவங்கும்போதே, அதை உறுதி செய்து கொள்ள இந்தப் பகுதி தரப்பட்டுள்ளது. அல்லது இதற்கு எதிர்மறையான ஆர்ஜிபி முறை தேவையெனில், வேலையைத் துவங்கும்போதே இங்கு அதை தெரிவு செய்து கொள்ளலாம். இங்கு கொடுக்கும் முறையின் அடிப்படையிலேயே நமது வேலையில், கலர் பேலட்டும் தரப்படுகிறது. அதாவது சிஎம்ஒய்கே அல்லது ஆர்ஜிபி முறை கலர் பேலட் தரப்படுகிறது.

7. ரெண்டரிங் ரெசல்யூஷன் (Rendering resolution): உருவாக்கப்படும் வேலையின் தரம் எந்த அளவிற்கு இருக்க வேண்டும் என்பதை இங்கு அளவை கொடுப்பதன் மூலம் முடிவு செய்து கொள்ளலாம். இங்கு தயார் நிலை அளவுகளும் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. அல்லது நமது தேவைக்கு ஏற்ற அளவையும் கொடுத்துக் கொள்ளலாம். பின்வரும் பட்டியலில் உள்ளபடி தரம் கொடுக்கப்பட வேண்டும் :


300
200
150
100
96
72

அச்சு வேலைக்கு - 300 டிபீஐ
பதாகைகள் வடிவமைப்பு - 72 டிபீஐ
புகைப்படமாக மாற்ற - 200 டிபீஐ
வலைதளப் பக்கம் - 72க்கும் குறைவாக

8. பிரிவ்யூ மோட் (Preview mode) : வியூ மெனுவில் உள்ளது இங்கும் தரப்பட்டுள்ளது (பார்க்க பக்கம் 150). வேலையைத் துவக்கும்போதே, அதில் உருவங்கள் எப்படித் தெரியவேண்டும் என்பதை முடிவு செய்து கொள்ளலாம்.

9. கலர் செட்டிங்ஸ் (Color settings) : இந்தப் பகுதி பொதுவாக மறைத்து வைக்கப்பட்டிருக்கும். இதற்கு முன்னால் உள்ள அம்புக்குறியை சொடுக்கினால் உள்ளே உள்ளவை வெளியே காட்டப்படுகின்றன. எனினும் இந்தியச் சூழ்நிலையில் இங்குள்ளவற்றை நாம் பயன்படுத்துவது கிடையாது.

10. டிஸ்க்ரிப்ஷன் (Description) : இந்த டயலாக் பாக்ஸின் ஒவ்வொரு பகுதியிலும் மவுஸை நிறுத்தினால் அதற்கான விளக்கம் இங்கு காட்டப்படுகிறது. முற்றிலும் புதியவர்கள் கோரல்டிராவைத் துவக்கும்போது உதவியாக இருக்கும் இந்தப் பகுதியையும், இங்குள்ள அம்புக்குறியை சொடுக்கி மறைக்கவும் விரிக்கவும் முடிகிறது.

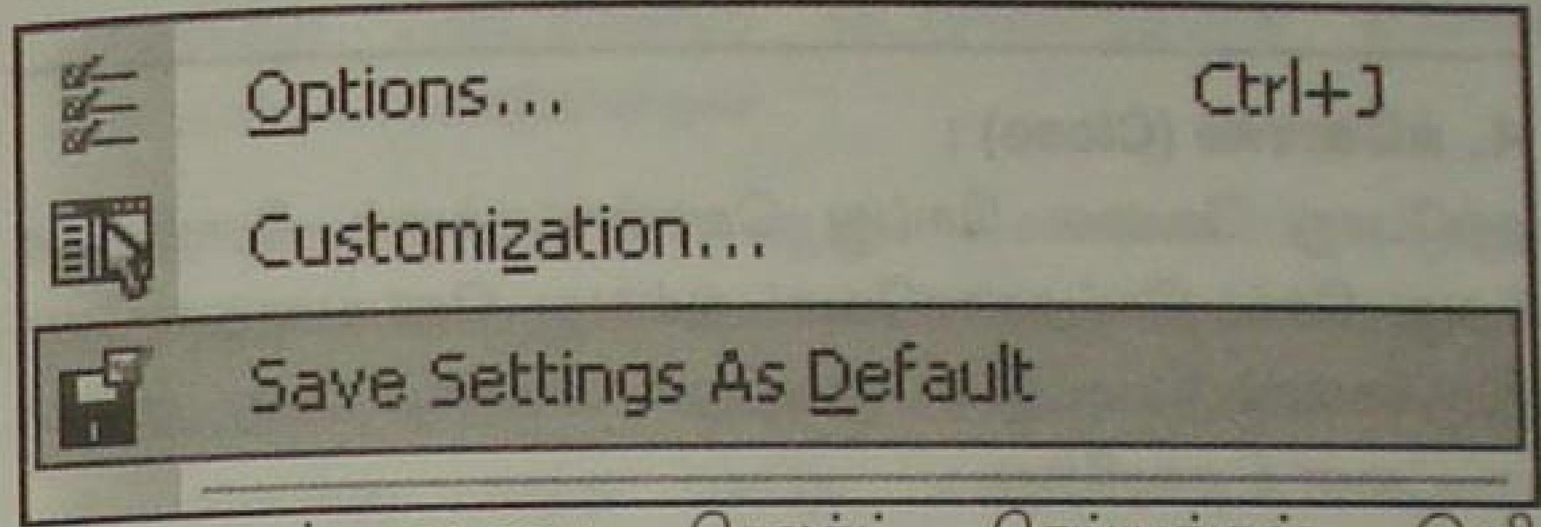
12. டு நாட் ஷோ... (Do not show...) : இந்தக் கட்டத்தில் மவுஸை சொடுக்கி ஒரு டிக் குறியை வரவழைத்துவிட்டு ஓகே செய்யலாம். ஆனால் அடுத்த முறை நியூ கொடுத்தால் இந்த டயலாக் பாக்ஸ் வராது. நேரடியாக ஒரு வெள்ளைப் பக்கம் கொடுக்கப்பட்டுவிடும். (மீண்டும் நியூவைத் துவக்கினால் இந்த டயலாக் பாக்ஸ் வருவதற்கு டூல்ஸ்>ஆப்சன்ஸ்>ஜெனரல் உள்ளே தரப்பட்டுள்ள ஷோ நியூ டாக்குமெண்ட் டயலாக் பாக்ஸ் (☑ Show New Document dialogue box) என்பதை டிக் செய்து வைக்கவும்.

நியூ கட்டளையை சொடுக்கினால் வரும் டயலாக் பாக்ஸில் மேலே பார்த்த வசதிகளைத் தேவையென்றால் தெரிவு செய்து கொண்டு ஓகே கொடுத்தால், நாம் கொடுத்த வசதிகளை உள்ளடக்கிய புதிய பக்கம் தரப்படுகிறது.

இந்த டயலாக் பாக்ஸ் இல்லாமல் கோரல்டிராவில் நியூ கட்டளையைத் துவக்கனால் நேரடியாக ஒரு பக்கம் தரப்பட்டுவிடுகிறது. எந்தக் கேள்வியும் கேட்கப்படுவது இல்லை. காரணம் : கோரல்டிரா என்பது ஒரு கிராபிக் டிசைனிங் அப்ளிகேஷனாகும். ஒரு படம் வரைவதற்கு நமக்கு என்ன தேவை? முதலில் ஒரு காகிதம் அல்லது ஏதேனும் ஒரு வரைதளம் தேவை, அவ்வளவு தானே. அதைத்தான் இந்த நியூ கட்டளை கொடுக்கின்றது. கிடைத்துள்ள புதிய பக்கத்திலும் மார்ஜின் என்றெல்லாம் எதுவும் இருக்காது. எந்தவிதமான கலரும் இல்லாத ஒரு வெள்ளை காகிதம் போல ஒரு பக்கம் கிடைக்கின்றது.

டிஃபால்டாக (Default) பக்கத்தை அமைக்க, அதாவது ஒவ்வொரு முறை நாம் புதிய பக்கம் துவக்கும் பொழுதும் குறிப்பிட்ட அளவு பக்கம், எடுத்துக்காட்டாக ஏ4 அளவு, மில்லிமீட்டர் ஸ்கேல் அலகு, குறிப்பிட்ட எழுத்து உருவம் (ஃபான்ட்) குறிப்பிட்ட அளவில் என்பன போன்ற நிரந்தர அளவுகளே எப்பொழுதும் வருவதற்கு - பின்வருமாறு செய்யவும்.

துவங்கிய பக்கத்தில் தேவையான டூல்களை பயன்படுத்தி தேவையான மாற்றங்களை செய்து கொள்ளுங்கள். பெரும்பாலும் ப்ராப்பர்ட்டி பாரில் இவற்றை கொடுத்து முடித்துவிடலாம். பிறகு டூல்ஸ் மெனுவை க்ளிக் செய்து, அதில் வரும் பட்டியலில் மூன்றாவதாக உள்ள சேவ் செட்டிங்ஸ் அஸ் டீஃபால்ட் (Save Settings As Default)

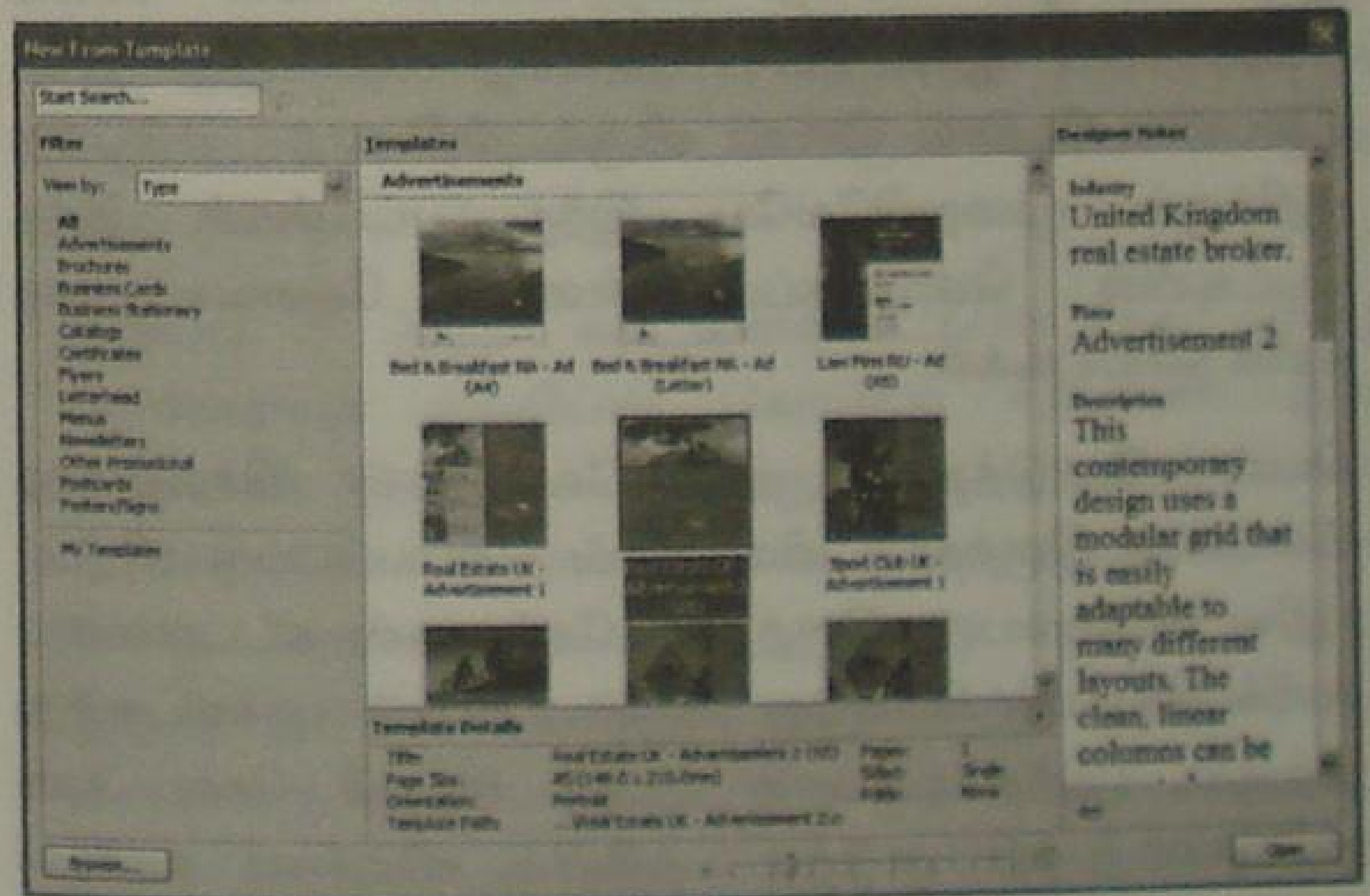


என்ற கட்டளையை செலக்ட் செய்யுங்கள். இனி துவங்குகின்ற புதிய வேலைகள், தற்போது நீங்கள் கொடுத்த செட்டிங்கை கொண்டதாக வரும்.

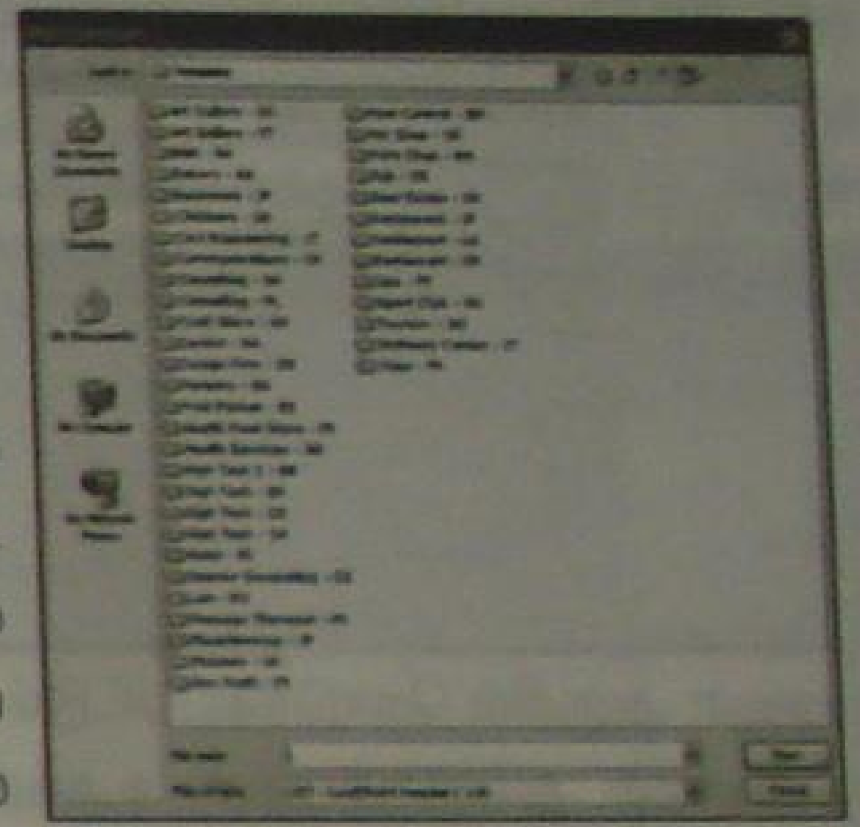
2. நியூ ஃப்ரம் டெம்ப்லேட் (New from Template...) :

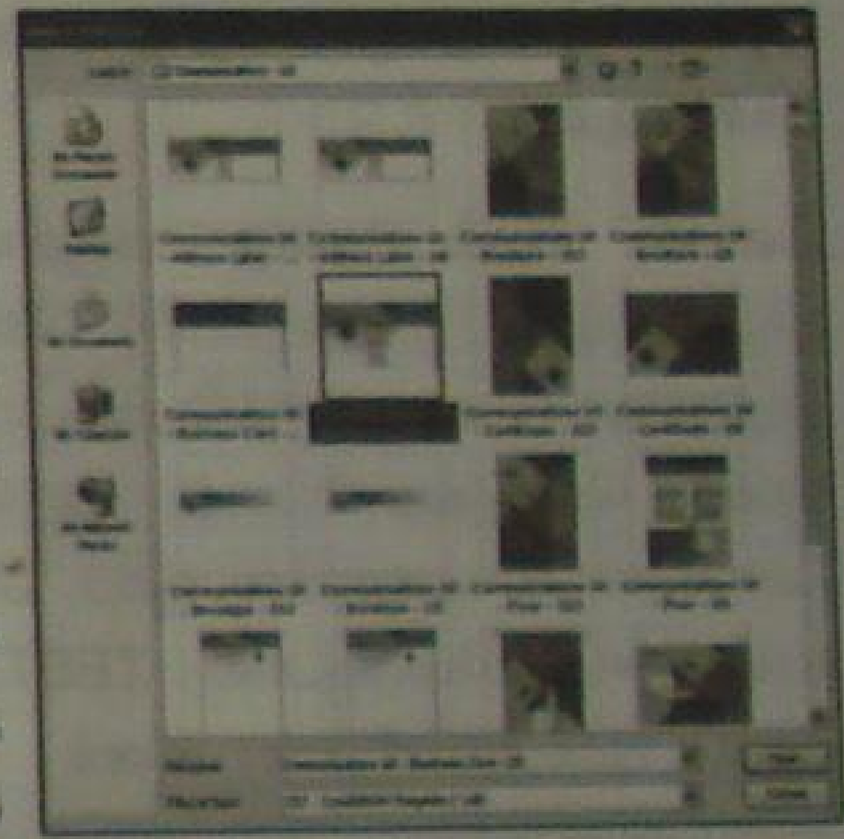
கோரல்டிராவில் பொருள் விளக்கக் குறிப்பேடு, செய்தி பத்திரிகை போன்றவற்றை ஆயத்த நிலையில் கிடைக்கும்படியாக செய்துள்ளனர். இத்தகைய வேலைகளை **டெம்ப்லேட்** (Template) என்று கூறுகின்றனர். இந்த டெம்ப்லேட் ஃபைல்களை தனியாக ஒரு இடத்தில் வைத்துள்ளனர். இந்தத் தொகுதியிலிருந்து ஒரு ஃபைலை துவக்க இந்த கட்டளை உதவுகிறது. இதனை செலக்ட் செய்தவுடன் அருகில் உள்ள டயலாக் பாக்ஸ் வருகிறது. இது அகலவசத்தில் மூன்று பகுதிகளாகப் பிரிக்கப்பட்டுள்ளது.

முதலாவதாக, இதில் இடது பக்கம் ஃபில்டர் என்ற தலைப்பின் கீழ் பல்வேறு தொகுப்புகளின் பெயர் தரப்பட்டுள்ளது. அட்வர்டைஸ்மென்ட்ஸ் முதல் போஸ்டர்ஸ்/சைன்ஸ் வரையிலான இவற்றில் ஒன்றை தெரிவு செய்தால், அதற்குள் உள்ள வடிவமைப்புகள், டயலாக் பாக்ஸின் நடுப்பகுதியில் குறிகளாகக் காட்டப்படுகின்றன. அதில் ஏதாவது ஒன்றின் மீது மவுஸால் க்ளிக் செய்தால் அதுபற்றிய விவரங்கள் டயலாக் பாக்ஸின் வலது ஓரத்தில் டிசைனர் நோட் என்பதில் காட்டப்படுகிறது. அத்துடன் நடுப்பகுதியின் கீழ் பக்கம் உள்ள டெம்ப்ளேட் டிடெய்ல்ஸ் என்பதிலும் அந்த வேலையைப் பற்றிய விவரங்கள் தரப்படுகின்றன.


New From Template
Start Search...
Filters
View by: Type
All
Templates
Advertisements
My Templates
Template Details
Designer Notes
Industry
United Kingdom real estate broker.
Advertisement 2
Description
This contemporary design uses a modular grid that is easily adaptable to many different layouts. The clean, linear columns can be

டயலாக் பாக்ஸின் கீழ் பக்கம் ஒரு ஸ்லைடர் தரப்பட்டுள்ளது. இன்க்ரீஸ்/டிக்ரீஸ் தம்ப்நெயில் சைஸ் என்ற இதில் உள்ள ஸ்லைடரை நகர்த்துவதன் மூலம், மேலே காட்டப்படும் படங்களின் அளவை மாற்றி பார்த்துக்கொள்ள முடிகிறது.





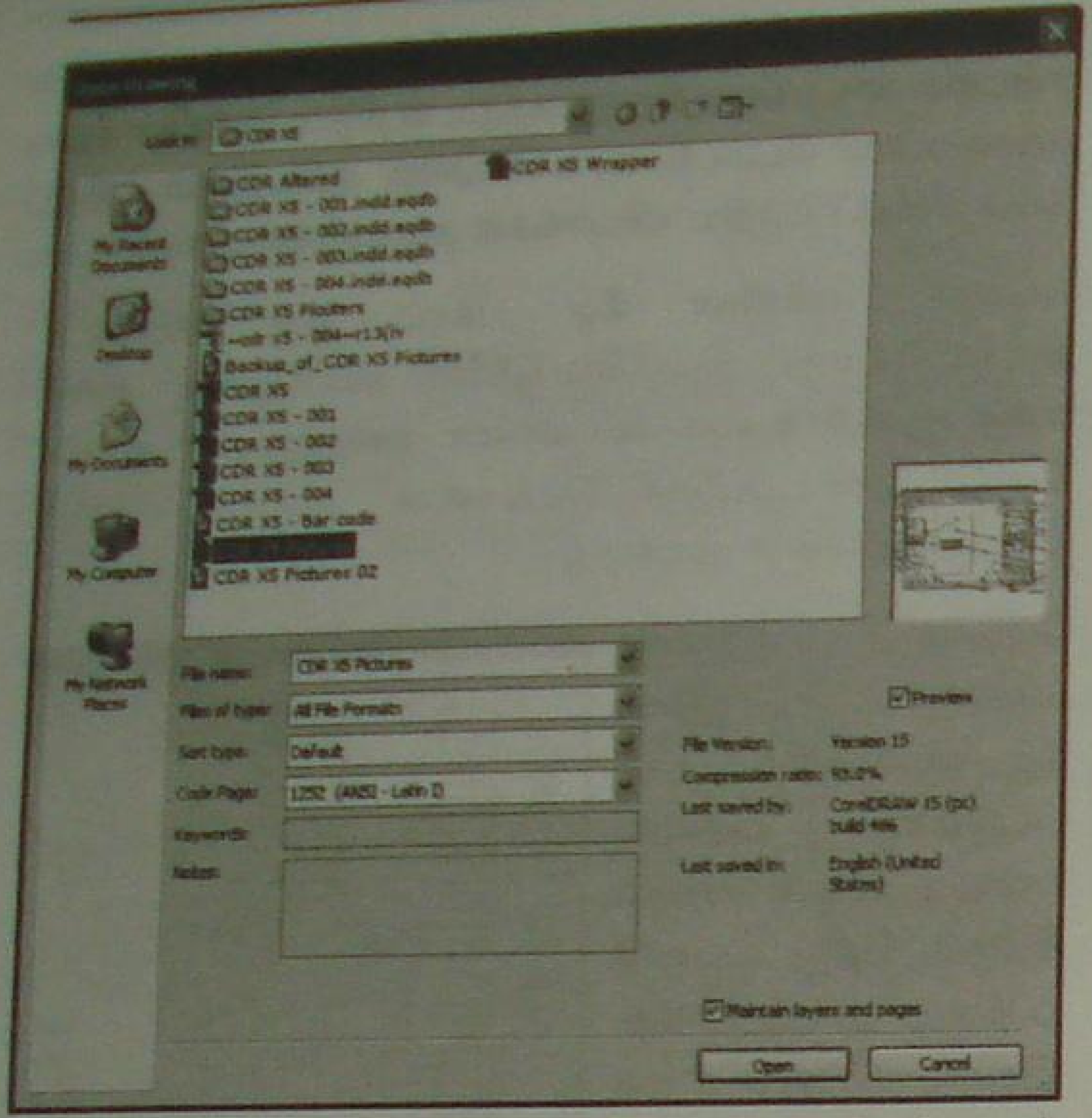
மேலும் டயலாக் பாக்ஸின் இடது கீழ் மூலையில் தரப்பட்டுள்ள **பிரவுஸ்** என்ற பட்டனை சொடுக்கினால். புதிய டயலாக் பாக்ஸ் துவங்குகிறது. இதில் மேலும் பல டெம்ப்ளேட்டுகள் நாடுகளின் அடிப்படையில் பல்வேறு தொகுப்புகளாக கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. ஒன்றைத் துவக்கினால் அதற்குள் பல கோரல்டிரா கோப்புகள் வைக்கப்பட்டுள்ளன. எடுத்துக்காட்டாக மேலே பார்த்த டயலாக் பாக்ஸில் கம்யூனிகேஷன்-யூகே என்பதை சொடுக்கினால் அருகில் உள்ளதுபோல ஃபைல்கள் காட்டப்படுகின்றன.

தேவையான ஃபைலை க்ளிக் செய்து ஓகே கொடுத்தால் அந்த ஃபைல் துவங்கிவிடும். அதில் எத்தனை பக்கங்கள் உள்ளனவோ அத்தனையும் சேர்ந்து துவங்கும். ஆனால் துவங்குகின்ற ஃபைல் ஒரு அன்டைட்டிலாகத் (Untitle) தான் இருக்கும். அதாவது ஒரு புதிய பக்கம், அதில் ஏற்கனவே தயாரித்த வடிவங்களுடன் கிடைக்கும். இதனை நமது விருப்பப்படி சேவ் செய்து கொள்ளலாம்.

3. ஓபன் (Open...) :

ஏற்கனவே கம்ப்யூட்டரில் பதிவு செய்துள்ள வேலையை மீண்டும் துவங்குவதற்கு இந்த கட்டளை உதவுகிறது. இந்த கட்டளையை துவங்கியதும் ஓபன் டிராயிங் என்ற (அடுத்த பக்கத்தில் மேலே கொடுத்துள்ள) டயலாக் பாக்ஸ் வந்து நிற்கிறது. இதில் ஏற்கனவே சேவ் செய்து வைத்துள்ள நமது வேலை (ஃபைல்) இருக்கும் இடத்தை செலக்ட் செய்து ஓபன் கொடுத்தால் அந்த ஃபைல் துவக்கப்பட்டு நிற்கும்.

இந்த டயலாக் பாக்ஸின் மேற்புறம் கொடுக்கப்பட்டுள்ள லுக் இன் (Look in) என்ற ட்ராப் டவுன் லிஸ்ட் மற்றும்



அதன் அருகில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள நான்கு பட்டன்களும் ஃபைலை துவக்குவதற்கு உதவுகின்றன. (இவை பற்றி ஏற்கனவே கூறியுள்ளதை நினைவில் கொள்க. பக்கம் 098 பார்க்கவும்.)

ஃபைல் நேம் என்ற பகுதியில் நேரடியாக முழு வழியையும் (பாத்தையும்) கொடுத்தும் துவக்கலாம். அதாவது டிரைவ்/ஃபோல்டர்/சப்-ஃபோல்டர்/ஃபைல் நேம் கொடுத்துவிடவும். எடுத்துக்காட்டாக உங்கள் ஃபைலை ஈ டிரைவில் ஜாப் என்ற ஃபோல்டரில் 123 என்ற சப்-ஃபோல்டரில் TEST.CDR என்ற பெயரில் சேவ் செய்துள்ளீர்கள் எனக் கொள்வோம். இதனை பின்வருமாறு எழுதலாம் அல்லவா?

D:/job/123/TEST.CDR

இதனை ஃபைல் நேம் பகுதியில் கொடுத்து ஓபன் கொடுத்தால் அந்த ஃபைல் துவக்கப்பட்டுவிடும்.

கோரல்டிராவில் வேறுவிதமாக உள்ள (வெக்டார் கிராபிக்ஸாக உருவாக்கப்பட்ட) படங்களையும் நேரடியாக துவக்கிப்பார்க்க முடிகிறது. எடுத்துக்காட்டாக விண்டோ மெட்டா ஃபைல் (Window Meta File - .wmf) என்ற முறையில் உள்ள படத்தை கோரல்டிரா ஃபைலாக துவக்கிப் பார்க்க முடிகிறது. அந்த வகையான ஃபைல்களை மட்டும் பார்த்து செலக்ட் செய்ய, ஃபைல்ஸ் ஆஃப் டைப் (Files of type) என்ற ட்ராப் டவுன் லிஸ்ட்டை செலக்ட் செய்து கிடைக்கும் பட்டியலில் தேவையான முறையை செலக்ட் செய்யவும். உடன் மேலேயுள்ள பட்டியல் பகுதியில் அந்த குறிப்பிட்ட முறையில் உருவாக்கப்பட்ட ஃபைல்கள் மட்டும் தெரிகின்றன. தேவையானதை செலக்ட் செய்ய, அந்த ஃபைல் கோரல்டிராவில் தனியொரு ஃபைலாக துவக்கப்படுகிறது.

ப்ரீவ்யூ (Preview) என்ற செக் பாக்ஸ் செலக்ட் செய்யப்பட்டிருந்தால், அதற்கு மேலேயுள்ள பெட்டியில் நாம் துவக்கவுள்ள வேலையின் உருவம் தெரிகிறது. இது சிறப்பாக செயல்படுவதற்கு உங்களது கம்ப்யூட்டர் கான்பிக்யூரேஷன் அதிகமாக இருக்க வேண்டியது அவசியம். குறைவான வேகத்தில் செயல்படும் கம்ப்யூட்டரில் இந்தப் பகுதியில் படம் வருவதற்கே நேரம் அதிகம் எடுக்கும். அது போன்ற நிலையில் ப்ரீவியூ செக் பாக்ஸை டிசெலக்ட் செய்துவிடவும்.

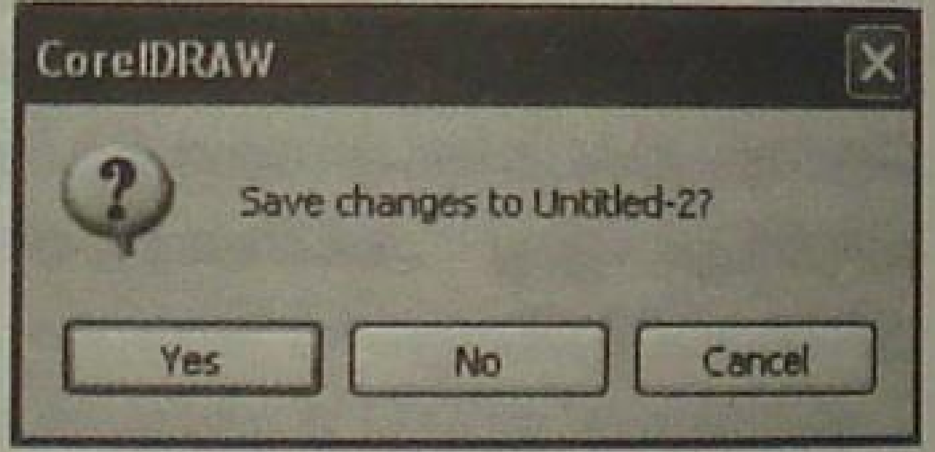
இந்த டயலாக் பாக்ஸின் கீழ் பகுதியில், சேவ் செய்யும் பொழுது நாம் கொடுக்கும் கீ வேர்டு போன்ற விவரங்கள் இங்கு தரப்படுகின்றன. (பக்கம் 099 பார்க்கவும்.)

4. க்ளோஸ் (Close) :

தற்போது வேலை செய்து கொண்டிருக்கும் கிராபிக்கை (அது சேவ் செய்ததாகவோ அல்லது செய்யாததாகவோ இருக்கலாம்.) மட்டும் முடித்துக் கொள்வதற்கு இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது.

ஏற்கனவே சேவ் செய்த ஃபைலாக இருந்து, தற்போதைய செயல் வரையிலும் நீங்கள் மீண்டும் மினி சேவ் செய்திருக்கும் நிலையில் இந்த க்ளோஸ் கட்டளையை செலக்ட் செய்தால், எந்த வித கேள்வியும் கேட்காமல் ஃபைல் க்ளோஸ் செய்யப்பட்டுவிடும்.

ஏற்கனவே சேவ் செய்த ஃபைலாக இருந்தாலும், தற்போதைய செயல் வரையிலும் நீங்கள் மீண்டும் மினி சேவ் செய்யாமலிருந்தாலோ, அல்லது புதியதாக துவங்கிய வேலையில் பல செயல்களை செய்து இன்னும் சேவ் அஸ் கொடுக்காத நிலையிலிருந்தாலோ, இந்த கட்டளையை செலக்ட் செய்தவுடன் அருகில் உள்ள கேள்வி ஸ்கிரீனில் வந்து நிற்கும். அதாவது, தற்போதைய நிலையில் க்ளோஸ் செய்யவிரும்பினால், இதுவரையிலும் செய்த மாற்றங்களை சேவ் செய்ய வேண்டுமா? இல்லையா? அல்லது தொடர்ந்து இதே ஃபைலில் வேலை செய்ய விரும்புகிறீர்களா? என்பதை குறிக்கும் முறையிலேயே இந்த பட்டன்கள் இந்த பெட்டியில் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. தேவையானதை க்ளிக் செய்யுங்கள்.



Save changes to Untitled-2?

யெஸ் கொடுத்தால், ஏற்கனவே சேவ் செய்திருந்த ஃபைலாக இருந்தால் மினி சேவ் செய்யப்பட்டு விடும்; புதிய வேலையாக இருந்தால் சேவ் அஸ் கட்டளையை க்ளிக் செய்யும் பொழுது வரும் டயலாக் பாக்ஸ் வந்து நிற்கும். (இந்த டயலாக் பாக்ஸ் மற்றும் சேவ் அஸ் கட்டளை பற்றி அடுத்த பத்தியில் விளக்கம் காண்க) அதில் தேவையானவற்றை கொடுத்து சேவ் பட்டனை அழுத்த உடன் அந்த வேலை புதிய ஃபைலாக சேவ் செய்யப்படுகிறது. கேன்சல் கொடுத்தால் மீண்டும் அதே வேலையில் நிறுத்தப்படுவீர்கள்.

5. க்ளோஸ் ஆல்... (Close all) :

ஒரே நேரத்தில் ஒன்றிற்கும் மேற்பட்ட கோரல்டிரா ஃபைல்களை துவக்கி வேலை செய்யலாம். இதில் ஏற்கனவே உள்ள கோரல்டிரா ஃபைல்கள் மற்றும் அந்த குறிப்பிட்ட வேலைக்காக துவங்கப்பட்ட புதிய வேலைகள் ஆகியவையும் இருக்கலாம். அதுபோன்ற நேரத்தில், நமது வேலை முடிந்ததும், ஒவ்வொரு ஃபைலாக க்ளோஸ் செய்தால் அதிக நேரம் எடுத்துக் கொள்ளும். அதுபோன்ற சமயங்களில் இந்தக் கட்டளையை செயல்படுத்தினால் அனைத்து ஃபைல்களும் ஒட்டுமொத்தமாக க்ளோஸ் செய்யப்பட்டுவிடுகின்றன.

அதே சமயம், க்ளோஸ் ஆகும் ஃபைல்களில் ஏதேனும் மாற்றங்கள் செய்து மினி சேவ் அல்லது சேவ் செய்யாமல் இருந்தால் அதற்கான எச்சரிக்கை வந்து நிற்கும். க்ளோஸ் கட்டளைக்கு வந்த அதே எச்சரிக்கையில் ஃபைல் பெயரும் கொடுக்கப்பட்டிருக்கலாம். ஒவ்வொன்றாக வரிசையாகக் கேட்கப்படும். எனவே பொறுமையாக வருகின்ற எச்சரிக்கைகளை படித்து யெஸ், நோ அல்லது கேன்சல் கொடுத்து மீண்டும் ஃபைலை கவனித்து முடிக்க வேண்டும்.

6. சேவ்... (Save) (^S) :

மினி சேவ் என்றழைக்கப்படும் இந்த கட்டளை ஏற்கனவே சேவ் செய்து வைத்து, தற்போது துவங்கி வேலை செய்து கொண்டிருக்கும் ஃபைலை (மீண்டும் அதே பெயரில் - அதாவது ஏற்கனவே உள்ள ஃபைலின் தொடர்ச்சியாக) சேவ் செய்வதற்கு உதவுகிறது. இதற்கு அடுத்ததாக உள்ள சேவ் அஸ் கட்டளையை பயன்படுத்தி நமது வேலையை, நமக்கு விருப்பமான இடத்தில் சேவ் செய்து கொள்கிறோம். தொடர்ந்து அந்த ஃபைலில் வேலை செய்யும் பொழுது, அடுத்தடுத்து செய்கின்ற மாற்றங்களை சேவ் செய்வதற்கு இந்த கட்டளை உதவுகிறது.

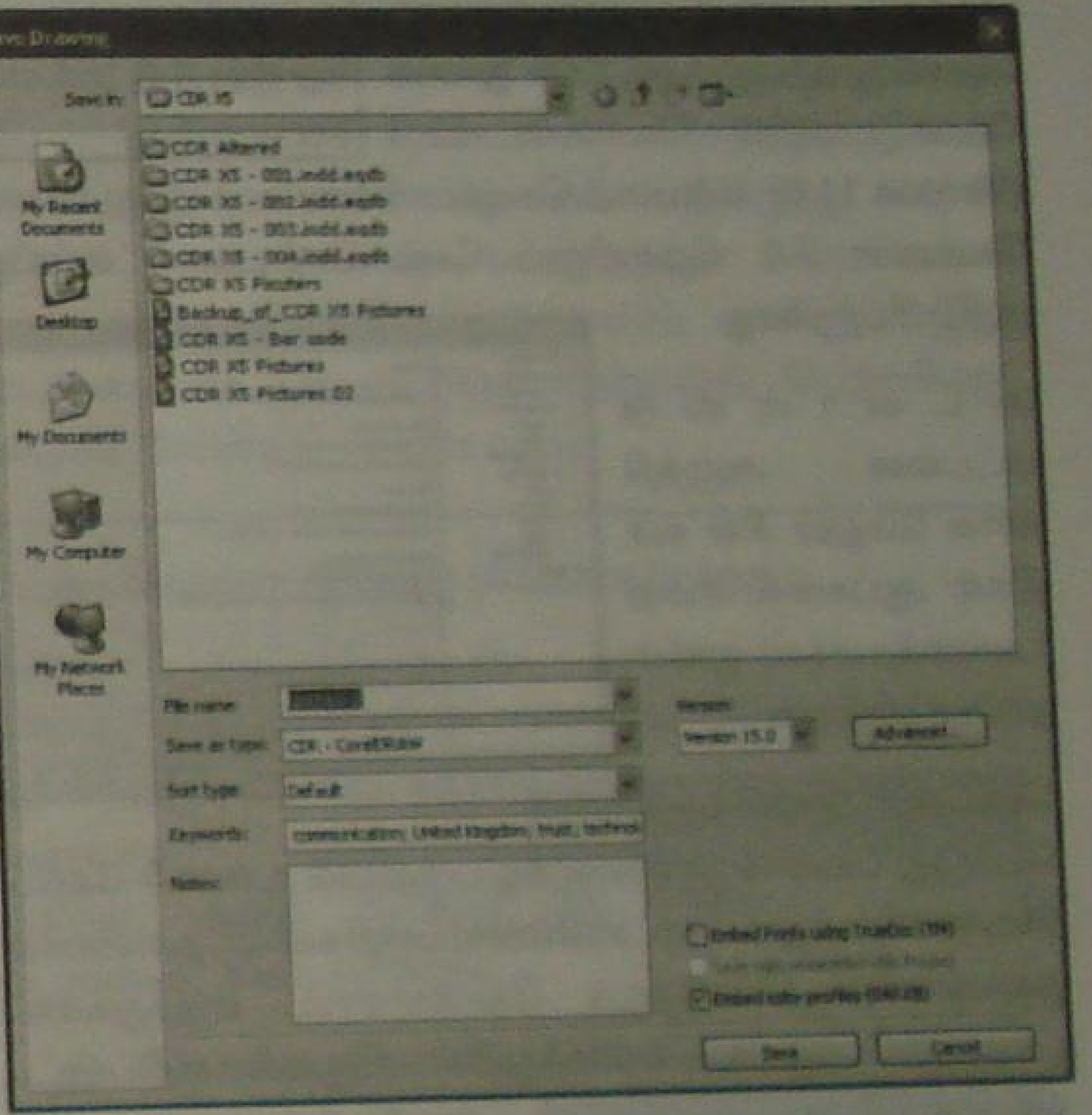
அதாவது ஏற்கனவே உள்ள ஒரு கோப்பில் மீண்டும் கடிதங்களை/காகிதங்களை சேர்க்கும் வேலையை இந்த சேவ் கட்டளை செய்கிறது.

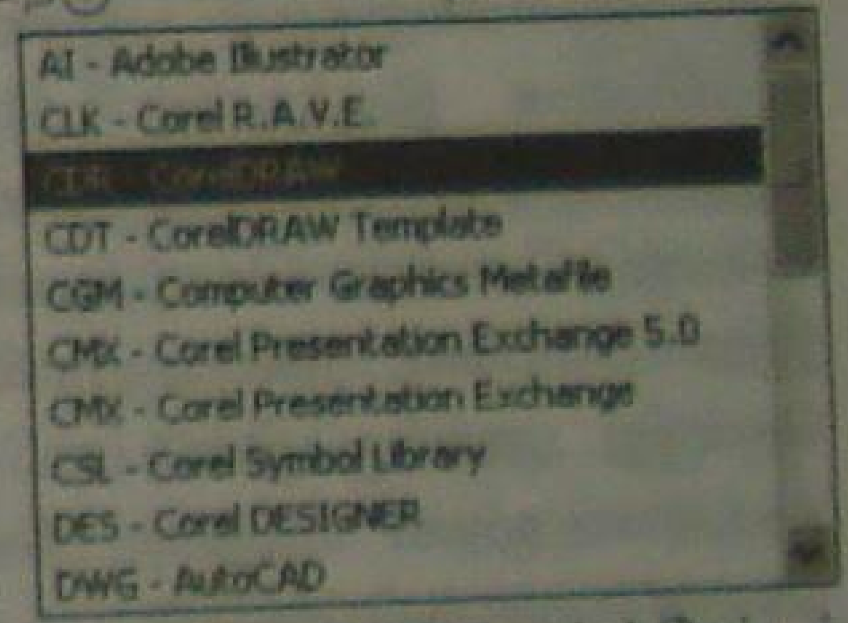
குறிப்பு : இந்த கட்டளையை தொடர்ந்து மூன்று புள்ளிகளான எல்லிப்ஸ் கொடுத்து உள்ளனர். இந்த எல்லிப்ஸ் இருந்தால் அடுத்து ஒரு டயலாக் பாக்ஸ் வரவேண்டும். ஆனால் இந்த கட்டளை ஏற்கனவே சேவ் செய்த ஃபைலை துவக்கி / அல்லது புதிய ஃபைலாக இருந்தாலும் சேவ் செய்த பிறகு தொடர்ந்து வேலை செய்து கொண்டிருக்கும் போது மட்டுமே செலக்ட் செய்யக் கூடிய நிலையில் உள்ளது. புதிய ஃபைலாகவோ அல்லது அந்த நிலைவரையிலும் சேவ் செய்ததாகவோ இருந்தால் டிம்டு கமாண்டாக தெரிகிறது. பின் எதற்காக எல்லிப்ஸ் என்பது தெரியவில்லை. தவறாக இருக்கலாமோ? தெரியவில்லை. தெரிந்தவர்கள் தகவல் கொடுத்தால் அடுத்த பதிப்பில் சேர்த்துக் கொள்ளலாம்.

7. சேவ் அஸ்... (Save as) (Shift^S) :

இந்த கட்டளை இரண்டு வழிகளில் செயல்படுகிறது. புதிதாக துவங்கிய வேலையை கம்ப்யூட்டரில் நமக்குத் தேவையான இடத்தில் சேவ் செய்வது முதல் வழி. ஏற்கனவே சேவ் செய்துள்ள ஃபைலை துவங்கி மீண்டும் வேறு பெயரில் / இடத்தில் சேவ் செய்வது மற்றொரு வழியாகும்.

இந்த கட்டளையை செலக்ட் செய்தவுடன் ஒரு டயலாக் பாக்ஸ் வருகிறது. அதில் (ஓபன் கட்டளையில் நாம் பார்த்த அதே பாகங்கள் இதிலும் உள்ளன. அவற்றை நினைவில் கொண்டு வரவும்.) தற்போதைய வேலையை எந்த டிரைவில், எந்த ஃபோல்டரில், எந்த சப்-ஃபோல்டரினுள் சேவ் செய்யப் போகிறோம் என்பனவற்றை செலக்ட் செய்து கொள்ளவும். பிறகு ஃபைல் நேம் என்பதில் அந்த வேலைக்கான பெயரை கொடுக்கவும். அடுத்து உள்ள சேவ் அஸ் டைப் என்பது ஒரு முக்கியமான செயலாகும். கோரல்டிராவில் உருவாக்கும் வேலைகளை அடோபி இல்லஸ்ட்ரேட்டர் போன்ற அப்ளிகேஷன்களில் துவக்கும் விதத்திலும் சேவ் செய்ய இந்தப் பகுதி உதவுகிறது.

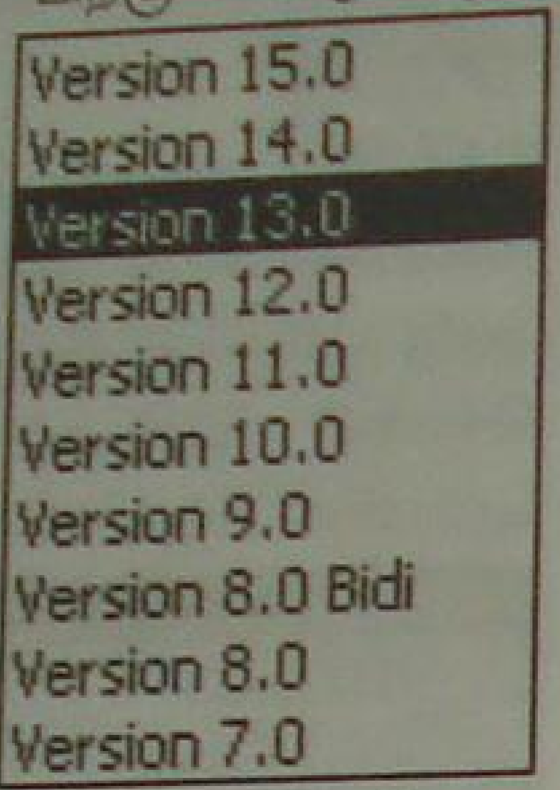



AI - Adobe Illustrator
CLK - Corel R.A.V.E.
CDR - CorelDRAW
CDT - CorelDRAW Template
CGM - Computer Graphics Metafile
CMX - Corel Presentation Exchange 5.0
CMX - Corel Presentation Exchange
CSL - Corel Symbol Library
DES - Corel DESIGNER
DWG - AutoCAD

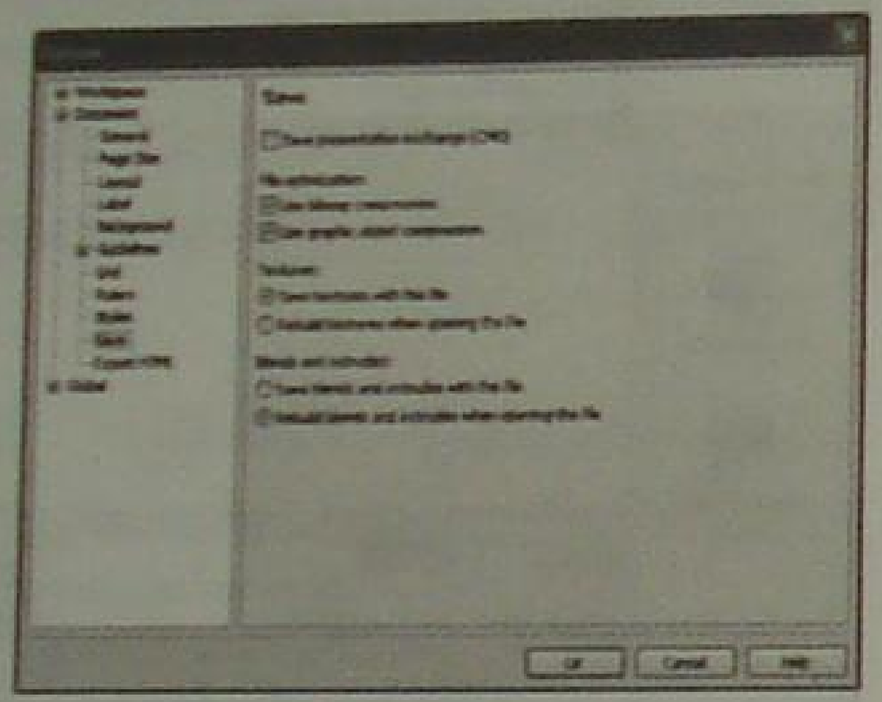
தற்போது நீங்கள் வேலை செய்து கொண்டிருப்பது கோரல்டிரா 15.0வது பதிப்பாக இருக்கலாம். உயர்பதிப்புகளில் செய்து முடிக்கப்படும் வேலைகளை குறைவான பதிப்புகளில் துவங்குவது முடியாது. அதாவது 15வது பதிப்பில் செய்த வேலையை 14வது பதிப்பில்கூட நேரடியாகத் துவங்க முடியாது.

ஆனால் அப்படி துவங்க வேண்டி வரலாம். வாய்ப்பு உள்ளது என்பதை முன்னதாக நீங்கள் உணர்ந்திருந்தால்,

தற்போது செய்து கொண்டிருக்கும் வேலையை குறைவான பதிப்பில் துவங்கும் விதத்தில் சேவ் செய்யலாம். அதாவது 15வது பதிப்பில் முடித்த வேலையை 11வது பதிப்பில் துவங்குவதற்காக தனியாக சேவ் செய்து கொள்ளலாம்.


Version 15.0
Version 14.0
Version 13.0
Version 12.0
Version 11.0
Version 10.0
Version 9.0
Version 8.0 Bidi
Version 8.0
Version 7.0

வேலையை முதலில் தற்போதைய பதிப்பில் செய்து முடித்து சேவ் செய்து விடுங்கள். பிறகு மீண்டும் ஒரு முறை சேவ் அஸ் கொடுத்து வருகின்ற டயலாக் பாக்ஸில் வெர்ஸன் (Version) என்று உள்ள பகுதியில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள ட்ராப் டவுன் லிஸ்ட்டை துவக்கி அதில் தேவையான வெர்ஸனை செலக்ட் செய்து கொள்ளவும். அதாவது 11வது பதிப்பில் துவக்க வேண்டுமாயின் வெர்ஸன் 11.0 (Version 11.0) என்பதை செலக்ட் செய்யவும். இது போல வெர்ஸன் 7.0 வரையிலும் சேவ் செய்யலாம் என்பது குறிப்பிடத்தக்கது.



அட்வான்ஸ்டு பட்டனை அழுத்தினால் மேலும் சில வசதிகள் ஆப்சன்ஸ் என்ற டயலாக் பாக்ஸ் மூலம் தரப்படுகின்றன.

சேவ் அஸ் கொடுக்கும் பொழுது டயலாக் பாக்ஸின் கீழ் பகுதியில் உள்ள கீ-வேர்டு (Keyword) மற்றும் நோட்ஸ் (Notes) பகுதிகளில் தேவையான தகவல்களை கொடுத்துக் கொள்ளலாம். எடுத்துக்காட்டாக தற்போது வடிவமைத்துள்ள உருவம் குறிப்பிட்ட நிறுவனத்திற்கு மட்டுமே பயன்படுத்தப்படுத்தப்பட வேண்டியது என்பதுடன் அதனை வேறு எந்த நிறுவனத்தின் வேலைகளுக்கும் பயன்படுத்தக்கூடாது என்பதும் முக்கியமாக இருக்கலாம். இந்த தகவலை நோட்ஸ் பகுதியில் "Do not use this Picture for any other Company" என்பது போன்று கொடுத்துவிடலாம். இந்த தகவல், இந்த ஃபைலை கோரல்டிராவில் மீண்டும் துவங்கும் பொழுது, அல்லது இம்போர்ட் (Import) (பார்க்க 108) கட்டளை மூலம் படத்தை மீண்டும் கோரல்டிராவிற்கு கொண்டு வரும் பொழுதும் முதல் டயலாக் பாக்ஸிலேயே கொடுக்கப்பட்டுவிடும்.

கணினி வரைகலைப் பகுதிக்கான மாத இதழ்...
கணினி வரைகலையின்
சங்கமம்
பேஜ்மேக்கர், கோரல்டிரா, போட்டோஷாப், இன்டிசைன், இல்லஸ்ட்ரேட்டர், ப்ளாஷ், டிரீம்வீவர், பிரீமியர் உள்ளிட்ட முதல் நிலை மென்பொருட்களின் செயல்பாடுகள், பயன்பாடுகள் பற்றிய விளக்கங்களுடன்!

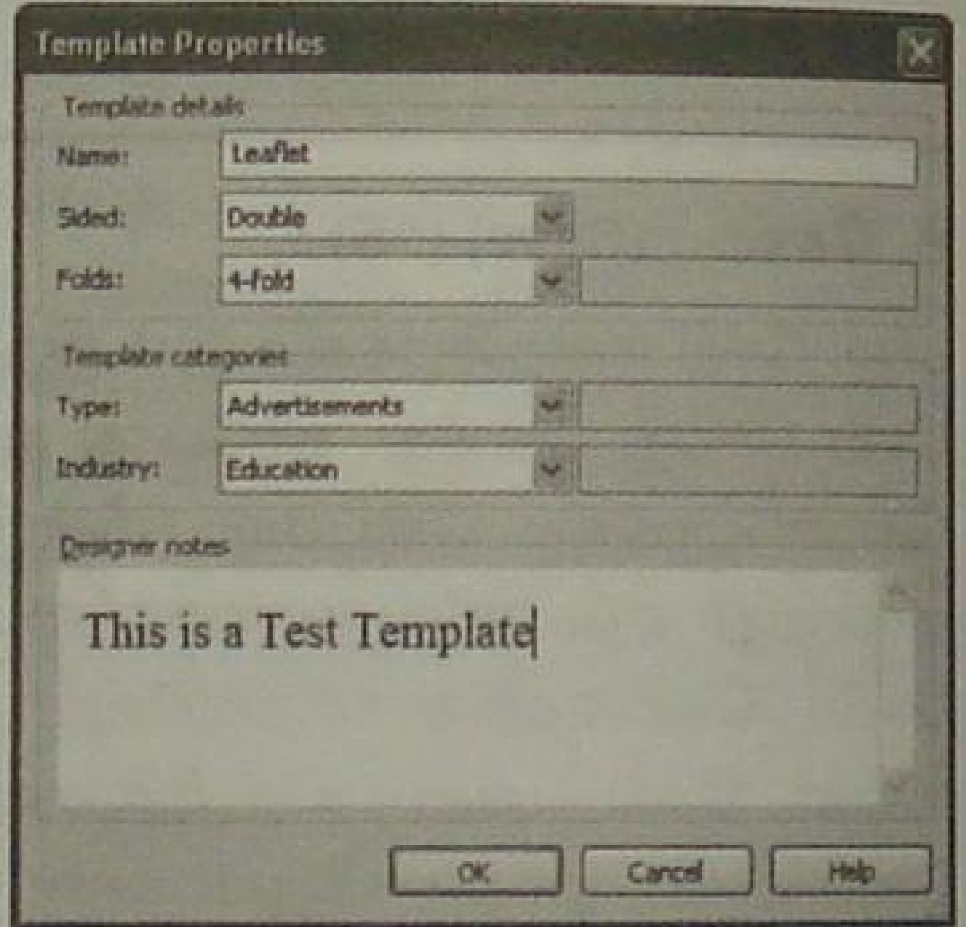
8. சேவ் அஸ் டெம்பிளேட்... (Save as Template) :

கோரல்டிரா எக்ஸ்4 பதிப்பிலிருந்து கொடுக்கப்படும் புதிய வசதி. எனினும் இது முந்தைய பதிப்பில், சேவ் அஸ் கட்டளைக்குள் கொடுக்கப்பட்டிருந்தது. தற்போது தனியான கட்டளையாகத் தரப்பட்டுள்ளது.

நியூ ஃப்ரம் டெம்ப்ளேட் என்று பார்த்ததை மனதில் கொள்க. அதில் கோரல்டிரா மென்பொருளிலேயே தரப்படுகின்ற ஆயத்த நிலை வேலைகள் மட்டும் பட்டியலாகக் காட்டப்பட்டன.

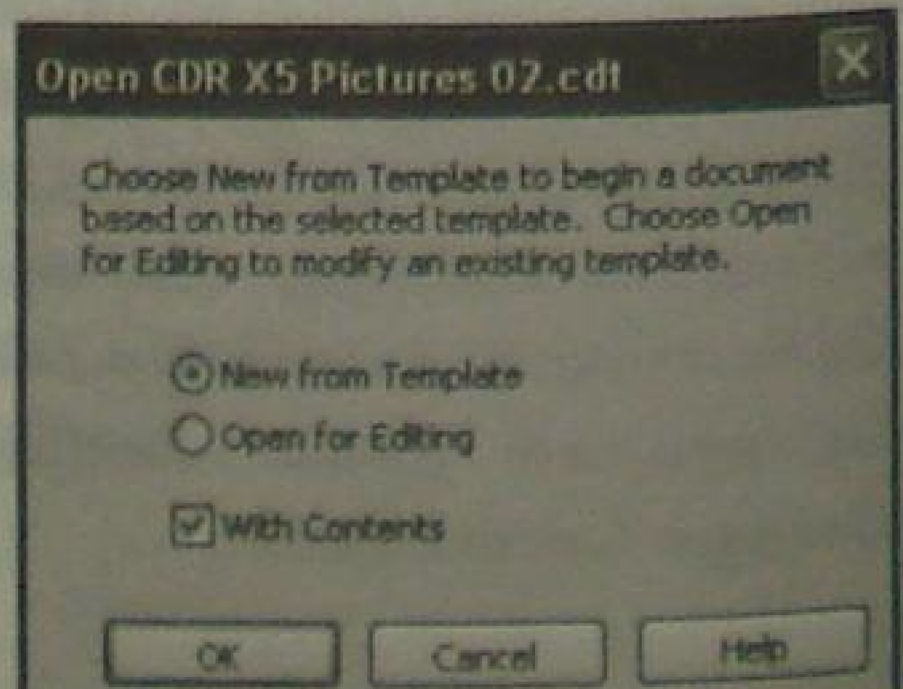
இனி கோரல்டிராவில் நமக்கான ஆயத்த வேலைகளைத் தனியே உருவாக்கி பதிவு செய்து வைத்துக் கொள்ள இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது.

இதனை செலக்ட் செய்தால், சேவ் அஸ் கட்டளைக்குக் கொடுத்த அதே டயலாக் பாக்ஸ் தரப்படுகிறது. இதில் சேவ் அஸ் டைப் என்ற பகுதியில் சிடிடீ-கோரல்டிரா டெம்ப்ளேட் என்பது மட்டுமே தரப்பட்டுள்ளது. (சேவ் அஸ் கட்டளையில் இங்கு அடோபி இல்லஸ்ட்ரேட்டர் முதல் கோரல் வேர்டு கிராபிக்ஸ் வரையிலாக 21 வகைகளில் சேமிக்க வசதி கொடுக்கப்பட்டிருந்தது). எனவே நேரடியாக ஒரு டெம்ப்ளேட்டாக பதிவு செய்து கொள்ளலாம். முதல் டயலாக் பாக்ஸில் சேவ் பட்டனை சொடுக்கியதும் டெம்ப்ளேட் புராப்பர்டீஸ் என்ற பெட்டி தரப்படுகிறது. இதில் தற்போதைய வேலையைப் பற்றிய தகவல்களை கொடுத்து ஓகே செய்து கொள்ளலாம். அடுத்து இந்த வேலையைத் துவக்கும்போது இந்தத் தகவல்கள் காட்டப்படுகின்றன (பார்க்க பக்கம் 104).


Template Properties
Template details
Name: Leaflet
Sided: Double
Folds: 4-fold
Template categories
Type: Advertisements
Industry: Education
Designer notes
This is a Test Template

இனி எப்பொழுது நியூ ஃப்ரம் டெம்ப்ளேட் அல்லது ஓபன் கட்டளையை பயன்படுத்தி இதனை துவக்கலாம். நியூ ஃப்ரம் டெம்ப்ளேட் டயலாக் பாக்ஸில் பிரவுஸ் பட்டனை சொடுக்கி இந்த டெம்ப்ளேட்டை துவக்கினால் நேரடியாக ஒரு அன்டைட்டில் வேலையாகத் துவங்கிவிடுகிறது.

ஓபன் கட்டளை மூலம் இதனைத் துவக்கினால் ஒரு டயலாக் பாக்ஸ் தரப்படுகிறது. தற்போது துவங்கச் சொல்லுகின்ற இந்த டெம்ப்ளேட் வேலையை ஒரு டெம்ப்ளேட்டாக (அன்டைட்டில் நிலையில்) துவங்க வேண்டுமா? அல்லது அதில் ஏதேனும் மாற்றங்கள் செய்து மீண்டும் டெம்ப்ளேட்டாகவே சேவ் செய்யும் நிலையில் துவங்க வேண்டுமா என்ற கேள்விகள் தரப்படுகின்றன.


Open CDR X5 Pictures 02.cdt
Choose New from Template to begin a document based on the selected template. Choose Open for Editing to modify an existing template.
● New from Template
○ Open for Editing
☑ With Contents

புதிய வேலைக்காக தற்போது இதனை துவங்குகின்றீர்கள் என்றால் நேரடியாக நியூ ஃபிரம் டெம்ப்ளேட் கொடுத்துக் கொள்ளுங்கள். அல்லது மாற்றியமைக்க வேண்டுமென்றால் இரண்டாவது வகையை தெரிவு செய்து ஓகே கொடுத்துக் கொள்ளலாம்.

9. ரிவர்ட் (Revert) :

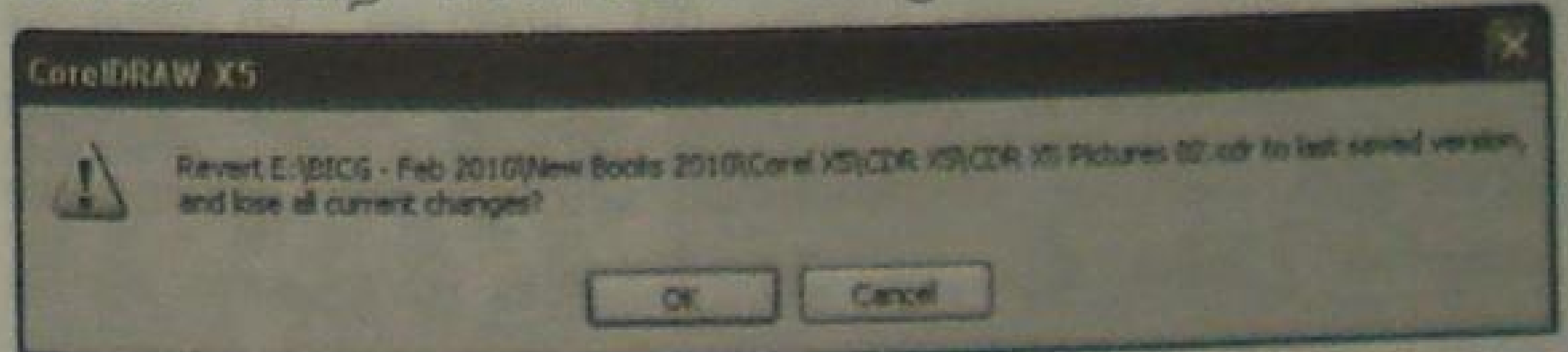
கோரல்டிராவில் ஒரு வேலையை செய்து கொண்டிருக்கும் பொழுது எதிர்பாராமல் தவறுகள் ஏற்படலாம். உடனடியாக அவற்றை சரிசெய்து கொள்ள அன்டூ (Undo) (பக்கம் 131 பார்க்க) கட்டளை உதவுகிறது.

ஆனால் அதுவரையிலும் செய்த வேலை நீக்கப்பட்டு மீண்டும் வேலையை துவங்கிய நிலைக்கு செல்ல விரும்பினால் இந்த ரிவர்ட் கட்டளையை செலக்ட் செய்ய வேண்டும். பின்வரும் இரண்டு நிலைகளில் ரிவர்ட் கட்டளை செயல்படுகிறது.

1. ஏற்கனவே சேவ் செய்து வைத்துள்ள வேலையை தற்போது மீண்டும் ஓபன் கட்டளை மூலம் துவங்கி வேலை செய்து கொண்டிருக்கின்றீர்கள். சில மாற்றங்களை சரியாக செய்து மினி சேவ் செய்துள்ளீர்கள்; அல்லது அதுவரையிலும் எந்த மினி சேவ்-வும் கொடுக்கவில்லை.
2. புதிதாக ஒரு வேலையை (நியூ கட்டளை கொடுத்து துவங்கி) செய்து கொண்டுள்ளீர்கள். சேவ் அஸ் கொடுத்து சேவ் செய்து விட்டீர்கள். அதன் பிறகு சில செயல்களை செய்தபின் இன்னும் மினி சேவ் கொடுக்கவில்லை.

இது போன்ற சூழ்நிலையில் ஏதோ பெரிய தவறு நடந்து விட்டது. மீண்டும் துவக்க நிலைக்குச் செல்லவிரும்புகிறீர்கள். ரிவர்ட் கட்டளையை செலக்ட் செய்யுங்கள். உடன் பின்வரும் எச்சரிக்கை வந்து நிற்கிறது.

கடைசியாக சேவ் செய்த நிலைக்கு உங்களது தற்போதைய ஃபைல் சென்றுவிடும் ஆனால் இதுவரையிலும் (மினி சேவ் கொடுத்தபின்) செய்துள்ள மாற்றங்களை இழந்துவிடும்? என்பதை குறிக்க Revert .... to last saved version, and lose all current changes? OK / Cancel என்ற எச்சரிக்கை கொடுக்கப்படுகிறது. (இதில்


CorelDRAW X5
Revert E:\BICG - Feb 2010\New Books 2010\Corel X5\CDR X5\CDR X5 Pictures 02.cdr to last saved version, and lose all current changes?

கோடு கொடுக்கப்பட்ட இடத்தில் உங்கள் ஃபைல் பெயர் முழு பாத்துடன் கொடுக்கப்படுகிறது).

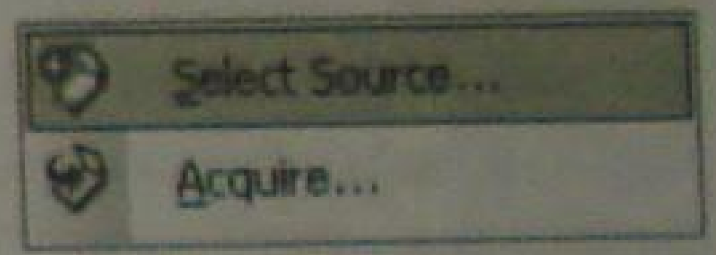
ஓகே செலக்ட் செய்தால், கடைசியாக சேவ் செய்த நிலையில் ஃபைல் மீண்டும் துவக்கப்படுகிறது. கேன்சல் கொடுத்தால் மீண்டும் அதே நிலையில் இருக்கச் செய்யப்படும்.

குறிப்பு : இது ஒரு முழு கவனத்துடன் செய்யப்பட வேண்டிய கட்டளையாகும். ஏராளமான மாற்றங்கள் கொடுத்து, சேவ் செய்யாத நிலையில் ரிவர்ட் கொடுக்கப்பட்டால், அதுவரையிலும் செய்த மாற்றங்கள் அனைத்தும் முற்றிலுமாக நீக்கப்பட்டுவிடும். அதே நேரத்தில் தவறாக செய்துள்ள நிலையில் மினி சேவ் கொடுப்பதும் கூடாது; இயலாது.

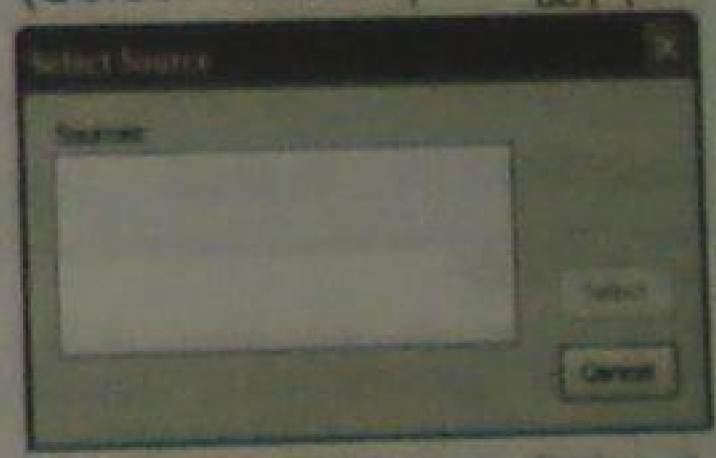
நடைமுறையில் உள்ள ஒரு யோசனை: ரிவர்ட் கொடுத்தால் எப்படியும் பழைய ஃபைல் தான் வரப்போகிறது. எனவே, அதுவரையிலும் செய்துள்ள வேலையை சேவ் அஸ் கொடுத்து தனியாக ஒரு புதிய ஃபைலாக சேவ் செய்து விடுங்கள். க்ளோஸ் கொடுத்து வேலையை மூடி விடுங்கள். இப்பொழுது பழைய ஃபைலை ஓபன் கட்டளை கொடுத்துத் துவக்குங்கள். மிகப் பெரிய மாற்றங்களை கொடுத்திருந்தீர்கள் என்றால், புதிய ஃபைலை துவக்கி அதிலிருந்து காப்பி / பேஸ்ட் கட்டளைகளை பயன்படுத்தி மாற்றங்களை பழைய ஃபைலுக்கு கொண்டுவரலாம். எனினும் இது நடைமுறையாக செயல்படுத்தி அனுபவம் பெற்றபிறகு கொடுக்க வேண்டிய முறையாகும்.

10. அக்வொயர் இமேஜ் (Acquire Image) :

உங்கள் கம்ப்யூட்டருடன் ஸ்கேனர் ஒன்றை இணைத்திருந்தால் இந்த கட்டளையை பயன்படுத்தலாம். இது ஒரு காஸ்கேடிங் மெனுவாக பட்டியலை தருகிறது. அதில் இரண்டு கட்டளைகள் கிடைக்கின்றன.



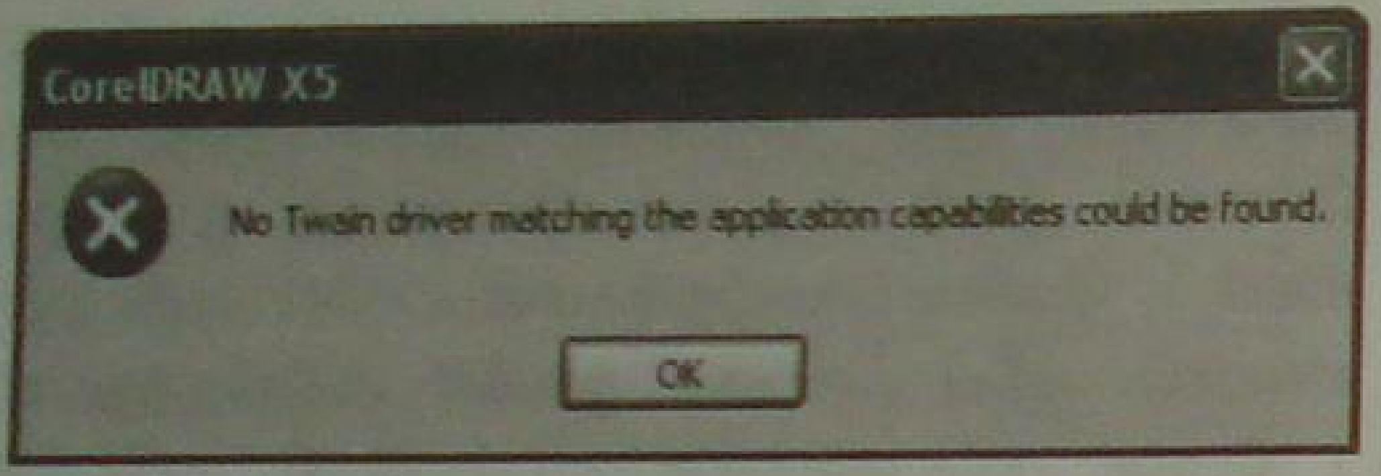
அ. செலக்ட் சோர்ஸ் (Select Source) : இந்தக் கட்டளையை செலக்ட் செய்தவுடன் அருகில் உள்ள டயலாக் பாக்ஸ் வருகிறது. இதில் உங்கள் கம்ப்யூட்டரில் இணைத்துள்ள ஸ்கேனர் உள்ளிட்ட இன்புட் டிவைஸ்களான ஸ்கேனர், டிஜிட்டல் கேமரா போன்றவற்றின் பெயர் பட்டியல் தெரிகிறது. (இங்கு எடுத்துக்காட்டாகக் காட்டப்பட்டுள்ள படத்தை எடுத்த நமது கம்ப்யூட்டரில் ஒரு HP 2400 மாடல் ஸ்கேனர் மட்டும் இணைத்து உள்ளோம். எனவே அதன் பெயர் மட்டும் தெரிகிறது.) தற்போதைய வேலைக்கு எந்தக்கருவி (டிவைஸ்) தேவையோ அதன் பெயரை செலக்ட் செய்து செலக்ட் பட்டனை அழுத்துவதன் மூலம் ஓகே கொடுத்துவிடுங்கள். இந்த கட்டளையின் மூலம் சோர்ஸாக செயல்படவிரும்பும் டிவைஸை செலக்ட் செய்வதை மட்டும் செய்து முடிக்கிறோம்.



ஆ. அக்வொயர்... (Acquire) : இந்த கட்டளையை செலக்ட் செய்தவுடன் உங்கள் கம்ப்யூட்டருடன் இணைக்கப்பட்டுள்ள ஸ்கேனர் (அதற்கு கொடுக்கப்பட்டுள்ள மின்இணைப்பு செயல்படுகிறதா

என்பதை உறுதி செய்து கொள்ளுங்கள்) வேலை செய்ய துவங்குகிறது. இதனைத் தொடர்ந்து அந்த ஸ்கேனருக்கான மென்பொருள் கட்டளைகளையும் டயலாக் பாக்ஸ்களையும் கொடுக்கிறது. அவற்றை நீங்கள் தனியாகவும் பயன்படுத்தி இருப்பீர்கள். அனைத்து வேலைகளையும் செய்து முடித்ததும், ஸ்கேன் செய்யப்பட்ட படம் கோரல்டிராவின் பக்கத்தில் நிறுத்தப்பட்டுவிடும்.

உங்கள் கணினியுடன் ஸ்கேனர் போன்ற கருவிகள் இணைக்கப்படாமலிருந்தால், அல்லது அவற்றிற்கு மின் இணைப்பு கொடுக்கப்படாமலிருந்தால் ஒரு எச்சரிக்கை மட்டும் தரப்படுகிறது. இதில் ஓகே செய்துவிட்டுத் தொடரவும்.



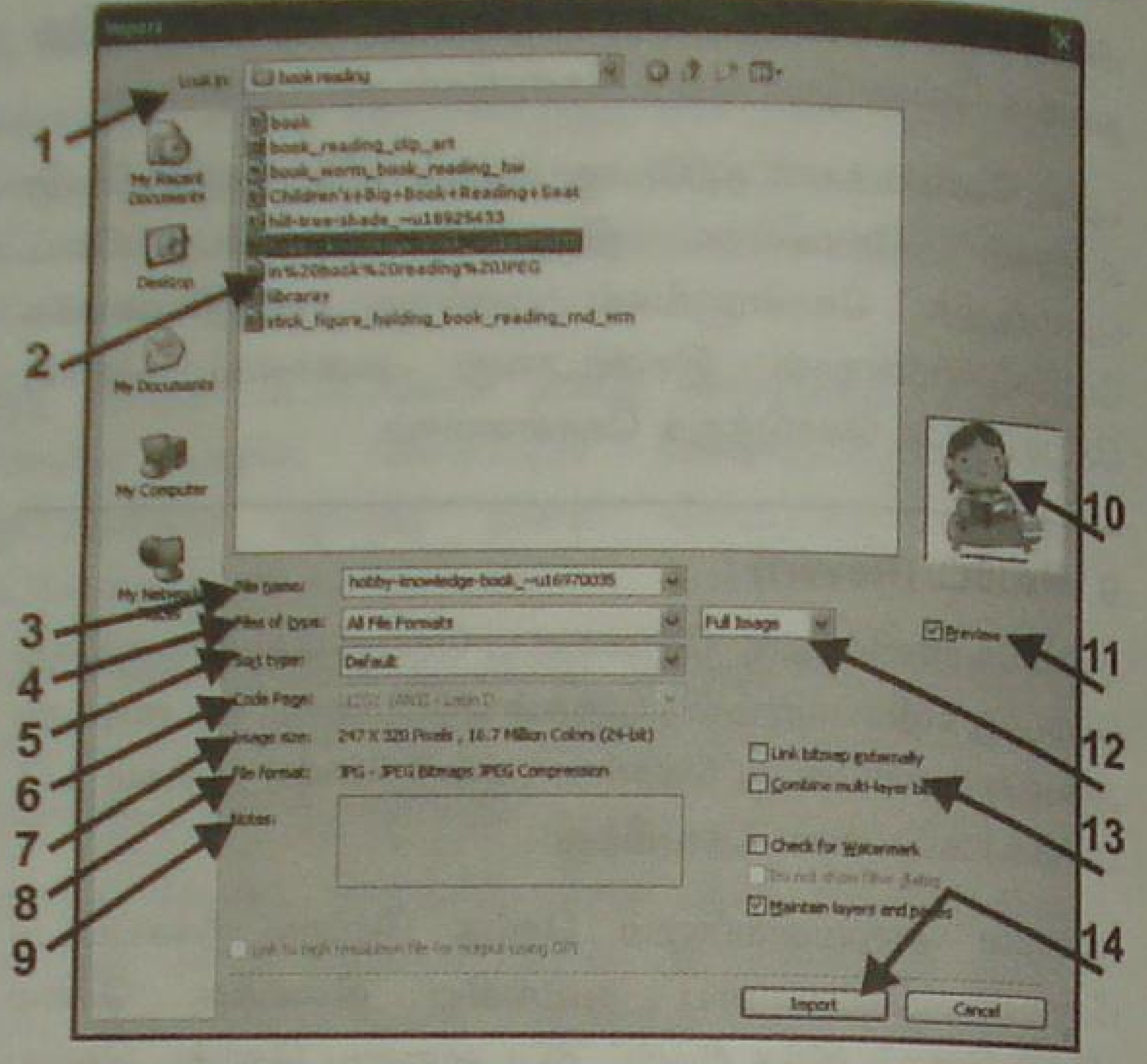
No Twain driver matching the application capabilities could be found.

11. இம்போர்ட்... (Import...) (^I) :

படங்கள், எழுத்துக்கள் முதலானவற்றை கோரல்டிராவிற்குள் கொண்டு வருவதற்கு இந்த கட்டளை உதவுகிறது. மற்றொரு கோரல்டிரா ஃபைலிலுள்ள பக்கங்களை அப்படியே முழுவதுமாகவும், தற்போது துவங்கி உள்ள வேலையில் கொண்டுவந்து விடலாம். ஜேபெக், டிஃப் போன்ற ராஸ்டர் வகை இமேஜ்களையும், டபுள்யூ.எம்.எஃப்., ஏ.ஐ., ஆகிய முறைகள் உள்ளிட்ட அனைத்துவகையான வெக்டார் இமேஜ்களையும் கோரல்டிராவிற்கு கொண்டுவரமுடிகிறது. மேலும் ஆர்.டி.எஃப், எம்.எஸ். வேர்டு, எக்ஸல் உள்ளிட்ட சில வகைகளில் உள்ள எழுத்துக்களையும் கொண்டுவர முடிகிறது.

நீங்கள் கொண்டுவர வேண்டிய படம் / எழுத்து (ஃபைல்) எங்கு உள்ளது என்பதை அறிந்து கொண்டு இந்த கட்டளையை செலக்ட் செய்யுங்கள். உடன் இம்போர்ட் என்ற டயலாக் பாக்ஸ் வந்து நிற்கிறது (படம் அடுத்த பத்தியில் மேலே காண்க). சேவ் அஸ் மற்றும் ஓபன் கட்டளையின் போதும் இதே போன்ற டயலாக் பாக்ஸ்தான் வந்து நிற்கும். கீழ் பகுதியில் உள்ள சில வசதிகள் மட்டும் மாறியிருக்கும் அல்லது இல்லாமலிருக்கும்.

இந்த டயலாக் பாக்ஸில் உள்ள லுக் இன் (Look in) (1) பகுதி மற்றும் கீழேயுள்ள லிஸ்ட் பாக்ஸ் (2) ஆகியவற்றை பயன்படுத்தித் தேவையான ஃபைலை செலக்ட் செய்யுங்கள். பாகம் 2ல் உள்ள லிஸ்ட்டில் செலக்ட் செய்யும் ஃபைலின் பெயர் ஃபைல் நேம் (3) என்ற பகுதியில் கொடுக்கப்படுகிறது. அது ஒரு படமாக இருப்பின் அருகில் உள்ள ப்ரீவ்யூ பெட்டியில் (10) தெரியும். (சேவ் அஸ் கட்டளையில் இது பற்றி விவரித்திருந்ததை கவனிக்கவும். பக்கம் 105). ப்ரீவ்யூ தெரிய வேண்டாம் என்றால் அந்த பெட்டியின் கீழே கொடுத்துள்ள ப்ரீவ்யூ (Preview) செக் பாக்ஸை (11) க்ளிக் செய்து அதில் உள்ள டிக் குறியை மறைத்துவிடுங்கள்.


Import
My Recent Documents
Desktop
My Documents
My Computer
My Network Places
book
book_reading_clip_art
book_worm_book_reading_bw
Children's+Big+Book+Reading+Seat
hill-tree-shade_~u18925433
in%20book%20reading%20JPEG
library
stick_figure_holding_book_reading_md_wm
Import
Cancel
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14

Look in: book reading
File name: hobby-knowledge-book_~u16970035
Files of type: All File Formats
Full Image
Sort type: Default
Code Page:
Image size: 247 X 320 Pixels , 16.7 Million Colors (24-bit)
File format: JPG - JPEG Bitmaps JPEG Compression
Notes:
☑ Preview
☐ Link bitmap externally
☐ Combine multi-layer bitmap
☐ Check for Watermark
☐ Do not show filter dialog
☑ Maintain layers and pages

எந்த வகையான ஃபைலை இம்போர்ட் செய்யப் போகிறீர்கள் என்பதை ஃபைல்ஸ் ஆஃப் டைப் (Files of Type) (4) என்ற பகுதியில் உள்ள ட்ராப் டவுன் லிஸ்டில் செலக்ட் செய்து கொள்ளவும். (கோரல்டிராவில் இம்போர்ட் செய்யக்கூடிய ஃபைல் வகைகளை பக்கம் 293ல் கொடுத்துள்ளோம்.) இதனால் நீங்கள் செலக்ட் செய்துள்ள டைப்பில் உள்ள ஃபைல்களின் பட்டியல் மட்டும் கொடுக்கப்படும். எடுத்துக்காட்டாக நீங்கள் .WMF என்ற வகையிலான ஃபைலை இம்போர்ட் செய்ய ஃபைல்ஸ் ஆஃப் டைப் பகுதியில் செலக்ட் செய்துள்ளீர்கள் எனக் கொள்வோம். லிஸ்ட் பாக்ஸில் (2) .WMF என்ற எக்ஸ்டென்ஷன் உள்ள ஃபைல்களின் பட்டியல் மட்டும் கொடுக்கப்படும். பொதுவாக ஃபைல்ஸ் ஆஃப் டைப் பகுதியில் ஆல் ஃபைல் ஃபார்மேட் (All File Format) என்பதே செலக்ட் செய்யப்பட்டு இருக்கும்.

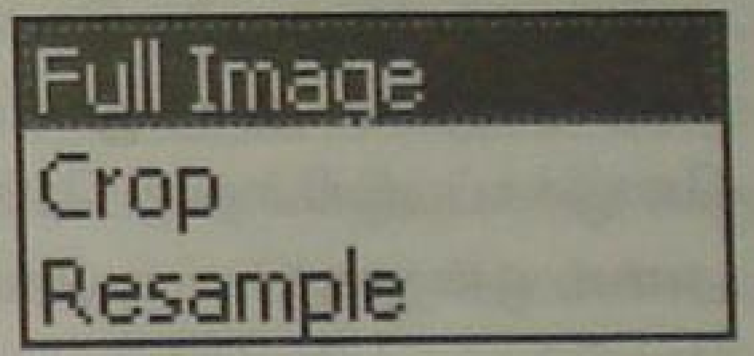
ஷார்ட் டைப் (Sort type) (5) என்ற பகுதியில் தேவையானதை செலக்ட் செய்வதன் மூலம் (இந்த ஃபைலை சேவ் செய்யும் பொழுது இந்த கட்டளையை பயன்படுத்தி சேவ் செய்திருந்தால்) அந்த முறைப்படி ஃபைல் லிஸ்ட் பாக்ஸில் கொடுக்கப்படுகிறது.

கோட் பேஜ் (Code Page) (6) என்பது பொதுவாக எல்லா நிலைகளில் பயன்பாடு ஆகாத பகுதி. நீங்கள் துவக்கும் ஃபைல் வழக்கமான மொழியில் இல்லாமல் சைனீஸ், டர்கீஸ் போன்ற மொழிகளில் இருந்தால் சற்றே குழப்பத்தை ஏற்படுத்தும். அந்த நேரங்களில் இந்த கோட் பேஜ் பகுதியில் சரியான மொழியை தேர்ந்தெடுத்துக் கொண்டால் மாற்றங்கள் புரிந்து கொள்ளும்படி இருக்கும்.

லிஸ்ட் பாக்ஸில் நீங்கள் செலக்ட் செய்த ஃபைலின் அளவு, இமேஜ் சைஸ் (Image size) (7) என்ற இடத்திலும், இதன் தன்மை ஃபைல் ஃபார்மேட் (File Format) (8) என்ற இடத்திலும் கொடுக்கப்படுகின்றன. இந்த பகுதிகள் லிஸ்ட் பாக்ஸில் நீங்கள், கோரல்டிராவில் இம்போர்ட் செய்யத் தகுதி வாய்ந்த ஃபைலை லிஸ்ட் பாக்ஸில் செலக்ட் செய்த நிலையில் மட்டுமே கொடுக்கப்படுகின்றன. வேறுவிதமான ஃபைலை செலக்ட் செய்தால் தெரியாது; இந்த இடமே காலியாக இருக்கும்.

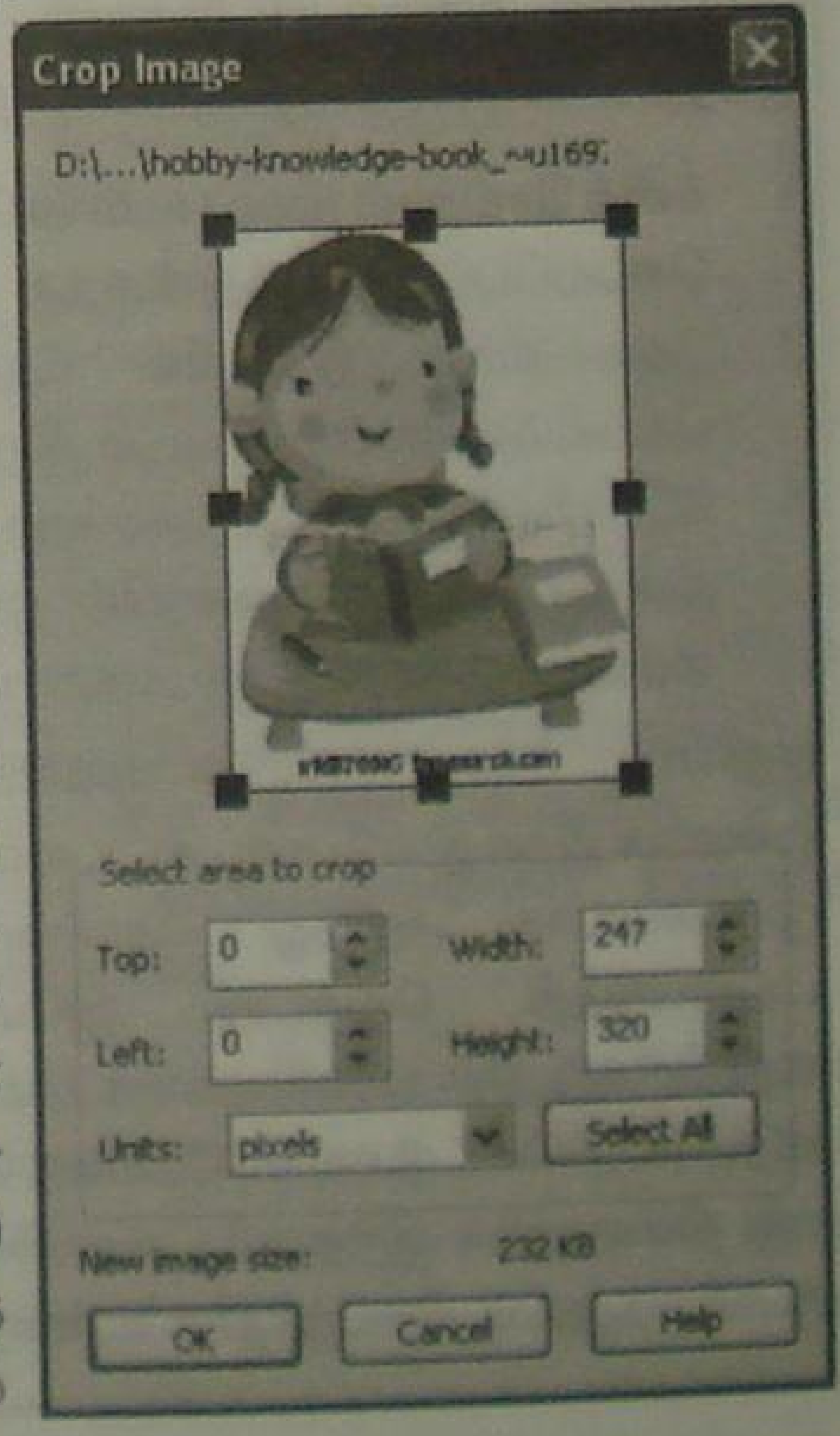
கோரல்டிராவில் ஒரு ஃபைலை சேவ் செய்யும் பொழுது வரும் டயலாக் பாக்ஸில் நோட்ஸ் பகுதியில் தகவல்களைக் கொடுத்து சேவ் செய்யலாம் எடுத்துக் காட்டாக குறிப்பிட்ட அந்த படத்தின் தன்மை, யார் மூலம் கிடைத்தது, அந்த படம் காப்பிரைட் உள்ளதா, எந்த நிறுவனத்திற்கு பயன்படுத்தலாம், எந்த நிறுவனங்களுக்கு பயன்படுத்தக் கூடாது போன்ற விவரங்களை கொடுத்துக் கொள்ளலாம். ஓபன் மற்றும் இம்போர்ட் கட்டளைகள் கொடுக்கும் பொழுது மீண்டும் அந்த தகவல்கள் கொடுக்கப்படுகின்றன. இந்த இம்போர்ட் டயலாக் பாக்ஸில் நோட்ஸ் (Notes) (9) என்ற பகுதியில் அந்த தகவல் கொடுக்கப்படுகிறது.

பாகம் 11ஆகக் கொடுக்கப்பட்டுள்ள ட்ராப்டவுன் லிஸ்ட்டை க்ளிக் செய்தால் ஒரு பட்டியல் வருகிறது. அதில் ஃபுல் இமேஜ், க்ராப், ரீ-சாம்பள் (Full Image, Crop, Resample) என்ற மூன்று முறைகள் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. தற்போது நீங்கள் இம்போர்ட் செய்ய விரும்பும் படத்தை எப்படி கொண்டுவர விரும்புகிறீர்கள் என்பதை இங்கு செலக்ட் செய்து கொள்ளவும்.



ஃபுல் இமேஜ் (Full Image) என்று கொடுத்து படத்தை இம்போர்ட் செய்தால், ஒரிஜினல் படத்தில் எந்த மாற்றமும் இல்லாமல் முழுபடமும் அப்படியே வந்து நிறுத்தப்படுகிறது.

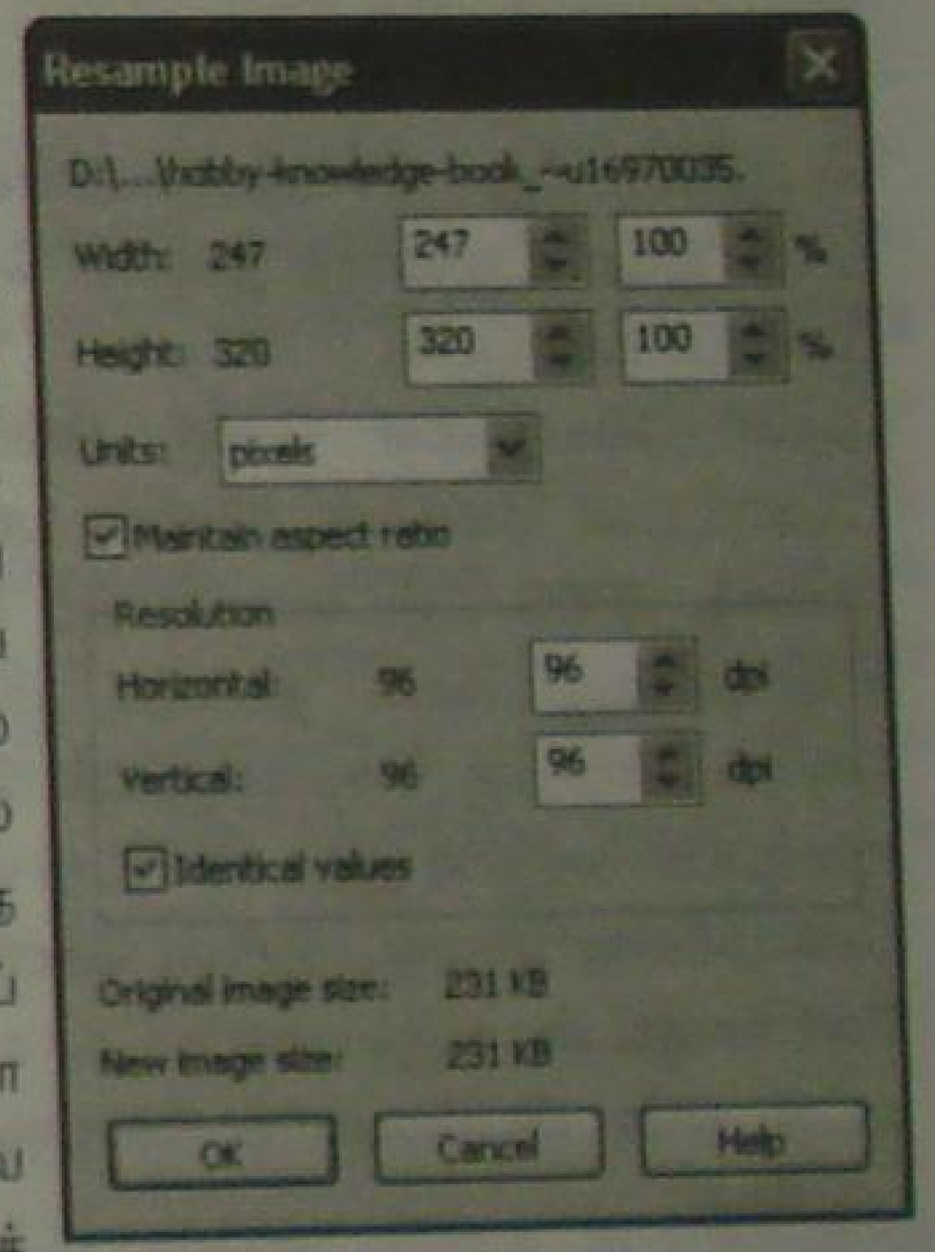
கிராப் (Crop) என்பதை செலக்ட் செய்தால் ஒரு புதிய டயலாக் பாக்ஸ் வருகிறது. இதில் மேற்பகுதியில் இம்போர்ட் செய்யும் படம் தெரிவதுடன் அதனை சுற்றி ஒரு செலக்சன் ஹேண்டல் தெரிகிறது. அதனை நகர்த்தி தேவையான பகுதியை மட்டும் செலக்ட் செய்து கொள்ளலாம். அல்லது கீழ்பகுதியில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள மார்ஜின்களில் (Select area to crop) தேவையானதை கொடுத்தும் படத்தின் தேவையான பகுதியை செலக்ட் செய்து கொள்ளலாம். விட்த், ஹைட் ஆகிய பகுதிகளில் அகலம் மற்றும் நீளத்தை கொடுத்தும் படத்தின் குறிப்பிட்ட பகுதியை பெறலாம். கீழே தற்போது நீங்கள் செலக்ட் செய்துள்ள பகுதியில் வரவுள்ள படத்தின் அளவு New Image Size என்ற இடத்தில் கொடுக்கப்படுகிறது. ஓகே கொடுக்க, குறிப்பிட்ட அளவில் படம் நிறுத்தப்படுகிறது. இப்படி கிராப் செய்து படத்தை கொண்டுவருவதால் படத்தின் அளவு குறைக்கப்படுகிறது.



D:\...\hobby-knowledge-book_~u169;
Select area to crop
Top: 0
Width: 247
Left: 0
Height: 320
Units: pixels
New image size: 232 KB

முழு படத்தை இம்போர்ட் செய்து, ஷேப் டூலால் வெட்டியும் பயன்படுத்தலாம். ஆனால் அதனால் படத்தின் அளவு (Size) குறைவதில்லை என்பதுடன் மொத்த ஃபைலின் அளவும் அதிகமாகவே இருக்கும்.

மேலே பார்த்த பட்டியலில் மூன்றாவதாக உள்ள ரீசேம்பிள் (Resample) என்று செலக்ட் செய்தாலும் ஒரு டயலாக் பாக்ஸ் வருகிறது. இதன் உதவியுடன் படத்தின் நீள அகலத்தை செலக்ட் செய்து கொள்ளுங்கள். அதாவது தற்போதைய வேலையில் எந்த அளவில் இந்த படத்தை பயன்படுத்தப் போகின்றீர்களோ அந்த அளவை கொடுத்துக் கொள்ளுங்கள். மேலும் படத்தின் தரத்தை குறைப்பதன் மூலம் அதன் அளவை குறைக்கவும் ஒரு வசதி கொடுக்கப்பட்டு உள்ளது. ரெசல்யூசன் (Resolution) என்ற பகுதியில் (பொதுவாக 300 dpi இருக்க வேண்டும்) 200 அல்லது தேவையானதை கொடுக்கவும். இந்த மாற்றங்களுக்குப் பிறகு உங்கள் புதிய படத்தின் அளவு கீழ் பகுதியில் கொடுக்கப்படுகிறது.



D:\...\hobby-knowledge-book_~u16970035.
Width: 247 247 100 %
Height: 320 320 100 %
Units: pixels
☑ Maintain aspect ratio
Resolution
Horizontal: 96 96 dpi
Vertical: 96 96 dpi
☑ Identical values
Original image size: 231 KB
New image size: 231 KB

இந்த மாற்றங்களின் போது படம் சரிவிகிதத்தில் அளவில் மாற்றம் செய்ய Maintain aspect ratio என்ற செக் பாக்ஸை செலக்ட் செய்து கொள்ளவும். இதனால் அகலம் அல்லது உயரத்தில் மட்டும் அளவு கொடுத்தால் மற்றது தானாகவே கொடுக்கப்பட்டுவிடும். அதே போல ரெசல்யூசன் மாற்றும் பொழுதும் அகலவசத்தில் கொடுக்கப்படுவதே உயரவசத்தில் கொடுக்கப்பட வேண்டும். வேறு வேறாக மாற்றிக் கொடுத்தால் உருவத்தின் தரமும் தன்மையும் மாறிப் போய்விடும். இதற்கு Identical values என்ற

செக் பாக்ஸை செலக்ட் செய்து கொள்ளவும். கவனமாக செயல்படவேண்டிய பகுதிகள்.

பாகம் 13ஆகக் காட்டப்பட்டுள்ள பகுதியில் ஐந்து செக் பாக்ஸ்கள் தரப்பட்டுள்ளன. இங்கு கொடுக்கப்பட்டுள்ள லிங்க் பிட்மேப் எக்ஸ்டேர்னலி (Link bitmap externally) என்ற செக்பாக்ஸை செலக்ட் செய்வதன் மூலம், தற்போது இம்போர்ட் செய்யும் படத்தை, ஃபைலுடன் லிங்க் செய்வது தவிர்க்கப்படுகிறது. இதனால் அந்த படம் வெளியிலிருந்து செயல்பட்டு லிங்க் கொடுக்கப்படுகிறது.

கம்பைன் மல்டி-லேயர் பிட்மேப் (Combine multilayer bitmap) என்ற பகுதி கவனமாக கையாளப்பட வேண்டிய ஒன்றாகும். போட்டோஷாப் போன்ற அப்ளிகேஷன்களில் லேயர்(Layer)களை பயன்படுத்தி செய்திருக்கும் வேலைகளை நேரடியாக கோரல்டிராவில் இம்போர்ட் செய்யலாம். அப்படி கொண்டு வரும் படம் ஒரு குருப்பாக கொடுக்கப்படும். அதாவது ஒவ்வொரு லேயரும் தனித்தனி உருவமாக இணைக்கப்பட்டு குருப்பாக கொடுக்கப்படுகிறது. படத்தை இம்போர்ட் செய்தபிறகு ஸ்டேட்டஸ் பாரி(Status Bar)ல் இந்த தகவல் கொடுக்கப்படுவதை கவனிக்கவும்.

இதனால் கோரல்டிராவில் சில கட்டளைகள் அந்த படத்தின் மீது செயல்படுவதில்லை. எனவே அந்த படம் ஒரே உருவமாக இருக்க வேண்டியது அவசியம். போட்டோஷாப்பில் வேலை செய்யும் பொழுதே அதன் லேயர்களை மெர்ஜ் (Merge) செய்து அல்லது ஃப்ளாட்டன் லேயர்ஸ் (Flatten Layers) கொடுத்து TIFF அல்லது JPEG ஃபைலாக மாற்றி கொண்டுவருவதுதான் சரியான வழியாகும். தவிர்க்க முடியாத சூழ்நிலையில் கோரல்டிராவிற்கு லேயர்களுடன் கொண்டுவரவேண்டிய சந்தர்ப்பம் வந்தால் இந்த கம்பைன் மல்டி-லேயர் பிட்மேப் செக்பாக்ஸை செலக்ட் செய்து கொள்ளவும். இதனால் பல லேயர்களுடன் உருவாக்கப்பட்ட படம் ஒன்றிணைக்கப் பட்டு ஒரே பிட்மேப்பாக கோரல்டிராவிற்குள் நிறுத்தப் படுகிறது.

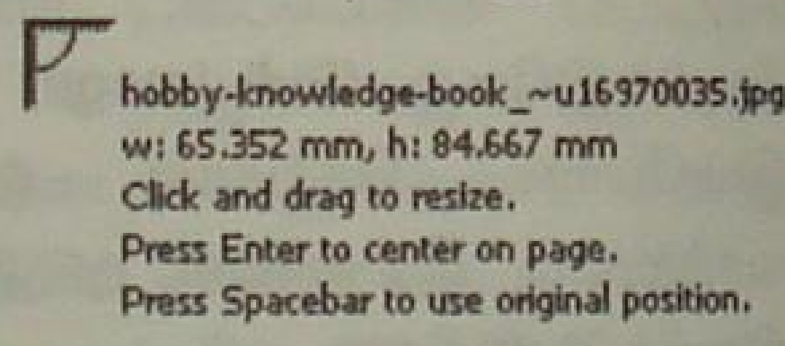
ஆனால் போட்டோஷாப்பில் நீங்கள் அமைத்துள்ள லேயர் வரிசைகள், சில ஸ்பெஷல் எஃபெக்ட்டுகள் மாறிப்போக வாய்ப்புள்ளது. மிகமிக கவனம் தேவை.

செக் ஃபார் வாட்டர் மார்க் (Check for water mark) என்ற செக்பாக்ஸை செலக்ட் செய்திருந்தால், நீங்கள் இம்போர்ட் செய்யும் படம் காப்பிரைட் உள்ளிட்ட சில கட்டுப்பாடுகளுக்குள் அடங்கி இருந்தால் அந்தத் தகவல்கள் தெரிவிக்கப்படும். அதாவது, நீங்கள் இம்போர்ட் செய்யும் படத்தை குறிப்பிட்ட செயல்களுக்கு மட்டுமே பயன்படுத்தலாம்; கட்டணம் செலுத்திவிட்டுதான் பயன்படுத்தலாம் என்பன போன்ற கட்டுப்பாடுகளை செய்திருப்பார்கள். அந்த கட்டுப்பாடுகளை, குறிப்பிட்ட அந்த படங்களை உருவாக்கும் பொழுதே கொடுத்து விடுவார்கள். அவற்றிற்கு வாட்டர்மார்க் என்று பெயர். இந்த வாட்டர்மார்க்குகள் நமக்குத் தெரிய வேண்டும் என்றால் இந்த செக்பாக்ஸை செலக்ட் செய்து கொள்ளவும். படத்தை இம்போர்ட் செய்து கோரல்ட்ராவில் நிறுத்திய பிறகு அதனை செலக்ட் செய்த நிலையில், பிட்மேப் மெனுவில் ப்ளக்இன் கட்டளையினுள் கொடுக்கப்பட்டுள்ள டிஜிமார்க் கட்டளையின் கீழ் உள்ள ரீட் வாட்டர்மார்க் (Read water mark) என்ற கட்டளையை செலக்ட் செய்தால் அந்த படத்திற்கான வாட்டர் மார்க் வெளியே கொடுக்கப்படுகிறது. வெளிநாடுகளிலிருந்து தருவிக்கப்படும் தரம் வாய்ந்த படங்களில் இந்த வாட்டர் மார்க் இருப்பதற்கு வாய்ப்புள்ளது.

டு நாட் ஷோ ஃபில்டர் டயலாக் (Do not show Filter dialogue) என்பதை செலக்ட் செய்திருந்தால், தற்போது இம்போர்ட் செய்யும் படத்திற்கு ஃபில்டர் டயலாக் பாக்ஸை துவக்காமலேயே, ஃபில்டர்ஸ் டிஃபால்ட் செட்டிங்கை பயன்படுத்தலாம்.

பல லேயர்களை பயன்படுத்தி உருவாக்கியுள்ள படங்களை - குறிப்பாக கோரல்டிரா வேலைகளை - இம்போர்ட் செய்யும் பொழுது மெயின்டெய்ன் லேயர்ஸ் அன்டு பேஜஸ் (Maintain layers and pages) என்ற பகுதியை தேவையெனில் செலக்ட் செய்து கொள்ளவும். இதனால் அந்த படத்தில் / வேலையில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள லேயர்கள் அல்லது பக்கங்கள் அப்படியே கொடுக்கப்படுகின்றன. செலக்ட் செய்யவில்லையென்றால் அவை ஒன்றாக மெர்ஜ் செய்யப்பட்டு ஒரே ஒரு லேயரில் கொடுக்கப்பட்டு விடுகின்றது.

உங்கள் தேவைப்படி வசதிகளை செலக்ட் செய்து படத்தை இம்போர்ட் செய்தால், மவுஸின் ஐகான் உருவம் மாறிவிடுகிறது. அருகில் படம் காண்க. நாம் இம்போர்ட் செய்யும் படத்தின் (ஃபைலின்) பெயர், அளவு, தன்மை ஆகியன இங்கு காட்டப்படுகின்றன.


hobby-knowledge-book_~u16970035.jpg
w: 65.352 mm, h: 84.667 mm
Click and drag to resize.
Press Enter to center on page.
Press Spacebar to use original position.

அதாவது நாம் இம்போர்ட் செய்த படம் தற்போது மவுஸின் முனையில் நிறுத்தப்பட்டுள்ளது. படத்தை தேவையான இடத்தில் பின்வரும் முறைகளில் நிறுத்தலாம்.

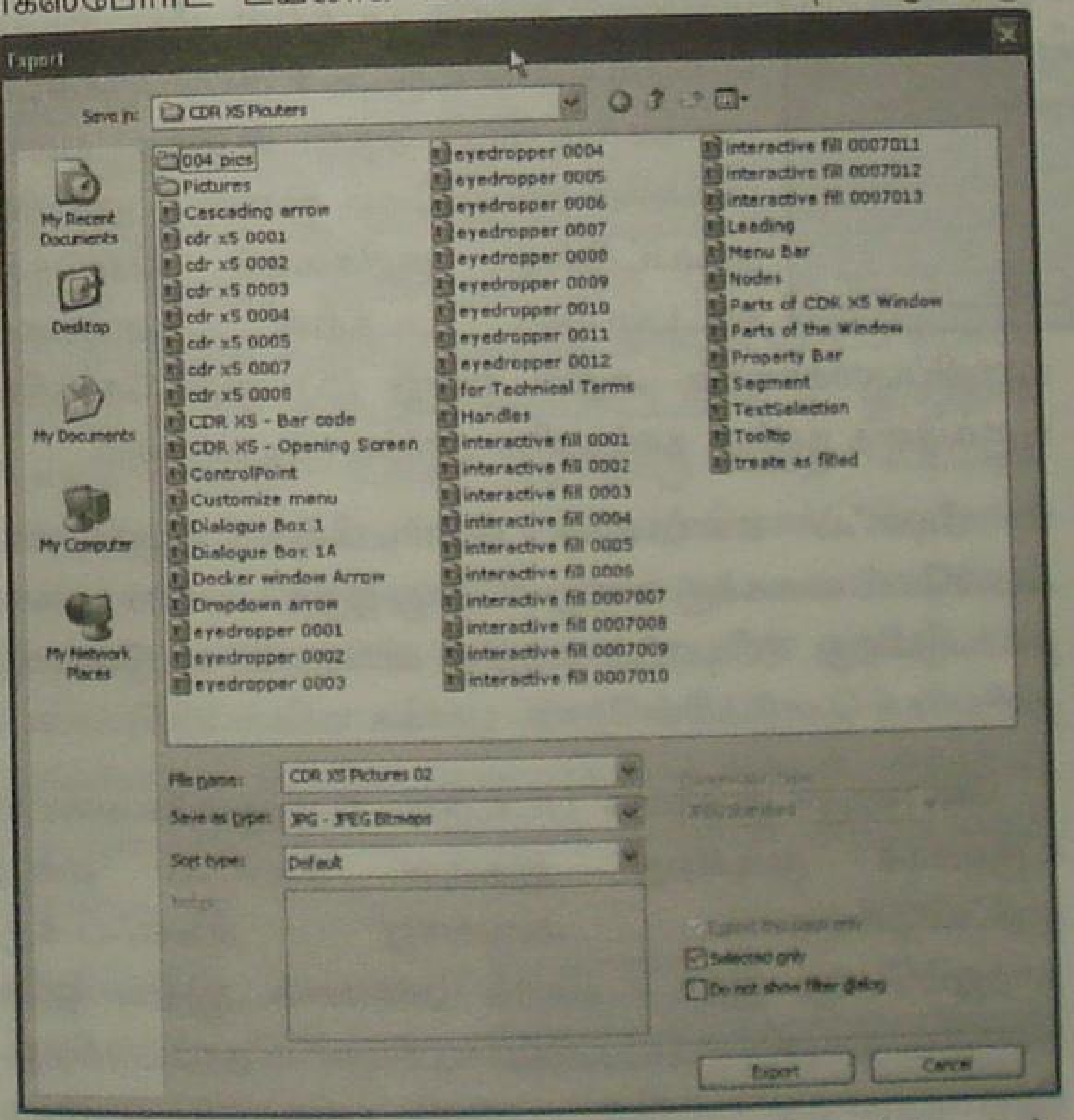
1. க்ளிக் செய்தால் முழு படம் அதே நீள அகலத்தில் க்ளிக் செய்யப்பட்ட இடத்திலிருந்து துவங்கியிருக்கும்.
2. தேவையான இடத்தில் ட்ராக் செய்தால், ட்ராக் செய்யும் அளவிற்கு படம் நிறுத்தப்படுகிறது.
3. கீபோர்டில் என்டர் கீ அல்லது ஸ்பேஸ் பாரை அழுத்தினால், நமது வேலையில் துவங்கியுள்ள பக்கத்தின் மையப்பகுதியில் இருப்பதாக படம் நிறுத்தப்படுகிறது.

குறிப்பு : கோரல்டிராவின் முக்கியமான கட்டளைகளுள் ஒன்றான இந்த இம்போர்ட் கட்டளையின் செயல்பாடுகளை முழுமையாக அறிந்து கொள்ளவும். கோரல்டிராவை பயன்படுத்தி வெக்டார் இமேஜ்களை உருவாக்குவதிலிருந்து சில பக்கங்களைக் கொண்டதாக உருவாக்கப்படும் லீஃப்லெட் (Leaflet) போன்ற வேலைகள் வரையிலும் பல நிலைகளில் இந்த கட்டளையின் செயல்பாடு மிகவும் முக்கியத்துவம் வாய்ந்ததாக உள்ளது.

12. எக்ஸ்போர்ட் (Export) (^E) :

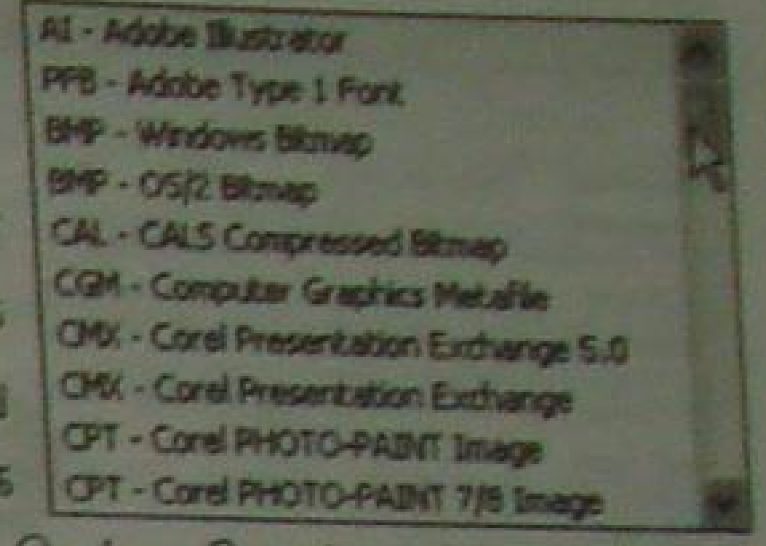
கோரல்டிராவில் உருவாக்கப்படும் படங்களை வேறு அப்ளிகேஷன்களில் பயன்படுத்த இந்த கட்டளை உதவுகிறது. எடுத்துக்காட்டாக இலட்சினை (Emblum) ஒன்றினை கோரல்டிராவில் வரைகின்றீர்கள். அதனை இன்டிசைன் அப்ளிகேஷனில் உருவாக்கும் ஒரு வேலையில் பயன்படுத்த விரும்புகின்றீர்கள் எனக் கொள்வோம். கோரல்டிராவிலிருந்து அப்படியே நேரடியாக இன்டிசைனுக்குக் கொண்டுவருவது இயலாது. காப்பி பேஸ்ட் கட்டளைகளையோ, அல்லது பேஸ்ட் வித்தவுட் ஃபார்மேடிங் கட்டளையையோ பயன்படுத்தி அந்த வேலையை செய்து முடிக்கலாம். ஆனால் அது சரியான முறைமட்டுமல்லாது, லிங்க் (Link) கிடைக்காமல் போய்விடும். எனவே சரியான முறையில் அந்த இலட்சிணையை இன்டிசைனுக்குள் பிளேஸ் கட்டளை வழியாகக் கொண்டு வருவதற்கு இந்த எக்ஸ்போர்ட் கட்டளை உதவுகிறது.

படத்தை உருவாக்கி முடித்துக் கொள்ளுங்கள். இந்த நிலையில் கோரல்டிராவின் பக்கத்தில் (Page) வேறு படம் ஏதேனும் இருந்தால், இந்த இலட்சினையை மட்டும் செலக்ட் செய்து கொண்டும், வேறு படங்கள் எதுவுமே இல்லாத நிலையில் நேரடியாகவும் அதாவது இலட்சினையை செலக்ட் செய்து அல்லது செய்யாமல் எக்ஸ்போர்ட் கட்டளையை செலக்ட் செய்யவும். உடன் எக்ஸ்போர்ட் டயலாக் பாக்ஸ் ஸ்கிரீனில் தோன்றுகிறது.


Export
Save in: CDR X5 Pictures
My Recent Documents
Desktop
My Documents
My Computer
My Network Places
004 pics
Pictures
Cascading arrow
cdr x5 0001
cdr x5 0002
cdr x5 0003
cdr x5 0004
cdr x5 0005
cdr x5 0007
cdr x5 0008
CDR X5 - Bar code
CDR X5 - Opening Screen
ControlPoint
Customize menu
Dialogue Box 1
Dialogue Box 1A
Docker window Arrow
Dropdown arrow
eyedropper 0001
eyedropper 0002
eyedropper 0003
eyedropper 0004
eyedropper 0005
eyedropper 0006
eyedropper 0007
eyedropper 0008
eyedropper 0009
eyedropper 0010
eyedropper 0011
eyedropper 0012
for Technical Terms
Handles
interactive fill 0001
interactive fill 0002
interactive fill 0003
interactive fill 0004
interactive fill 0005
interactive fill 0006
interactive fill 0007007
interactive fill 0007008
interactive fill 0007009
interactive fill 0007010
interactive fill 0007011
interactive fill 0007012
interactive fill 0007013
Leading
Menu Bar
Nodes
Parts of CDR X5 Window
Parts of the Window
Property Bar
Segment
TextSelection
Tooltip
treate as filled
Export
Cancel
File name: CDR X5 Pictures 02
Save as type: JPG - JPEG Bitmaps
Sort type: Default
☑ Selected only
☐ Do not show filter dialog

இதில் உங்களது ஃபைலை என்ன பெயரில், எந்த இடத்தில் சேவ் செய்ய விரும்புகின்றீர்கள் என்பதை செலக்ட் செய்து கொள்ளுங்கள்.

அந்தபடத்தைஎந்தவிதமாக சேவ் செய்ய விரும்புகின்றீர்கள் என்பதை சேவ் அஸ் டைப் (save as type) என்ற பகுதியில் செலக்ட் செய்து கொள்ளுங்கள். இதுவே இந்த எக்ஸ்போர்ட் வேலையில் மிகவும் முக்கியமாக, கவனமாக செய்ய வேண்டிய பகுதியாகும்.


AI - Adobe Illustrator
PFB - Adobe Type 1 Font
BMP - Windows Bitmap
BMP - OS/2 Bitmap
CAL - CALS Compressed Bitmap
CGM - Computer Graphics Metafile
CMX - Corel Presentation Exchange 5.0
CMX - Corel Presentation Exchange
CPT - Corel PHOTO-PAINT Image
CPT - Corel PHOTO-PAINT 7/8 Image

நீங்கள் வரைந்துள்ள படம் ராஸ்டர் இமேஜாக உள்ளதா அல்லது வெக்டார் இமேஜாக உள்ளதா என்பதை முடிவு செய்து கொள்ளுங்கள். புகைப் படங்கள் அல்லது பிக்ஸல்களால் உருவாக்கப்பட்ட பிட்மேப் படங்களை பயன்படுத்தியிருக்காவிட்டாலும், கோரல்டிராவில் வரையப்பட்ட வெக்டார் வகைப் படங்களையும், பிக்ஸல்களால் உருவாக்கப்படும் ராஸ்டர் இமேஜாக எக்ஸ்போர்ட் செய்ய முடியும்.

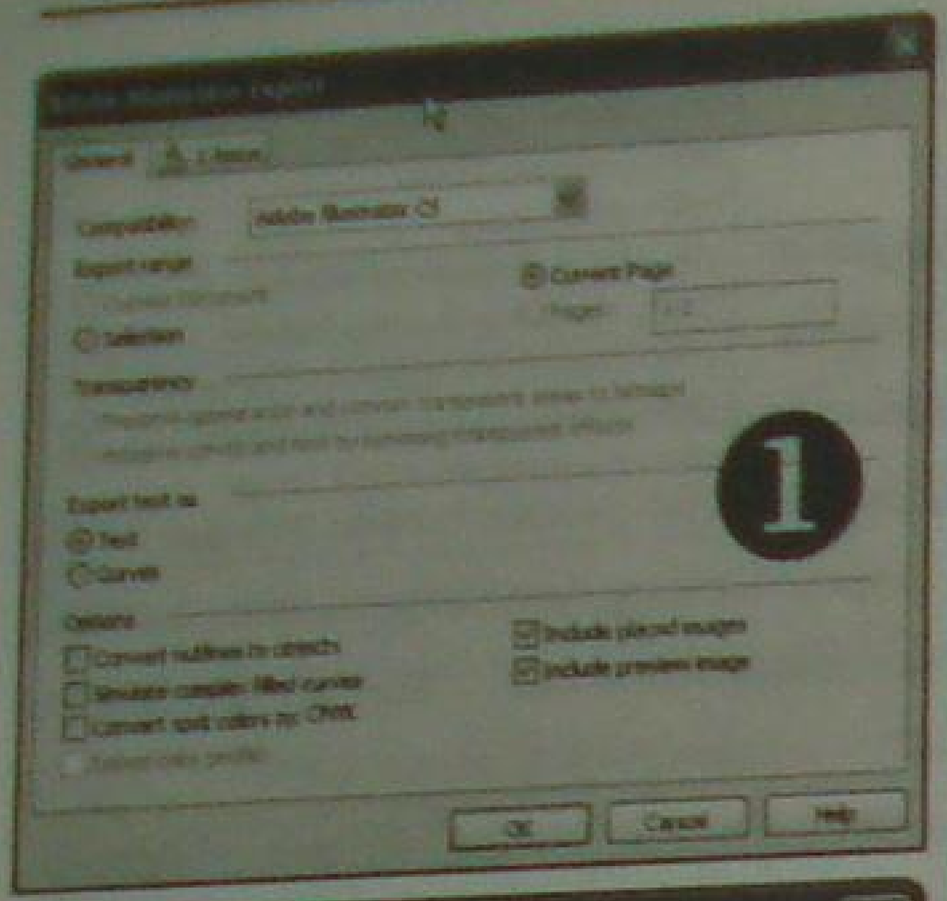
எனவே இதனை முடிவு செய்து அதற்கேற்ற முறையை (டைப் - type) செலக்ட் செய்து கொள்ளுங்கள். இந்த சேவ் அஸ் டைப் என்ற ட்ராப் டவுன் லிஸ்ட்டில் முதலில் ராஸ்டர் இமேஜ்ஜாக கொடுக்கும் ஃபைல் முறைகளான JPEG, TIFF அல்லது வெக்டார் இமேஜ்ஜாக கொடுக்கும் WMF, EPS, AI போன்றவற்றுள் ஏதேனும் ஒன்றை உங்களது தேவைக்கேற்ப செலக்ட் செய்து கொள்ளுங்கள்.

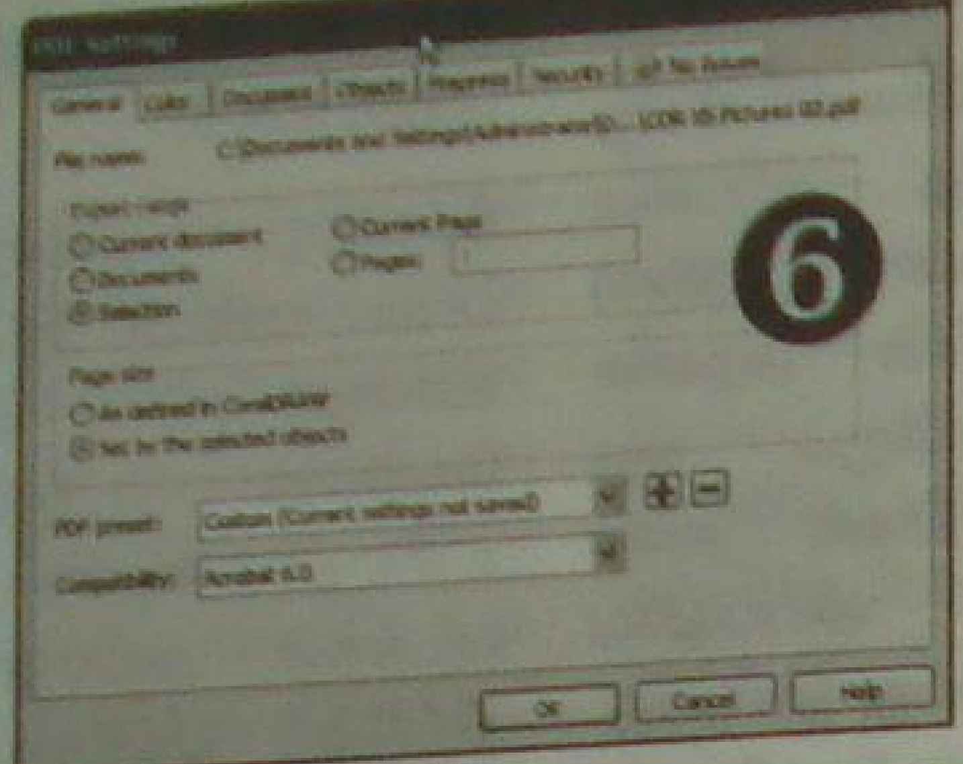
எக்ஸ்போர்ட் பட்டனை அழுத்துங்கள். நீங்கள் செலக்ட் செய்துள்ள முறையைப் பொறுத்து தொடர்ந்து சில டயலாக் பாக்ஸ்கள் வந்து மேலும் சில வசதிகளை கொடுக்கின்றன. தேவையானவற்றை செலக்ட் செய்து ஒகே கொடுக்க நீங்கள் கோரல்டிராவில் உருவாக்கிய படம் எக்ஸ்போர்ட் செய்யப்பட்டுவிடும். உங்களது அடுத்த அப்ளிகேஷனுக்கு சென்று - எடுத்துக் காட்டாக பேஜ்மேக்கர் - எக்ஸ்போர்ட் செய்துள்ள படத்தை இம்போர்ட் (ப்ளேஸ்) செய்து பாருங்கள். சரியாக வந்திருக்கும். வேறு ஏதேனும் தொல்லை தென்பட்டால் மீண்டும் ஒரு முறை கோரல்டிராவிலிருந்து எக்ஸ்போர்ட் செய்து பாருங்கள்.

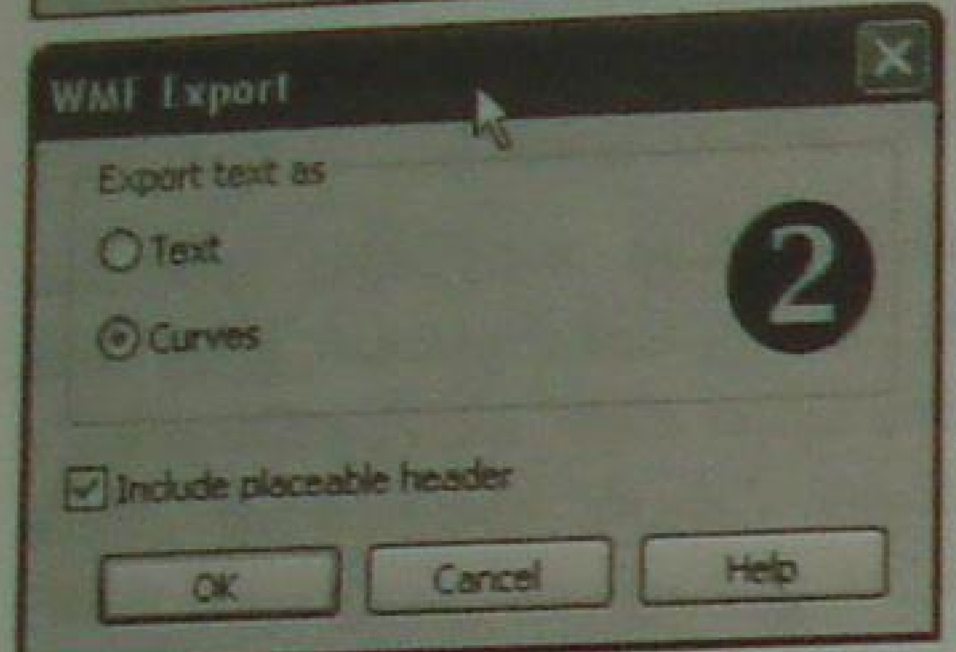
எக்ஸ்போர்ட் செய்யும் சில முறைகள் :

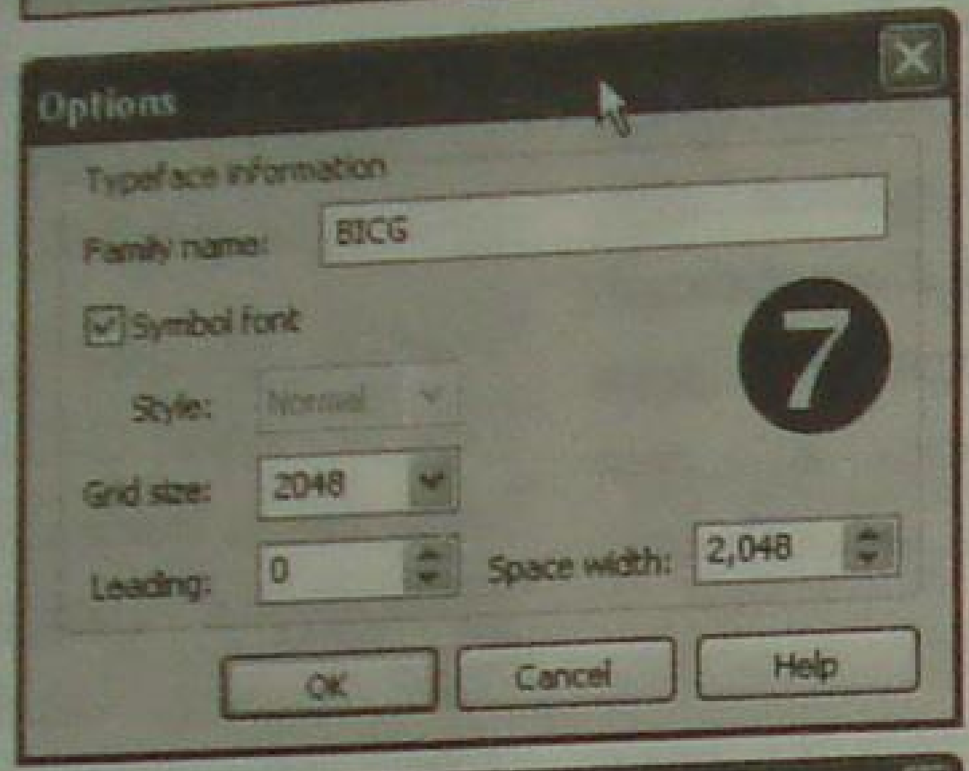
கோரல்டிராவில் உள்ள டூல்கள் மற்றும் கட்டளைகளை மட்டும் பயன்படுத்தி உருவாக்கப்படும் வெக்டார் இமேஜ்களை வெக்டார் இமேஜாகவே எக்ஸ்போர்ட் செய்யும் பொழுது கவனிக்க வேண்டியவை:

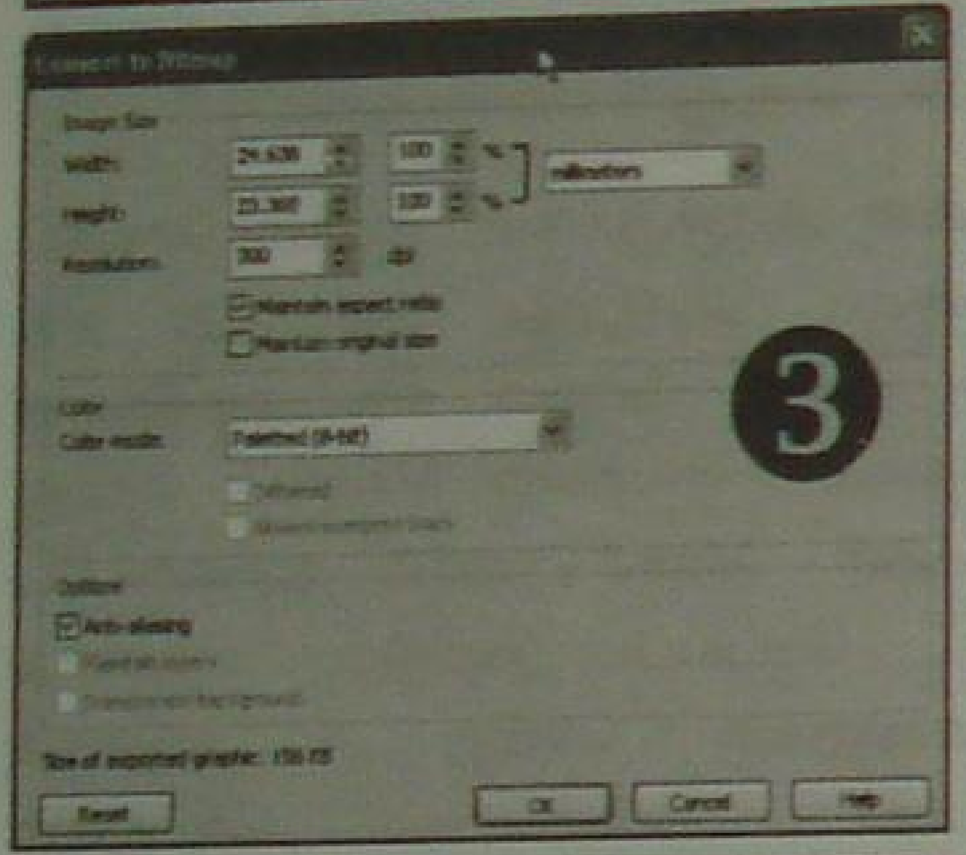
நீங்கள் அச்சுபிரதி எடுக்க பயன்படுத்தும் (லேசர்) பிரிண்டர் போஸ்ட் ஸ்கிரிப்ட் (Postscript) வகையைச் சார்ந்ததாக இருந்தால் Encapsulated Post Script - EPS வகையாகவும், நான்-போஸ்ட் ஸ்கிரிப்ட் (Non-postscript) வகையைச் சார்ந்ததாக இருந்தால் Window Meta File - WMF வகையாகவும் எக்ஸ்போர்ட் செய்து கொள்ளவும். கோரல்டிராவில் உருவாக்கப்பட்ட படத்தை அடோப் இல்லஸ்ட்ரேட்டர் அப்ளிகேஷனில் பயன்படுத்தப் போகின்றீர்கள் என்றால் Adobe Illustrator - AI வகையாகவும் சேவ் அஸ் டைப் பகுதியில் செலக்ட் செய்து கொடுக்கவும். எக்ஸ்போர்ட் செய்யும் பொழுது நீங்கள் செலக்ட் செய்துள்ள முறையை பொறுத்து அடுத்த டயலாக் பாக்ஸ் வருகிறது.

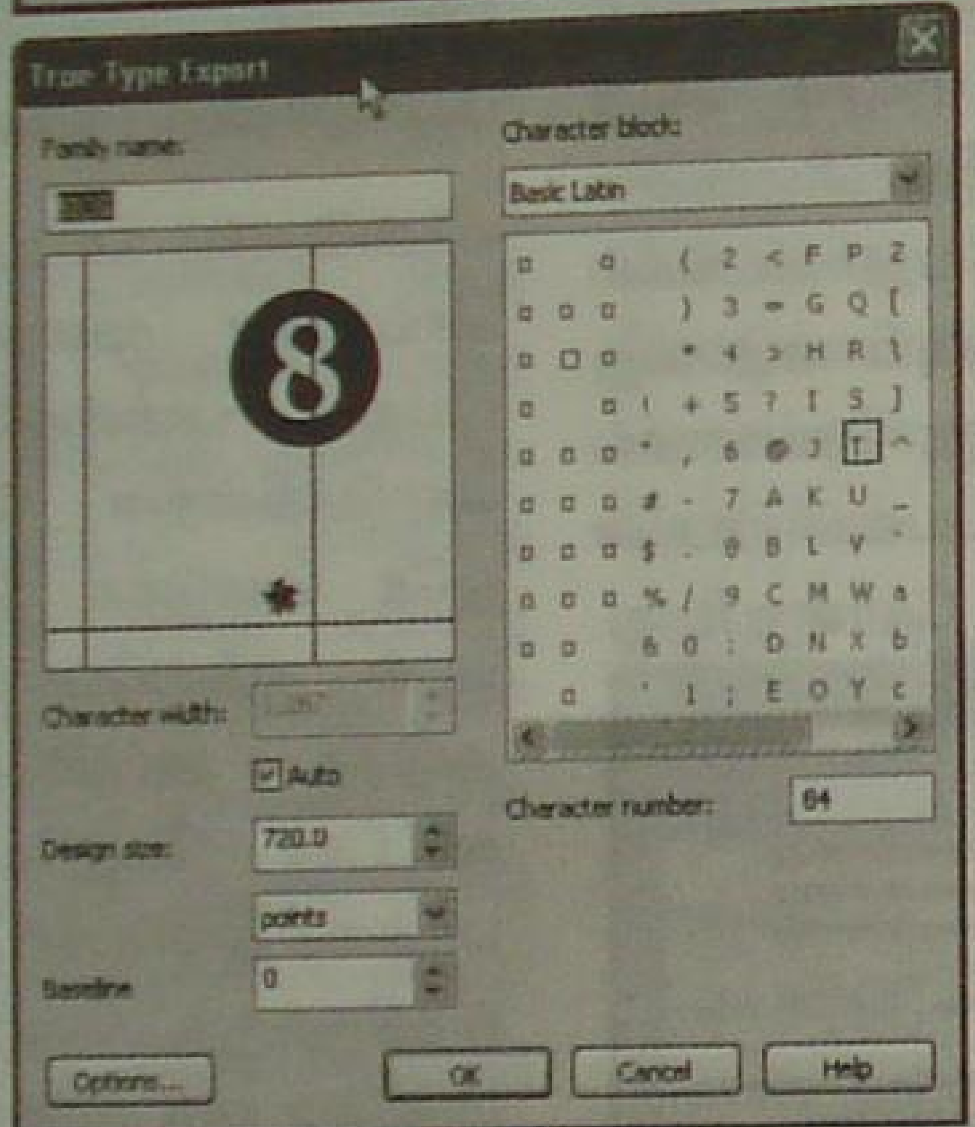


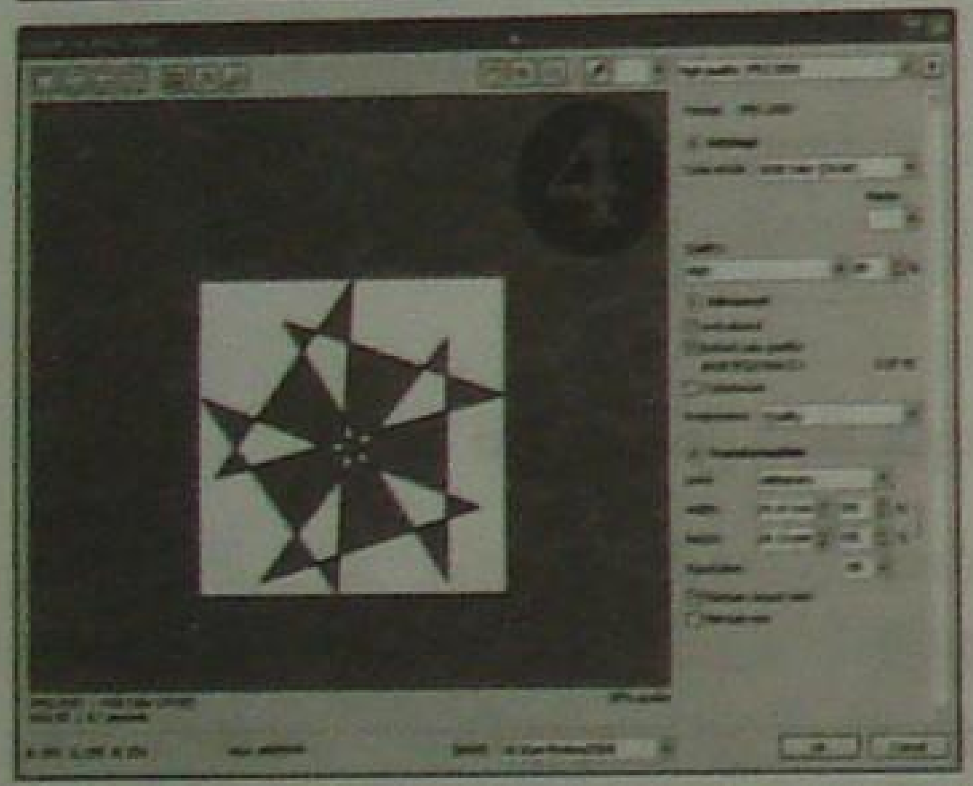


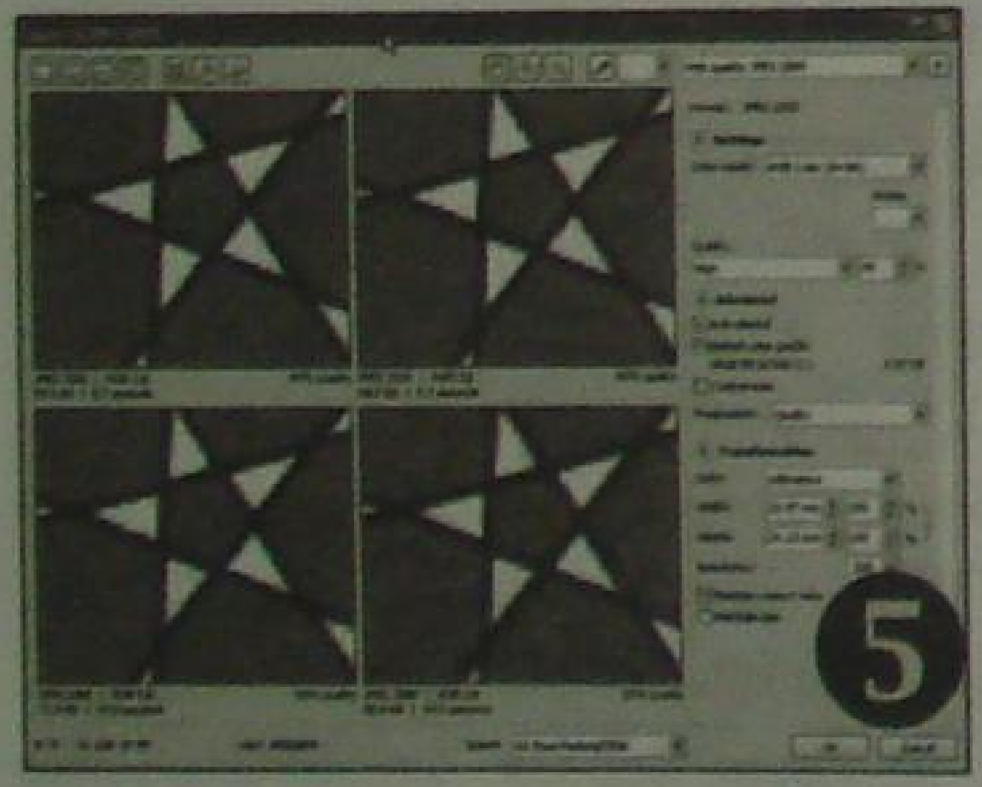

WMF Export
Export text as
○ Text
● Curves
☑ Include placeable header
OK
Cancel
Help
2


Options
Typeface information
Family name:
BICG
☑ Symbol font
Style:
Normal
Grid size:
2048
Leading:
0
Space width:
2,048
OK
Cancel
Help
7




True Type Export
Family name:
Character block:
Basic Latin
Character width:
☑ Auto
Design size:
720.0
points
Baseline
0
Character number:
64
Options...
OK
Cancel
Help
8





அருகே கொடுத்துள்ள படங்களை கவனிக்க. கோரல்டிராவிலிருந்து ஒரு படத்தை எக்ஸ்போர்ட் செய்யும்போது தரப்படும் டயலாக் பாக்ஸ்கள் இவை. சேவ் அஸ் டைப் பகுதியில் செலக்ட் செய்யப்படும் முறைக்கு ஏற்றபடியாக இந்த டயலாக் பாக்ஸ்கள் தரப்படுகின்றன.

1. அடோபி இல்லஸ்ட்ரேட்டர் ஃபைலாக மாற்றித்தரும்போது இந்த டயலாக் பாக்ஸ் வருகிறது. இதில் இல்லஸ்ட்ரேட்டரின் எந்தப் பதிப்பில் துவங்கும் நிலையில் வேண்டும் என்பது உள்ளிட்ட கொடுக்கப்பட்டுள்ள வசதிகளில் தேவையானதை தெரிவு செய்து கொள்ளலாம்.

2. டபிள்யூ.எம்.எஃப் எனப்படும் விண்டோஸ் மெடா ஃபைல் என்ற வெக்டார் வகை படமாக மாற்ற முற்படும்போது இந்தக் கேள்வி கேட்கப்படுகிறது. பொதுவாக இதில் கர்வ் என்பதையே தெரிவு செய்து ஓகே செய்க.

3. பிட்மேப், டிஃப் போன்ற ராஸ்டர் வகை படங்களாக மாற்றும்போது இதுபோன்ற டயலாக் பாக்ஸ் தரப்படுகிறது. இதில் எக்ஸ்போர்ட் செய்யப்படும் படத்தின் அளவு, தரம் போன்றவற்றை மாற்றிக் கொடுத்துக்கொள்ள வசதிகள் உள்ளன.

4. மற்றொரு ராஸ்டர் வகை படமான ஜேபெக் என்ற JPEGக்கு எக்ஸ்போர்ட் செய்யும்போது இந்த டயலாக் பாக்ஸ் வருகிறது. இதில் படத்தின் தரம், அளவு நிறமுறை உள்ளிட்டவற்றை மாற்றி அமைக்க வசதிகள் உள்ளன. அத்துடன் எக்ஸ்போர்ட் செய்யப்படும் உருவம் இங்கு படமாகக் காட்டப்படுகிறது. மவுஸை அந்தப் படத்தின் மீது நிறுத்தி ஸ்க்ரால் வீலை உருட்டி உருப்பெருக்கியும் பார்க்க முடிகிறது. அத்துடன் இந்த டயலாக் பாக்ஸின் இடது மேல் மூலைப் பகுதியில் தரப்பட்டுள்ள குறிகளைச் சொடுக்கி, காட்டப்படும் படத்தின் அமைப்பை மாற்றிப்பார்க்கலாம். அதில் ஒன்று (5) ஒரே நேரத்தில் உருவத்தை நான்கு தரங்களில் பார்க்க முடிவதாகும்.

6. பீடிஎஃப் எனப்படும் போர்டபிள் டாக்குமெண்ட் ஃபார்மேட் வகைக்கு மாற்றும்போது இந்த டயலாக் பாக்ஸ் தரப்படுகிறது. (பீடிஎஃப் பற்றிய விரிவான கட்டுரையை தனியாகக் கொடுக்கின்றோம். பார்க்க பக்கம் 293)

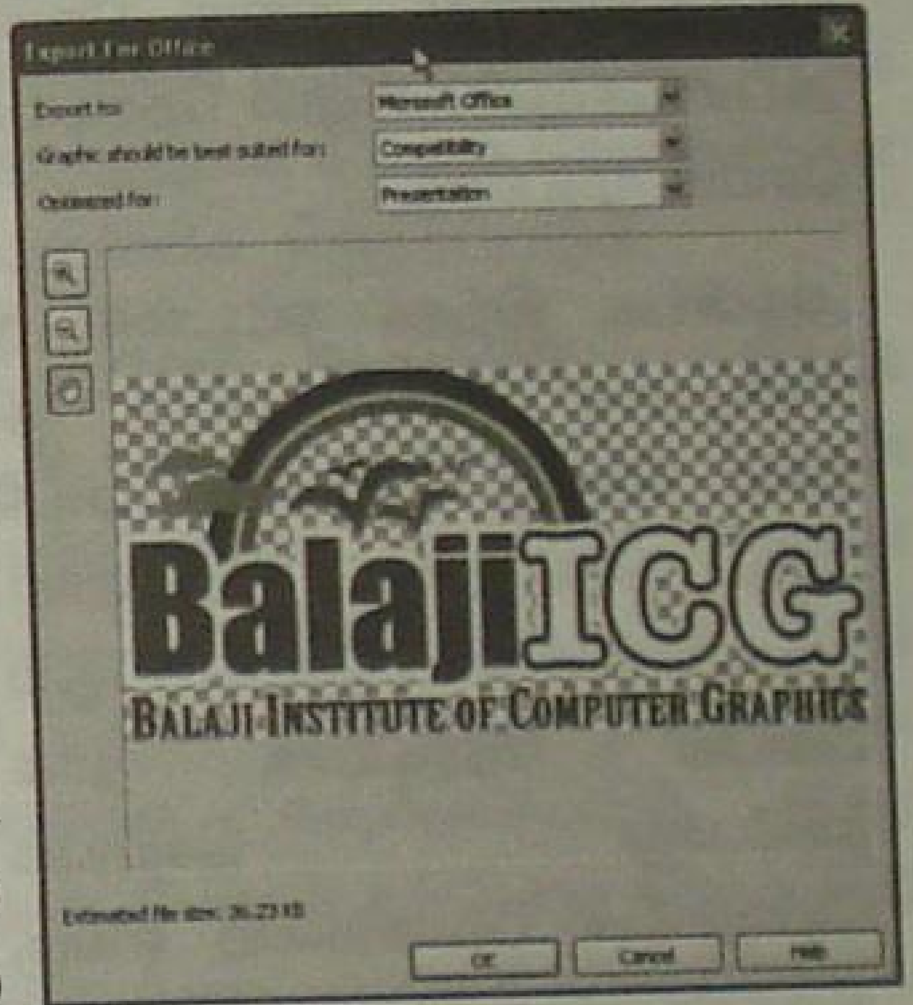
7. கோரல்டிரா மூலமாக படஉருவ எழுத்துருக்களையும் உருவாக்க முடிகிறது. இதனை டீடீஎஃப் என்று குறிப்பிடுகின்றனர். அவ்வாறு டீடீஎஃப்-க்கு மாற்றும்போது இந்த டயலாக் பாக்ஸும், இதில் ஓகே கொடுத்தால் அடுத்த (8) டயலாக் பாக்ஸும் தரப்படுகிறது. (இதுபற்றிய தனிக்கட்டுரை காண்க - பக்கம் 293 பார்க்க).

பிட்மேப், டிஃப், ஜேபெக் உள்ளிட்ட வகைகளில் எக்ஸ்போர்ட் செய்யப்படும்போது உருவங்கள் பிக்ஸல்கள் அடிப்படையிலான ராஸ்டர் இமேஜாக மாற்றப்படுகின்றன. வலைதள வடிவமைப்பு உள்ளிட்ட பல வேலைகளுக்கு இந்த முறை உதவுகிறது. எக்ஸ்போர்ட் செய்யப்படும் உருவத்தை எந்த வேலைக்காக பயன்படுத்தப் போகின்றீர்களோ அதற்கேற்ற செயல்பாடுகளை, கட்டளைகளை அவற்றிற்காகத் தரப்படும் டயலாக் பாக்ஸில் செலக்ட் செய்து கொள்ளவும்.

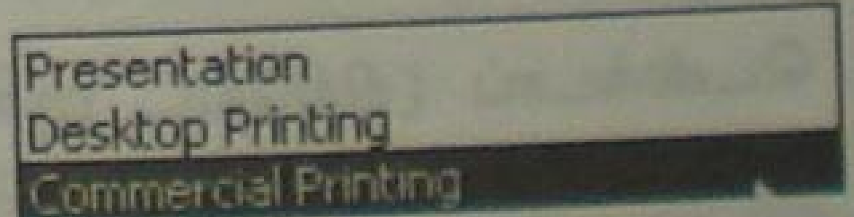
எக்ஸ்போர்ட் செய்யும் முறைகளைப் பற்றி மேலும் விரிவான தகவல்களை பெற கோரல்டிராவின் ஹெல்ப் மெனுவில் ஹெல்ப் டாபிக்ஸ் (Help Topics) கட்டளையை செலக்ட் செய்து அறியலாம். (பார்க்க பக்கம் 271). இந்த புத்தகத்தின் இறுதிப் பகுதியாக பக்கம் 293 முதல் இம்போர்ட் மற்றும் எக்ஸ்போர்ட் பற்றிய சில செய்திகள் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன.

13. எக்ஸ்போர்ட் ஃபார் ஆஃபிஸ் (Export for Office):

கோரல்டிராவில் உருவாக்கியுள்ள படம் மற்றும் எழுத்துப் பகுதியை எம்எஸ் ஆஃபிஸ் போன்ற அப்ளிகேஷன்களுக்கு எடுத்துச் செல்ல இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது. கோரல்டிராவின் முழு பக்கத்தையும் அதில் உள்ள அனைத்து உருவங்களுடன் அல்லது செலக்ட் செய்துள்ள படத்தை மட்டும் எக்ஸ்போர்ட் செய்ய முடிகிறது. உங்களுக்குத் தேவையான நிலையில் படத்தை செலக்ட் செய்து கொண்டு இந்தக் கட்டளையை செலக்ட் செய்தால் அருகில் உள்ள டயலாக் பாக்ஸ் வருகிறது.


Export For Office
Export for:
Microsoft Office
Graphic should be best suited for:
Compatibility
Optimized for:
Presentation
BalajiICG
BALAJI INSTITUTE OF COMPUTER GRAPHICS
Estimated file size: 36.23 KB
OK
Cancel
Help

இதில் எக்ஸ்போர்ட் டூ என்ற பகுதியில் மைக்ரோஸாப்ட் ஆபீஸ் என்பது செலக்ட் ஆகியிருக்கட்டும். வேர்டு பெர்பெக்ட் என்பதும் இதில் உள்ளது. அடுத்து கிராபிக் ஸுட்பீ பெஸ்ட் சூட்டட் ஃபார் என்பதில் கம்பாட்டபிலிட்டி இருந்தால் போதும். இதில் உள்ள மற்றொரு வசதி எடிட்டிங் என்பதாகும். இந்த எடிட்டிங் என்பதை செலக்ட் செய்தால், எக்ஸ்போர்ட் செய்யப்படும் படத்தை பயன்படுத்தும் இடத்தில் மாற்றியமைக்க முடியும். ஆனால் எக்ஸ்போர்ட் செய்யப்படும் ஃபைலின் அளவு மிகவும் பெரியதாக இருக்கின்றது. எனவே கவனமாக கையாளவும். அத்துடன் எடிட்டிங் கொடுத்தால், டயலாக் பாக்ஸில் அடுத்த பகுதி செயல்படாது.


Presentation
Desktop Printing
Commercial Printing

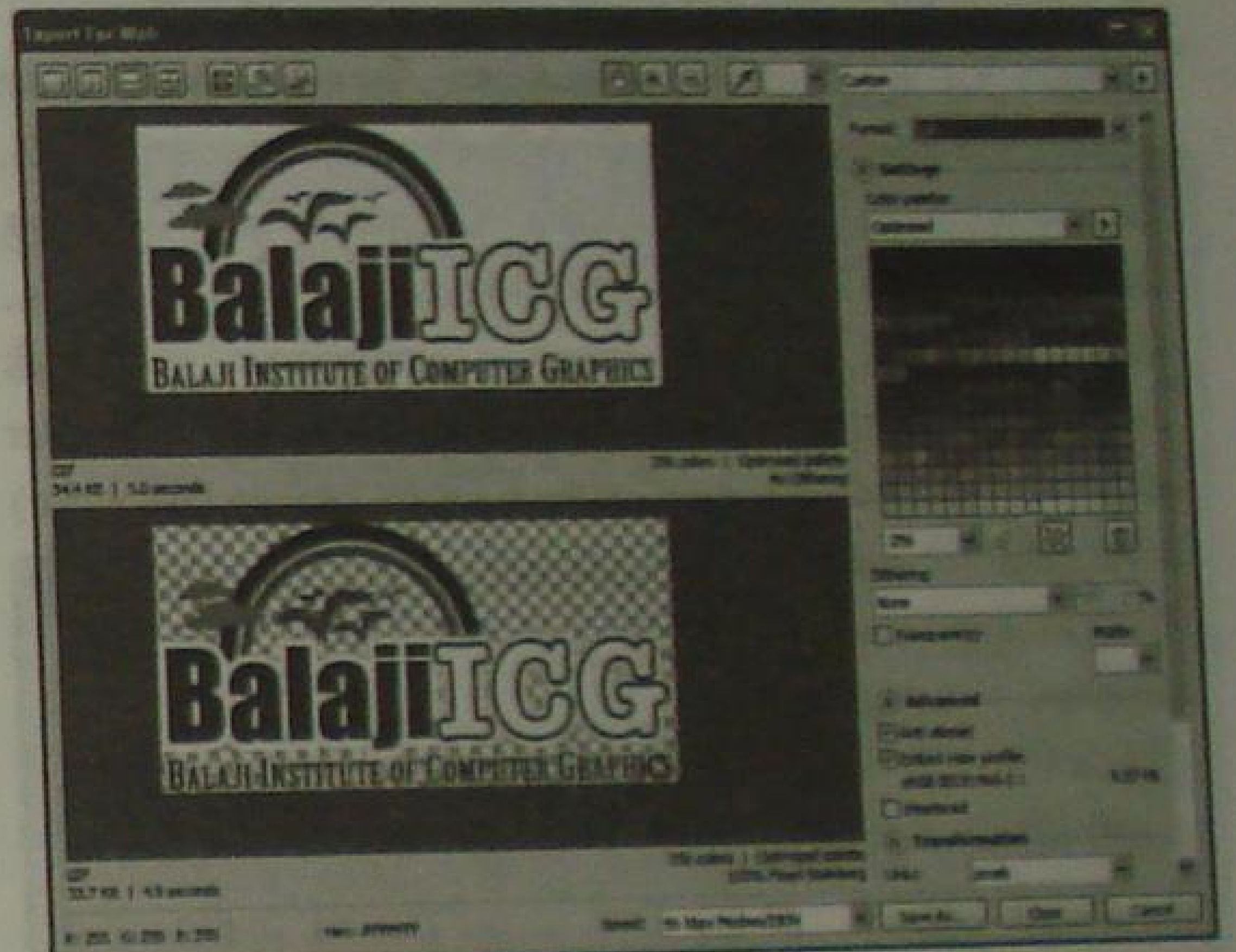
இறுதியாக ஆப்டிமைஸ்டு ஃபார் என்பதில் மூன்று வசதிகள் உள்ளன. தேவையானதை செலக்ட் செய்து கொள்ளவும்.

எக்ஸ்போர்ட் செய்யப்படும் உருவம் கீழ் பகுதியிலேயே காட்டப்படுகிறது. தேவையெனில் அதனை உருப்பெருக்கிப் பார்க்கவும், நகர்த்திப் பார்க்கவும் ஐகான்கள் தரப்பட்டுள்ளன.

கிராபிக் ஸுட்பீ பெஸ்ட் சூட்டட் ஃபார் என்பதில் கம்பாட்டபிலிட்டி வைத்திருந்தால் உங்கள் படம் பிஎன்ஜி எனப்படும் போர்ட்டபிள் நெட்வொர்க் கிராபிக்ஸ் முறையிலும் எடிட்டிங் வைத்திருந்தால் என்ஹேன்ஸ்டு விண்டோ மெட்டா ஃபைல் முறையிலும் எக்ஸ்போர்ட் செய்யப்படுகின்றது. பயன்படுத்தும் இடத்தில் நேரடியாக இந்தப் படங்களை இம்போர்ட் அல்லது இன்ஸர்ட் என்று அந்த அப்பளிகேஷனில் உள்ள வசதி மூலம் நிறுத்தி பயன்படுத்தலாம்.

14. எக்ஸ்போர்ட் ஃபார் வெப் (Export for Web) :

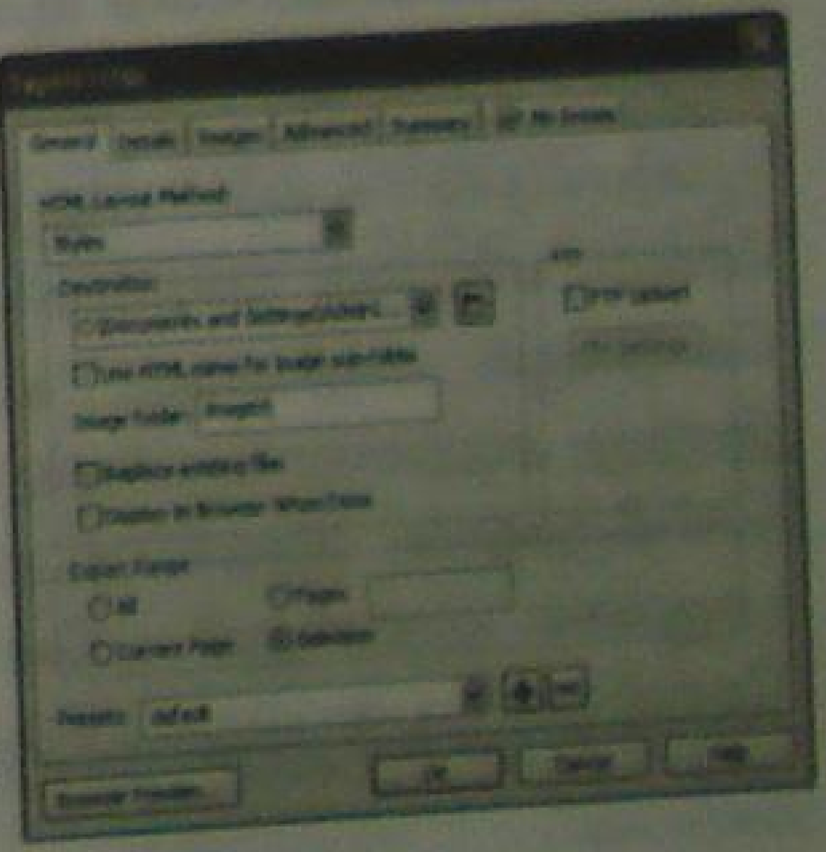
கோரல்டிராவில் உருவாக்கப்பட்டவற்றை வலைதளப் பக்க வடிவமைப்பில் பயன்படுத்துவதற்காக கொண்டுசெல்ல இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது. இதனை தெரிவு செய்ததும் எக்ஸ்போர்ட் ஃபார் வெப் என்ற டயலாக் பாக்ஸ் தரப்படுகிறது. இது, எக்ஸ்போர்ட் கட்டளை மூலமாக ஒரு படத்தை ஜேபெக் முறைக்கு மாற்றும் போது கிடைத்த அதே டயலாக் பாக்ஸ்தான். இதில் தேவையான மாற்றங்களைக் கொடுத்து சேவ் அஸ் பட்டனை சொடுக்வும். இதனைத் தொடர்ந்து நமது வேலை எங்கு சேவ் செய்ய வேண்டும் என்பதற்கான டயலாக் பாக்ஸ் வருகிறது. அதில் தேவையான இடத்தைக் கொடுத்து சேவ் பட்டனை சொடுக்கி முடிக்கலாம்.


Export For Web
BalajiICG
BALAJI INSTITUTE OF COMPUTER GRAPHICS
BalajiICG
BALAJI INSTITUTE OF COMPUTER GRAPHICS

பொதுவாக வலைதள வேலைகளில் கோரல்டிரா நேரடியாக பயன்படுவது கிடையாது.

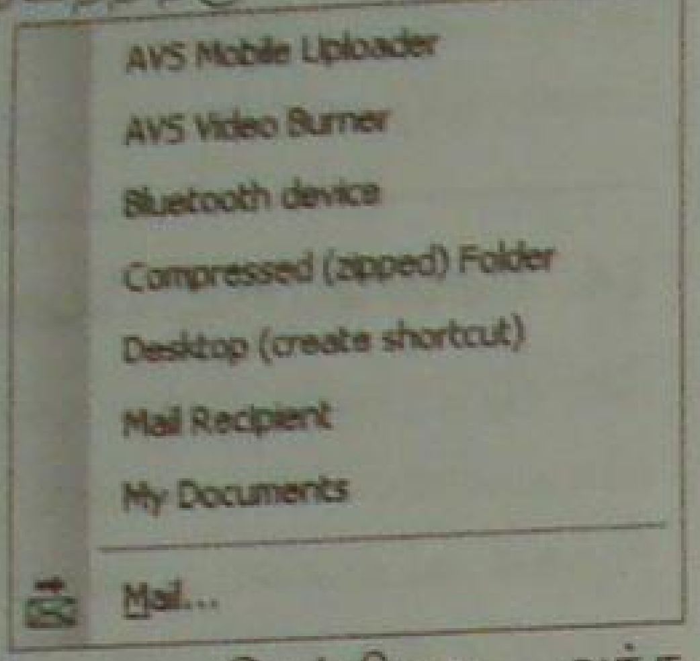
15. எக்ஸ்போர்ட் ஃபார் எச்டிஎம்எல் (Export for HTML) :

இதுவும் இணையத்தில் பயன்படுத்தப்படும் வலைதளப் பக்கங்களுக்கானதாகும். இதனை செலக்ட் செய்தால் தரப்படும் டயலாக் பாக்ஸில் இணையத் தொழில்நுட்பம் தொடர்பான வசதிகள் தரப்பட்டுள்ளன.


General
Details
Images
Advanced
Summary
OK
Cancel
Help

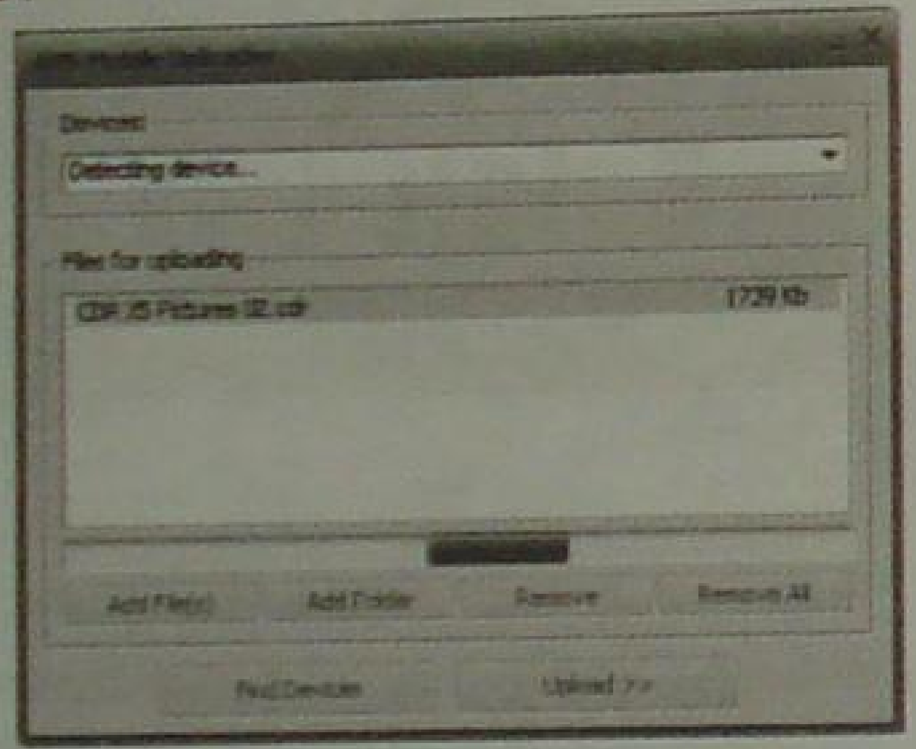
16. சென்டு டூ (Send to) :

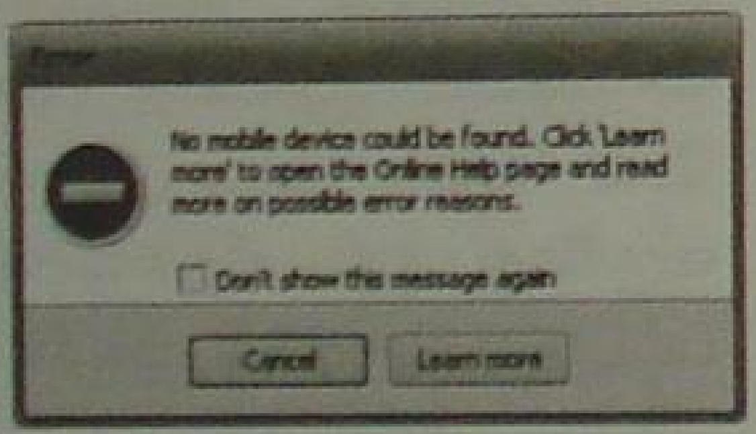
தற்போது உருவாக்கியுள்ள கோரல்டிரா ஃபைலை வேறு இடம் / பகுதி / ஃப்ளாப்பிக்கு நகர்த்த அல்லது காப்பி எடுக்க மற்றும் ஈ-மெயில் அனுப்ப அல்லது வலைதள வடிவமைப்பு செயல் போன்றவற்றிற்கு கொடுக்க இந்த கட்டளை உதவுகிறது.



கேஸ்கேடிங் மெனுவாக கொடுக்கப்பட்டுள்ள இந்த கட்டளையை செலக்ட் செய்தவுடன் ஒரு பட்டியல் துவங்குகிறது. இதில் தேவையானதை செலக்ட் செய்தால் அந்த கட்டளை வேலை செய்கிறது. அந்த கட்டளைகளும் அவற்றின் செயலும் பின்வருமாறு :

இந்தப் பட்டியலில் முதலாவதாகக் கொடுக்கப்பட்டுள்ள மூன்று வசதிகளும் உங்கள் செல்பேசிக் கருவிக்கானதாகும். கோரல்டிராவில் வரையப்படும் படத்தை செல்பேசிக்கு வால்பேப்பராக பயன்படுத்துவது உட்பட்ட செயல்களுக்கு அனுப்பலாம். அதற்காக இந்தக் கட்டளைகள் தரப்பட்டுள்ளன. இதில் முதலாவதாக உள்ள **ஏவிஎஸ் மொபைல் அப்லோடர் (AVS Mobile Uploader)** என்பதை சொடுக்கினால் ஒரு டயலாக் பாக்ஸ் வருகிறது. இதில் நமது கணினியிலிருந்து தற்போது துவக்கியுள்ள கோரல்டிரா வேலையை செல்பேசிக்காக பதிவேற்றம் செய்வதாகத் தகவல் தரப்படுகிறது. ஆனால் நமது செல்பேசியில் அது தொடர்பான மென்பொருள் ஏதும் இல்லையாதலால் அதுபற்றியும் ஒரு தகவல் பெட்டியும் வருகிறது. எனவே நம்மிடம் உள்ள செல்பேசி, அதற்கான மென்பொருள் போன்றவை இருந்தால் மட்டுமே இந்தக் கட்டளை செயல்படும்.





No mobile device could be found. Click 'Learn more' to open the Online Help page and read more on possible error reasons.

☐ Don't show this message again

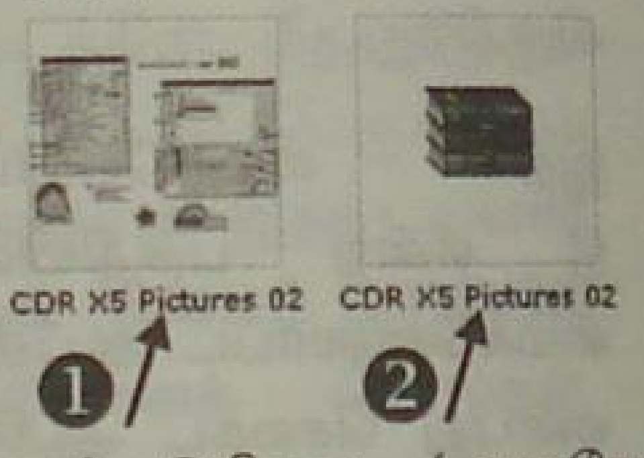
அதே போல அடுத்து உள்ள **ஏவிஎஸ் வீடியோ பர்னர் (AVS Video Burner)** என்ற கட்டளையை சொடுக்கியதுமே இதற்கான வசதி இல்லையென்று தகவல் தரப்படுகிறது.

மூன்றாவதாக உள்ள **புளூடூத் டிவைஸ் (Bluetooth device)** என்பதும் செல்பேசிக்கு நேரடியாகத் தொடர்பு கொடுக்கும் வசதியாகும். உங்களிடம் புளூடூத் வசதி இருந்து, அதற்கான கருவியை உங்கள் கணினியில் பதிவு செய்திருந்தால் இந்தக் கட்டளையை செயல்படுத்திப் பாருங்கள். எனினும் பொதுவாக செல்பேசிக்காக கோரல்டிரா பயன்படுத்தப்படுவதில்லை.

கம்ப்ரெஸ்டு (ஸிப்டு) ஃபோல்டர் (Compressed (zipped) Folder) : நமது வேலையை, அளவு அடிப்படையில் சிறியதாக சுருக்கி வைக்க இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது. குறிப்பாக நமது வேலையை வேறு இடத்திற்கு இணையத்தின் மின்னஞ்சல் மூலம் அனுப்புவது போன்ற நேரங்களில் அதன் உண்மை அளவு மிகவும் பெரியதாக இருந்தால் சற்று சிரமமாக இருக்கும். அதையே அளவை குறைத்து அனுப்பினால் விரைவாக சென்றடையும்.

இவ்வாறு அதன் அளவை குறைத்து சேவ் செய்ய இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது. ஸிப் என்பது அளவை குறைக்க உதவும் ஒரு மென்பொருள். (எனினும் அளவைக் குறைப்பது என்பது மிகவும் சிறிய அளவிலேயே செயல்படுகிறது. இந்த ஸிப் முறை குறிப்பாக, தனித்தனியாக உள்ள பல ஃபைல்களை ஒன்று சேர்த்து ஒரே கட்டாகக் கட்டி அனுப்புவதற்கே பெரிய அளவில் பயன்படுகிறது.) தற்போதைய ஆபரேட்டிங் சிஸ்டமான விண்டோஸ் எக்ஸ்பியில் அது பொதுவாகவே தரப்பட்டுள்ளது. இதில் வேலை செய்யும் அனைத்து அப்ளிகேஷன்களிலும் நேரடியாக ஸிப் மற்றும் அன்ஸிப் செய்ய முடிகிறது.

அதன்படி இந்தக் கட்டளை மூலம் நமது வேலையை நேரடியாக ஸிப் செய்து தனியே ஒரு ஃபைலாக சேவ் செய்து கொள்ள முடிகிறது. நமது வேலையை சேவ் செய்துள்ள நிலையில் இந்தக் கட்டளையை துவக்கினால் ஸிப் செய்யப்படும் ஃபைல் நேரடியாக நாம் தற்போது செய்யும் கோரல்டிரா வேலையை எங்கு நிறுத்தியுள்ளோமோ, அதே இடத்தில் சேவ் செய்யப்பட்டு தரப்படுகிறது. (அருகே படத்தில் இரண்டு ஃபைல்களையும் காண்க.)

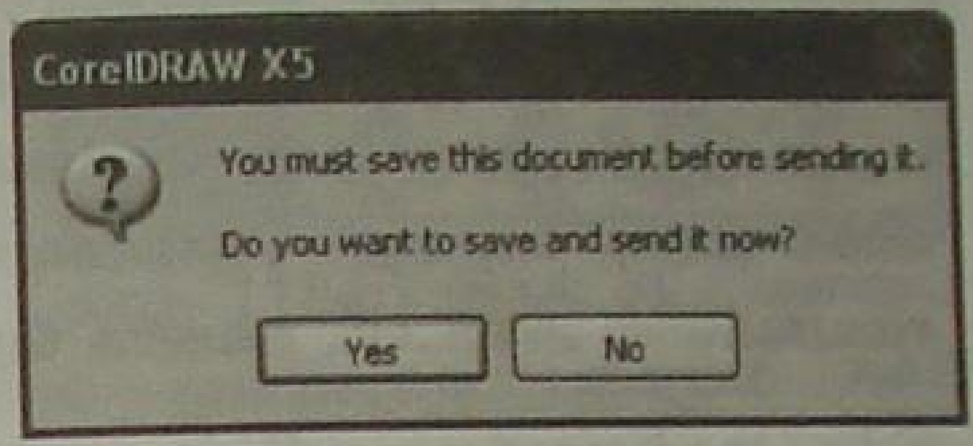


இந்த ஃபோல்டருக்குள் இருக்கும் ஃபைலின் மீது மவுஸின் வலது பட்டனை க்ளிக் செய்து வருகின்ற பட்டியலில் புராப்பர்ட்டி என்ற கட்டளையை செலக்ட் செய்யவும். உடன் வருகின்ற டயலாக் பாக்ஸில் அதன் அளவை கவனித்துக் குறித்துக் கொள்ளவும். ஒரிஜினல் ஃபைலுக்கும் இதேபோல அளவை குறித்து இரண்டையும் ஒப்பிடவும். வித்தியாசம் சிறிய அளவில் இருப்பதைக் காணலாம்.

டெஸ்க்டாப் (கிரியேட் ஷார்ட்கட்) (Desktop (Create shortcut)) : தற்போது துவங்கியுள்ள ஃபைலுக்கு ஒரு ஷார்ட்கட் ஃபைலை, கம்ப்யூட்டரின் டெஸ்க் டாப் பகுதியில் உருவாக்கிக் கொடுத்துவிடும். இதனால் அடுத்த முறை இந்த வேலையை துவக்க, அது முறையாக பதிவு செய்யப்பட்டுள்ள டிரைவ், ஃபோல்டர் பகுதிகளை துவக்கி செலக்ட் செய்ய வேண்டியதில்லை. டெஸ்க் டாப் பகுதியில் நிறுத்தப்படும் ஷார்ட்கட் ஃபைலை செலக்ட் செய்தால் போதும். ஷார்ட்கட் ஃபைல் என்பதை குறிக்க, அந்த ஐகானின் இடது கீழ் பகுதியில் ஒரு அம்புக்குறி இருப்பதை கவனிக்கவும்.

1
Shortcut to
CDR X5 ...

இந்த வசதிமூலம் ஒரு ஷார்ட்கட் ஐகானை உருவாக்கும் முன்பாக உங்கள் வேலை கம்ப்யூட்டரில் முழுமையாக சேவ் செய்யப்பட்டிருக்க வேண்டும். முற்றிலும் புதிய வேலையாக, இதுவரையிலும் சேவ் செய்யப்படாததாக இருந்தாலோ அல்லது ஏற்கனவே சேவ் செய்து, அதன் பிறகு சில மாற்றங்களைக் கொடுத்துள்ள நிலையில் அடுத்து மினி சேவ் செய்யப்படாத நிலையிலோ இருந்தால் பின்வரும் டயலாக் பாக்ஸ் வந்து நிற்கிறது.



You must save this document before sending it.

Do you want to save and send it now?

ஷார்ட்கட் உருவாக்க அனுப்புவதற்கு முன்பாக கட்டாயம் சேவ் செய்யப்பட்டிருக்க வேண்டும் என்றும் சேவ் செய்யலாமா என்று கேட்கும் இந்த எச்சரிக்கை டயலாக் பாக்ஸில் யெஸ் கொடுத்தால் மட்டுமே அடுத்ததாக உங்கள் வேலைக்கான ஷார்ட்கட் டெஸ்க்டாப் பகுதியில் நிறுத்தப்படும்.

மெயில் ரிசிப்யென்ட் (Mail Recipient) : இந்தக் கட்டளை இணையத்துடன் தொடர்பு கொண்டது. உங்கள் கம்ப்யூட்டரில் இணையத்திற்கான தொடர்பு (Internet Connection) கொடுக்கப்பட்டிருந்தால் மட்டுமே இந்த கட்டளை முழுமையாக செயல்படுகின்றது. மின்னஞ்சல் செய்ய மற்றும் வலைதள வடிவமைப்பில் இந்த கட்டளைகள் உதவுகின்றன. மேலும் தற்போது உருவாக்கி முடித்த வேலையை மின்னஞ்சல் மூலமாக யாருக்கேனும் அனுப்ப விரும்பினாலும் இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது.

மை டாக்குமென்ட்ஸ் (My Documents) : தற்போது உருவாக்கிய வேலை அந்த கம்ப்யூட்டரின் மை டாக்குமென்ட்ஸ் பகுதியில் பதிவு செய்ய இந்த கட்டளை உதவுகிறது.

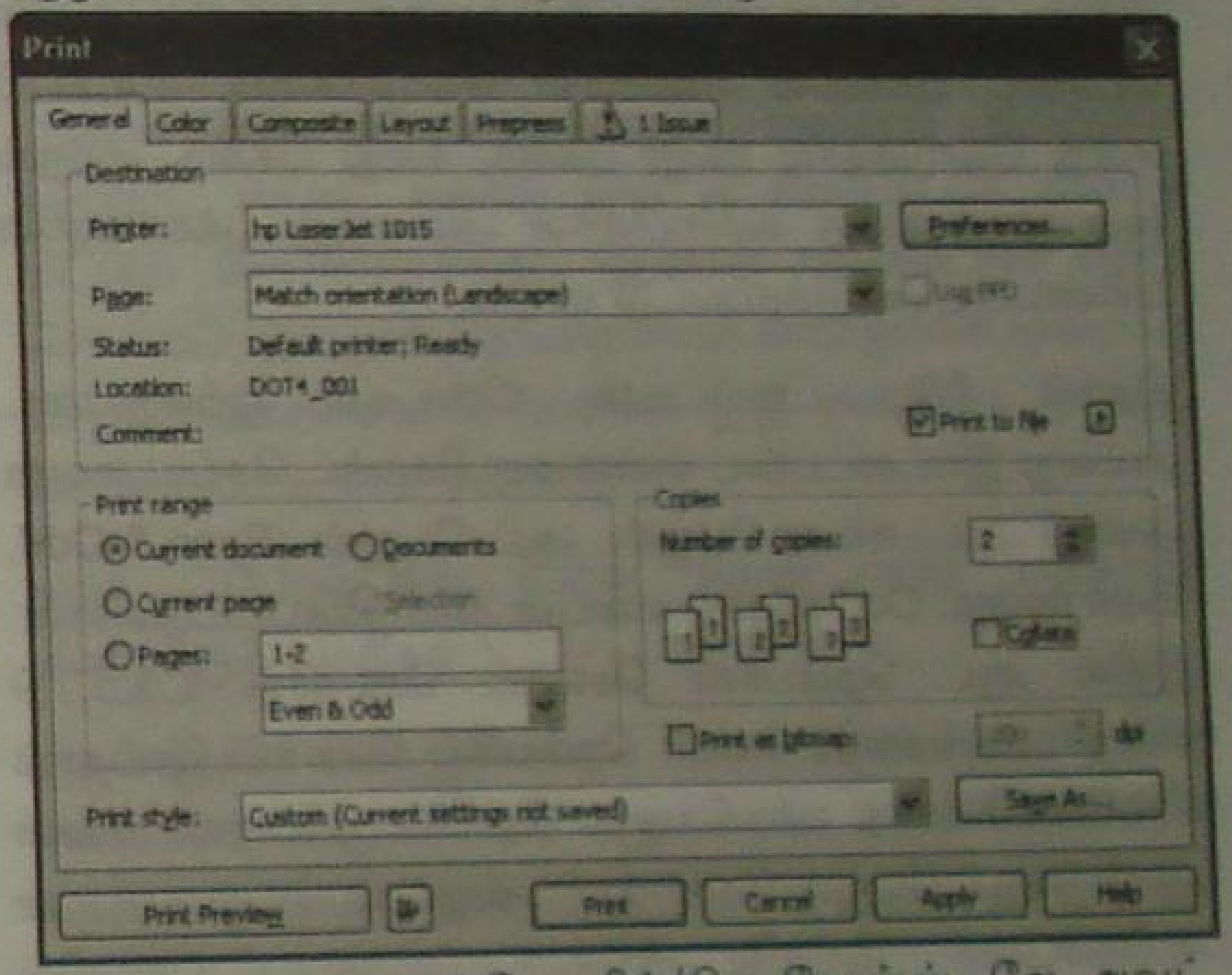
மெயில் (Mail) : தற்போது உருவாக்கிய வேலையை அப்படியே யாருக்கேனும் மின்னஞ்சல் மூலம் அனுப்ப விரும்பினால் இந்தக் கட்டளை மூலம் அனுப்பலாம். நடைமுறையில் பயன்படுத்த வேண்டாம். தனியே காப்பி எடுத்து, இணைய இணைப்பு உள்ள வேறு கம்ப்யூட்டர் மூலம் அனுப்புவது நல்லது.

விரைவாக வேலை செய்ய
கீபோர்டு ஷார்ட்கட்ஸ்...
கணினியில் விரைவாக வேலை செய்ய
கீபோர்டு ஷார்ட்கட் தொகுப்பு - ரூ. 55
கணினி வரைகலை பகுதியில்
விரைவகை வேலை செய்ய உதவும்
கீபோர்டு ஷார்ட்கட் தொகுப்பு - ரூ. 55

17. பிரிண்ட் (Print) (^P) :

கோரல்டிராவில் உருவாக்கிய வேலைகளை அச்சில் எடுத்துப் பார்க்க இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது. நேரடியாக தனியொரு பக்கமாகவும், பல வண்ண வேலைகளில் தனித் தனி நிறத்திற்காகவும், அச்சிடும் பொழுது உதவும் சில குறிகளுடனும் (Print Marks) பிரிண்ட் எடுக்க இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது. இந்த கட்டளையை முழுவதுமாக பார்க்கும் பொழுது நமக்கு பல்வேறு தொழில்நுட்ப செயல்பாடுகளின் விளக்கமும் கிடைக்கின்றது. (எனினும் சில அடிப்படை செயல்பாடுகளை மட்டும் இங்கு தருகின்றோம்.)

தற்போதைய வேலையை முடித்ததும் பிரிண்ட் கட்டளையை செலக்ட் செய்கின்றோம். உடன் பின்வரும் டயலாக் பாக்ஸ் ஸ்கிரீனில் தோன்றுகிறது. இதில் மொத்தம் ஆறு ஃபோல்டர்கள் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன.



Printer: hp LaserJet 1015

Page: Match orientation (Landscape)

Status: Default printer; Ready

Location: DOT4_001

Comment:

☑ Print to file

● Current document ○ Documents

○ Current page ○ Selection

○ Pages: 1-2

Even & Odd

Number of copies: 2

☐ Collate

☐ Print as bitmap:

Print style: Custom (Current settings not saved)

ஜெனரல், கலர், காம்போஸிட்/செபரேசன்ஸ், லே-அவுட், பிரீபிரஸ், 1 இஸ்யூ (General, Color, Composite/Separations, Layout, Prepress, 1 issue) என்ற இந்த ஆறு ஃபோல்டர்களில், நமது வேலையின் தன்மை, பிரிண்ட் எடுக்க வேண்டிய முறை மற்றும் தேவை ஆகியவற்றைப் பொறுத்து தேவையான கட்டளைகளை செலக்ட் செய்கிறோம்.

1. ஜெனரல் (General) : பிரிண்ட் கட்டளையின் முதன்மையான பகுதியான இதில் பிரிண்ட் எடுக்க வேண்டிய பக்கங்களை (Print range) செலக்ட் செய்து கொள்ளலாம். எடுத்துக்காட்டாக 4 பக்கங்கள் கொண்ட ஒரு வேலையில் அனைத்து பக்கங்களையும், குறிப்பிட்ட பக்கத்தை அல்லது தற்போது ஸ்கிரீனில் உள்ள பக்கத்தை மட்டும் அச்சில் பெற கட்டளைகள் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. பிரிண்ட் ரேன்ஜ் (Print range) என்ற பகுதியில் உள்ள, ஆப்ஸன் பட்டன்களாகக் கொடுக்கப்பட்டுள்ள இவற்றின் விளக்கம்:

கரெண்ட் டாக்குமென்ட் (Current document) : தற்போது துவங்கியுள்ள டாக்குமென்ட் (வேலை) மட்டும் பிரிண்ட் எடுக்க இதனை செலக்ட் செய்து கொள்ளவும்.

டாக்குமென்ட்ஸ் (Documents) : தற்போது துவங்கியுள்ள ஒன்றிற்கு மேற்பட்ட கோரல்டிரா ஃபைல்கள்

அனைத்தையும் அவுட்புட் எடுக்க இந்த ஆப்ஸனை செலக்ட் செய்திருக்க வேண்டும்.

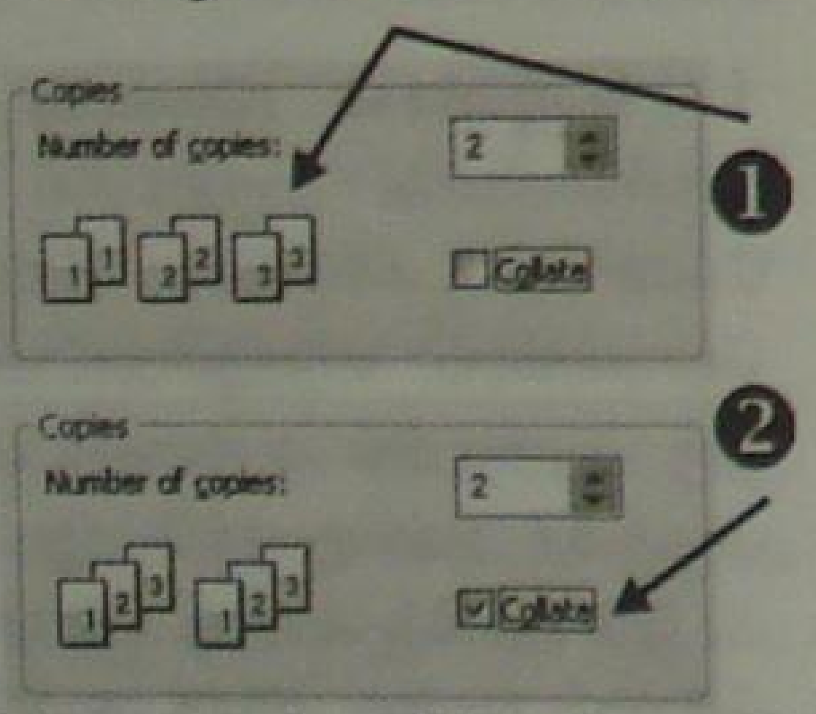
கரென்ட் பேஜ் (Current Page) : தற்போது ஸ்கிரீனில் தெரியும் குறிப்பிட்ட ஒரு பக்கத்தை மட்டும் அவுட்புட் எடுக்க இந்த ஆப்ஸன் உதவுகிறது.

செலக்சன் (Selection) : ஸ்கிரீனில் உள்ள பக்கத்தில் பல உருவங்கள் வரையப்பட்டிருந்தாலும், தற்போது செலக்ட் செய்யப்பட்டுள்ள குறிப்பிட்ட உருவத்தை மட்டும் அச்சில் பெறலாம். அதற்கு இந்த செலக்சன் ஆப்ஸனை செலக்ட் செய்து கொள்ளவும்.

பேஜஸ் (Pages) : இதனை பயன்படுத்தி தற்போதைய ஃபைலில் உள்ள பக்கங்களில் குறிப்பிட்ட பக்கங்களை மட்டும் அவுட்புட்டாக பெறலாம். எடுத்துக்காட்டாக 10 பக்கங்கள் உள்ள வேலையில் சில பக்கங்களை மட்டும் பிரிண்ட்டில் பெற, இந்த ஆப்சனுக்கு அருகில் உள்ள டெக்ஸ்ட் பாக்ஸில் எண்களை கொடுக்கவும். 2,4,7-10 என்று கொடுத்தால் 2வது பக்கம், 4வது பக்கம், மற்றும் ஏழு முதல் பத்து வரையிலான அனைத்து பக்கங்களும் பிரிண்டாக கொடுக்கப்பட்டு விடும்.

இதற்கு கீழே ட்ராப்டவுன் லிஸ்ட்டில் ஒற்றைபடை அல்லது இரட்டைபடை எண்களை செலக்ட் செய்ய ஈவன் அண்டு ஆட், ஈவன் பேஜஸ், ஆட் பேஜஸ் (Even & Odd, Even pages, Odd pages) என்பன கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. இதில் ஆட் நெம்பர்ஸ் செலக்ட் செய்தால் 1,3,5,7,9 என்ற பக்கங்களும் ஈவன் நெம்பர்ஸ் செலக்ட் செய்தால் 2,4,6,8,10 என்ற பக்கங்களும் வெளிவருகின்றன. ஈவன் அண்டு ஆட் பேஜஸ் கொடுத்தால் வழக்கமான முறையான வரிசைப்படி அல்லது நீங்கள் டெக்ஸ்ட் பாக்ஸில் கொடுத்துள்ளபடி பக்கங்கள் பிரிண்டில் வருகின்றன.

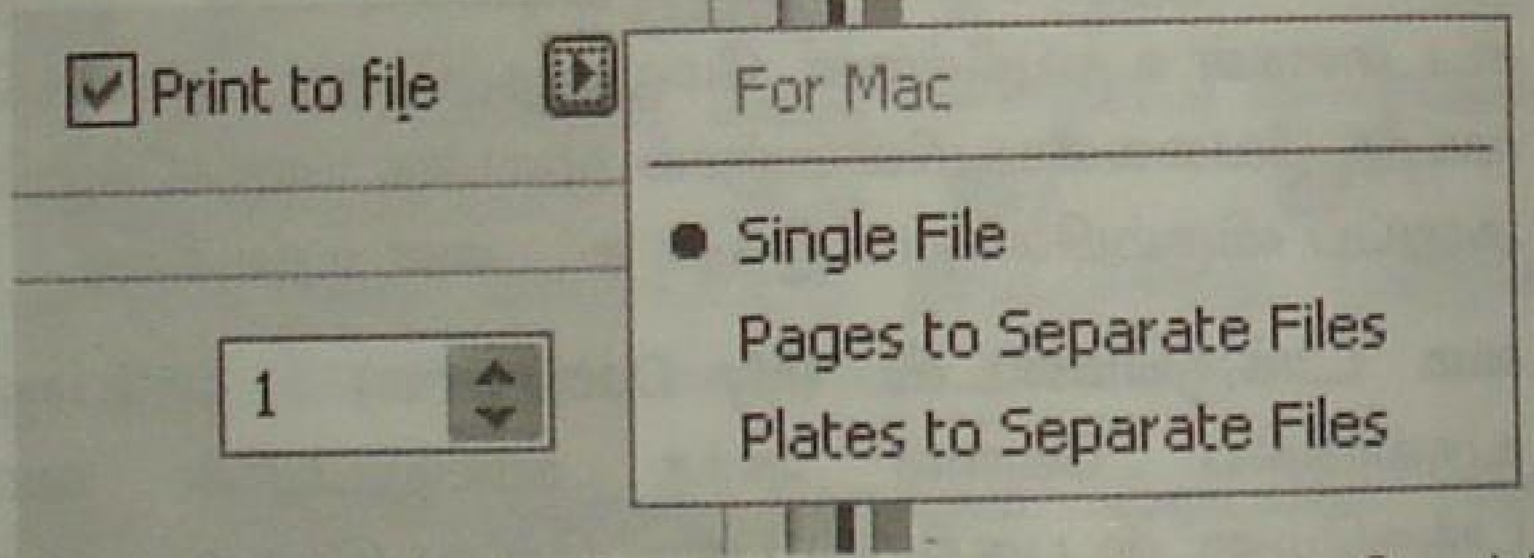
காப்பீஸ் (Copies) : தற்போது பிரிண்ட் எடுக்கும் பக்கங்கள் எத்தனை பிரதிகள் வேண்டும் என்பதை இந்த காப்பீஸ் என்ற பகுதியில் கொடுத்துக் கொள்ள வேண்டும். ஒன்றிற்கு மேல் பிரதிகள் கொடுத்தால் கீழே கொடுக்கப்பட்டுள்ள கொலாட் Collate என்ற கட்டளை வேலை செய்கிறது. கொலாட் என்றால் சேர்த்துக் கொடுப்பது என்று பொருளாகும். மூன்று பக்கங்கள் கொண்ட ஒரு வேலையை 2 பிரதிகள் எடுக்க வேண்டும் என்றால், (இந்த கொலாட் செலக்ட் செய்யாத நிலையில்) ஒன்றாவது பக்கம் இரண்டு பிரதிகள் அடுத்து 2வது பக்கம் அடுத்து 3வது பக்கம் என்று வரிசையாக தேவையான பிரதிகள் வருகின்றன (1). கொலாட் கொடுத்திருந்தால் 1,2,3 பக்கங்கள் ஒரு செட் முதல் பிரதியும் அடுத்து மீண்டும் ஒரு செட் இரண்டாவது பிரதியுமாக பிரிண்ட் வெளிவருகிறது(2). அதாவது ஒன்றுமுதல் நாம் செலக்ட் செய்துள்ள பக்கங்கள் அனைத்தும் இணைந்து ஒவ்வொரு செட்டாக கிடைக்கிறது. இதனால் நமக்கு வேலை குறைகிறது. அருகில் உள்ள ஐகானை கவனிக்கவும்.



பிரிண்ட் டூ ஃபைல் (Print to file) : தற்போது வடிவமைத்து முடித்த வேலையை, வேறு கம்ப்யூட்டரிலிருந்து பிரிண்ட் எடுக்க வேண்டி வரலாம். எடுத்துக்காட்டாக ஆப்செட் பிரிண்டிங்கிற்கு பிளேட் தயாரிக்க ஃபிலிம் எடுப்பது போன்ற நேரங்களில் நமது ஃபைலை சர்விஸ் பீரே (Service Bureau) எனப்படும் சேவை மையங்களுக்கு அனுப்ப வேண்டியது இருக்கலாம். ஆனால் நாம் பயன்படுத்தியிருக்கும் எழுத்துருக்கள் (Fonts) அந்த மையங்களில் இல்லாதிருக்கலாம். அல்லது நாம் பயன்படுத்தியுள்ள வேறு படங்கள் போன்றவற்றிற்கான லிங்க் (Link) போன்ற தொல்லைகள் ஏற்படலாம். அந்த சமயங்களில் அவுட்புட் தவறாக வந்துவிடும்.

இந்த தொல்லைகளை தவிர்க்க நமது வேலையை பிஆர்என் ஃபைலாக (PRN file) கொடுத்தால் சேவை மையங்களில் தவறுகள் இல்லாமல் எளிதாக எடுத்து விடுவார்கள். (எனினும் இந்த கட்டளையை பயன்படுத்தும் முன்பாக உங்களது சேவை மையங்களுடன் கலந்து அவர்களது ஆலோசனைகளைப் பெற்று செயல்படவேண்டியது அவசியம்).

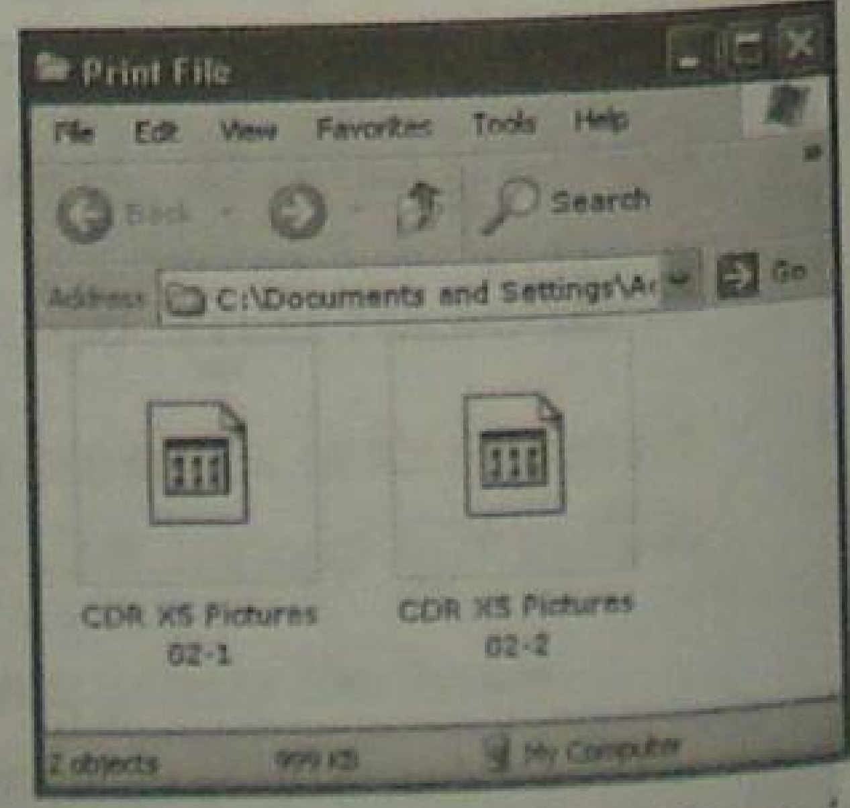
செக் பாக்ஸை செலக்ட் செய்தால் இந்த கட்டளையின் அருகில் உள்ள கேஸ்கேடிங் குறி தெரியும். அதனை க்ளிக் செய்ய மூன்று முறைகள் கொடுக்கப்படுகின்றன.



1. **சிங்கிள் ஃபைல்** (Single File) என்பதை செலக்ட் செய்தால் தற்போது துவங்கியுள்ள அந்த ஃபைல் முழுவதும்- அதாவது அதில் எத்தனை பக்கங்கள் உள்ளனவோ அனைத்தும் - ஒரு பிஆர்என் ஃபைலாக (PRN File) மாற்றித்தரப்படும். கலர் செபரேசனும் கொடுத்துக் கொள்ளலாம்.

CDR X5 Pictures 02

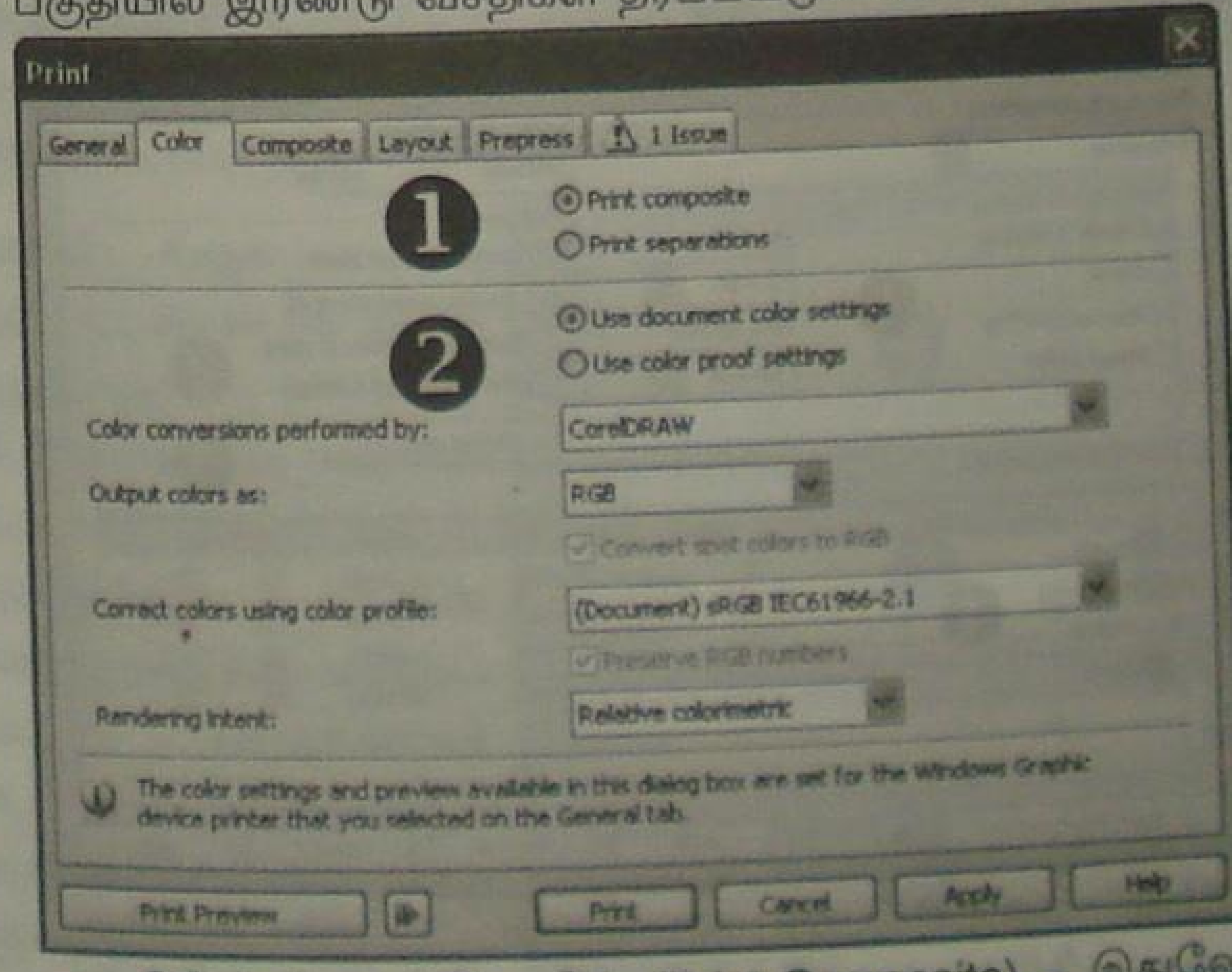
2. **பேஜஸ் டூ செபரேட் ஃபைல்ஸ்** (Pages to Separate Files) என்ற கட்டளையை செலக்ட் செய்தால் தற்போது துவங்கியுள்ள ஃபைலில் உள்ள ஒவ்வொரு பக்கமும் தனித்தனி பிஆர்என் ஃபைலாக (PRN File) சேவ் செய்யப்படும். எடுத்துக்காட்டாக நான்கு பக்கங்கள் இருந்தால் அவை நான்கு தனித்தனி ஃபைலாக கொடுக்கப்படுகின்றன. மேலும் அந்த பக்கங்களை கலர் பிரிப்பதற்காக செபரேசன் கொடுத்திருந்தாலும், ஒவ்வொரு பக்கமும் ஒவ்வொரு ஃபைலாக மட்டுமே இருக்கும். ஆனால் அந்த பிஆர்என் ஃபைலை பிரிண்ட் கொடுத்தால் நான்கு கலர்களும் தனித் தனியே பிரிண்ட்டில் கிடைக்கின்றன.



3. **பிளேட்ஸ் டூ செபரேட் ஃபைல்ஸ்** (Plates to Separate Files) - ஒவ்வொரு பக்கத்தையும் கலர் செபரேசனில் தனித்தனி கலராக - ஒவ்வொரு கலரையும் தனித்தனி ஃபைலாக பெறவேண்டுமாயின் இந்த கட்டளை உதவுகிறது. கலர் செபரேசன் ஃபோல்டரில் பிரின்ட் செபரேசன் என்ற செக் பாக்ஸை செலக்ட் செய்து கொண்டு (விரிவான விளக்கம் பக்கம் 118ல்) இந்த கட்டளையை கொடுக்கவும். இதனால் ஒவ்வொரு பக்கமும் கலர் பிரிக்கப்பட்டு ஒவ்வொரு கலரும் தனித்தனி பிஆர்என் ஃபைலாக (PRN File) சேவ் செய்யப்படுகிறது. ஒவ்வொரு ஃபைலின் பெயரிலே கலரும் கொடுக்கப்படுகிறது. இதனால் குறிப்பிட்ட பக்கத்தின் குறிப்பிட்ட கலருக்கான ஃபைலை எளிதில் அடையாளம் காணமுடிகிறது.

மேலே கொடுத்துள்ள 3 முறைகளில் தேவையானதை செலக்ட் செய்தபின் பிரிண்ட் கட்டளையை க்ளிக் செய்யுங்கள். உடன் ஒரு டயலாக் பாக்ஸ் வருகிறது. இது சேவ் அஸ் கட்டளைக்கானதைப் போன்றே இருக்கின்றது. இதன் உதவியுடன், தற்போது பிஆர்என் ஃபைலாக மாற்றவுள்ளதை எந்த இடத்தில் சேவ் செய்ய வேண்டும் என்று கொடுத்துவிடுங்கள். சேவ் பட்டனை அழுத்தினால், நாம் கொடுத்துள்ள கட்டளைகளுக்குத் தகுந்தாற்போல, ஃபைல் பிஆர்என்னாக சேவ் செய்யப்படுகிறது.

2. **கலர்** (Color) : பிரிண்ட் டயலாக் பாக்ஸில் இரண்டாவதாக உள்ளது கலர் என்ற ஃபோல்டராகும். இதனை சொடுக்கினால் டயலர்க் பாக்ஸ் பின்வருமாறு மாறுகிறது. இதில் இரண்டு பகுதிகள் உள்ளன. முதல் பகுதியில் இரண்டு வசதிகள் தரப்பட்டுள்ளன.



◉ Print composite
○ Print separations
◉ Use document color settings
○ Use color proof settings
Color conversions performed by: CorelDRAW
Output colors as: RGB
☑ Convert spot colors to RGB
Correct colors using color profile: (Document) sRGB IEC61966-2.1
☑ Preserve RGB numbers
Rendering intent: Relative colorimetric
The color settings and preview available in this dialog box are set for the Windows Graphic device printer that you selected on the General tab.

அ. **பிரிண்ட் காம்பொசிட்** (Print Composite) - இதுவே பொதுவாக செலக்ட் செய்யப்பட்ட நிலையில் இருக்கும். இந்த நிலையிலேயே இரண்டாவது பகுதியில் உள்ள வசதிகள் செயல்படுகின்றன. இது கொடுக்கப்பட்டிருந்தால் அடுத்த ஃபோல்டரானது காம்பொஸிட் என்று குறிப்பிடப்படுகிறது. தற்போது நாம் அச்செடுக்கப் போகும் வேலையை ஒட்டுமொத்தமாக, அனைத்து நிறங்களும் கிடைக்கும்படியாக ஒரே அச்சாகப் (கலர் பிரிண்டர்கள் வழியாக மல்டி கலரில்) பெறுவதற்கும், அல்லது ஒரே நிறமான கிரே ஸ்கேலில் பெறுவதற்கும் இந்த காம்பொஸிட் என்பதே உதவுகிறது.

ஆ. **பிரிண்ட் செபரேஷன்ஸ்** (Print separations) : ஆஃப்செட் உள்ளிட்ட அச்சுமுறைகளில் நமது வேலையை அச்சிடுவதற்கு இந்த வசதியே செலக்ட் செய்யப்பட்டிருக்க வேண்டும். இது செலக்ட் செய்யப்பட்டிருந்தால் மட்டுமே அடுத்த ஃபோல்டர் செபரேஷன்ஸ் என்று மாற்றிக் காட்டப்படுவதுடன் அதில் உள்ள வசதிகளும் செயல்படும்விதமாக மாறுகின்றன. ஆனால் இந்த கலர் ஃபோல்டரில் இரண்டாவது பகுதியில் உள்ளவை மங்கிய நிலைக்கு மாறுகின்றன. எனினும் இங்குள்ள கன்வர்ட் ஸ்பாட் கலர்ஸ் இன் டூ சிஎம்ஒய்கே என்பது மட்டும் செயல்படுகிறது. இதனால் பேன்டோன் என்று சொல்லப்படும் தனி நிறங்களையும் சிஎம்ஒய்கே முறைக்கு மாற்றிக் கொள்ளலாம். எனவே இது அவசியம் செலக்ட் செய்யப்பட்டிருக்க வேண்டும்.

கலர் ஃபோல்டரில் உள்ள இரண்டாவது பகுதியில் கிடைக்கும் வசதிகள் :

அ. **யூஸ் டாக்குமென்ட் கலர் செட்டிங்ஸ்** (Use document color settings) - தற்போது நமது வேலையில் பயன்படுத்தியுள்ள நிறமுறையையே அச்சிற்கும் பயன்படுத்த இது உதவுகிறது. இது செலக்ட் செய்யப் பட்டிருந்தால் கீழேயுள்ள **கலர் கன்வெர்சன்ஸ் பெர்ஃபார்ம்டு பை** (Color conversion performed by) என்பது செயல்படுகிறது.

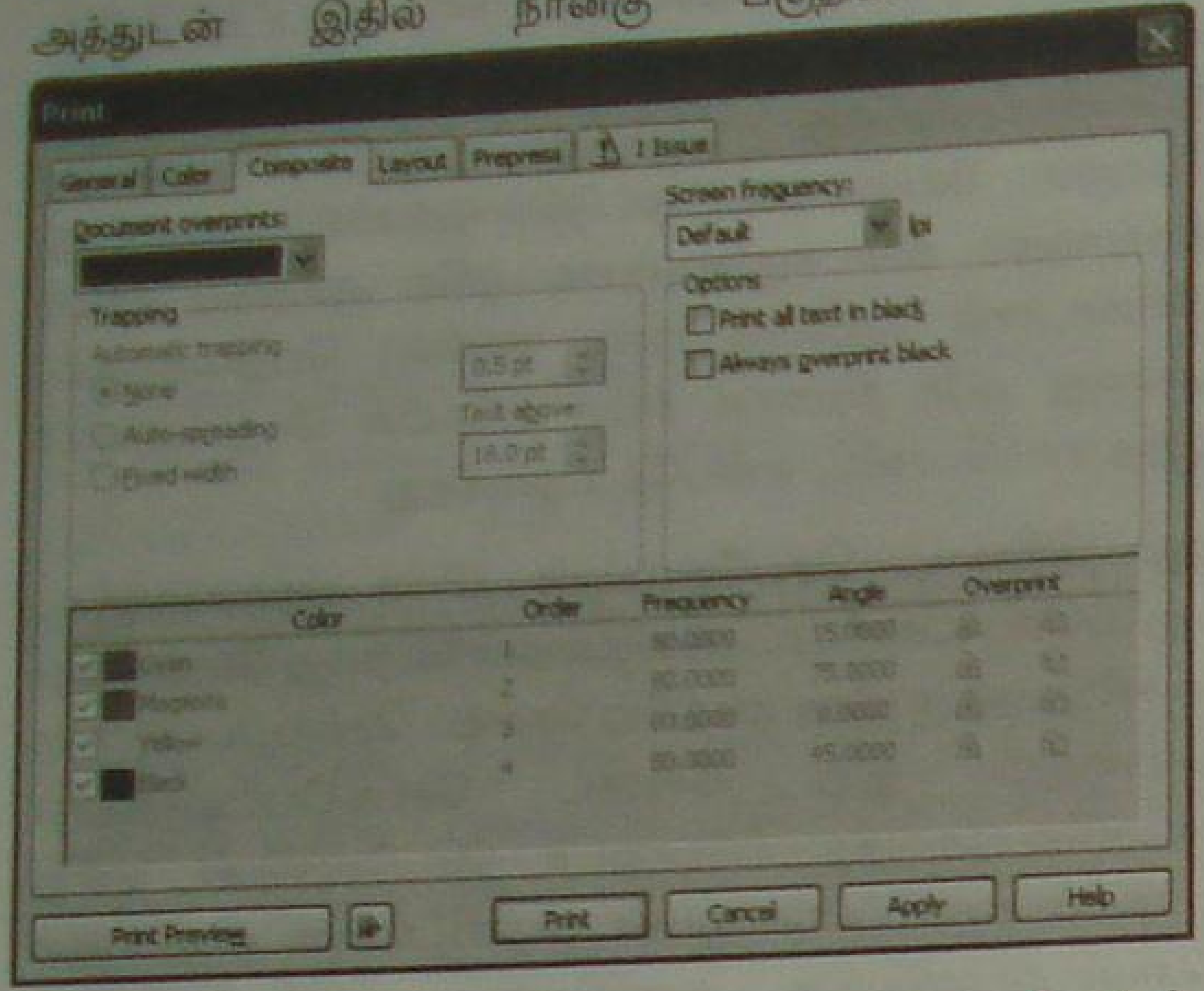
ஆ. **யூஸ் கலர் புரூப் செட்டிங்ஸ்** (Use color proof settings) : நமது கணினியில், கோரல்டிராவிற்காக தனியாக புரூப் எடுக்க நிறமுறைகளை பதிவு செய்திருந்தால் இந்தக் கட்டளையை பயன்படுத்தலாம். ஆனால் நடைமுறையில் இது பயன்படுத்தப்படுவதில்லை.

இ. **அவுட்புட் கலர்ஸ் அஸ்** (Output colors as) : அச்சு எடுக்கும்போது ஒரே நிறமான கிரேஸ்கேலில் வருவது அல்லது கலரில் கிடைப்பது ஆகிய இரண்டில் ஒரு முறையை இங்கு தெரிவு செய்துகொள்ளலாம்.

இந்த ஃபோல்டரில் பொதுவாக காம்பெஸிட் கலர்ஸ் என்பதே தெரிவு செய்யப்பட்டிருக்கும். அந்த நிலையில் அடுத்த ஃபோல்டர் காம்பொஸிட் என்றே காட்டப்படுகிறது.

3. **காம்பொஸிட்** (Composite) : முந்தைய கலர் ஃபோல்டரில் பிரிண்ட் காம்பொஸிட் என்பது செலக்ட் செய்திருந்தால் மட்டுமே இந்த ஃபோல்டருக்கு

காம்பொஸிட் என்ற பெயர் கொடுக்கப்படுகிறது. அத்துடன் இதில் நான்கு பகுதிகள் மட்டுமே


Print
General
Color
Composite
Layout
Prepress
1 Issue
Document overprints:
Screen frequency:
Default
lpi
Trapping
Options
Print all text in black
Always overprint black
Color
Order
Frequency
Angle
Overprint
Print Preview
Print
Cancel
Apply
Help

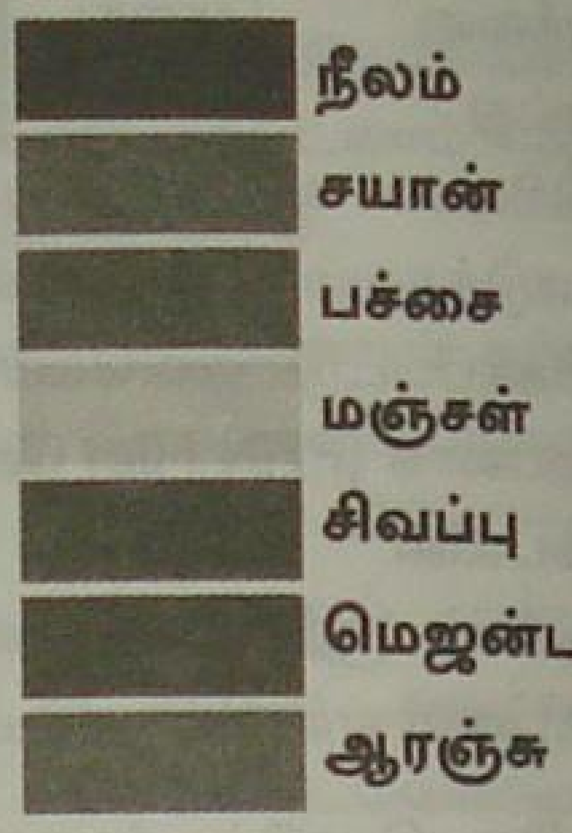
செயல்படும் விதத்தில் தரப்படுகின்றன. **டாக்குமென்ட் ஓவர்பிரிண்ட்ஸ்** (Document overprints) என்பதில் பொதுவாக இக்னோர் என்பதே செலக்ட் ஆகி இருக்கும். இதனை மாற்ற வேண்டாம். அத்துடன் அதில் **பிரிஸர்வ்** (Preserve) மற்றும் **சிமுலேட்** (Simulate) என்ற இரு வகைகளும் தரப்பட்டுள்ளன. (ஓவர் பிரிண்ட் என்பது பற்றிய விளக்கம் பக்கம் 140ல் காண்க)

ஸ்கிரீன் ஃப்ரீக்வன்ஸி என்ற பகுதியில் உள்ள ட்ராப்டவுன் லிஸ்ட்டில் டிஃபால்ட் என்பதே இருக்கும். தேவையெனில் அதில் உள்ள எண்களை தெரிவு செய்து கொள்ளலாம். அல்லது நமது விருப்பப்படியான எண்களைக் கொடுத்துக் கொள்ளலாம். இதனால் புகைப்படங்கள் மற்றும் நிறங்களின் மெல்லிய தன்மையில் தரப்படும் புள்ளிகள், அச்சில் நமது கண்களுக்குத் தெரியும்விதத்திலும் பெற முடிகிறது. அச்சிடும் காகிதத்தின் தரத்திற்கு ஏற்ப இங்கு எண்களை மாற்ற வேண்டும். தரம் குறைவான நியூஸ்பிரிண்ட் போன்ற காகிதத்திற்குக் குறைவான எண்ணிக்கையும், உயர்தரமான ஆர்ட் காகிதம் போன்றவற்றிற்கு அதிக எண்ணிக்கையும் கொடுக்க வேண்டும். எனினும் இது பொதுவாக நாம் பயன்படுத்தப்படும் பகுதி அல்ல. ஆஃப்செட் அச்சு முறை போன்றவற்றிற்காக ஃபிலிம் எடுக்கும் இடங்களில் கொடுத்துக் கொள்ளுவார்கள்.

எனினும் ஸ்கிரீன் பிரிண்ட் போன்ற முறைகளுக்காக தற்போது பயன்படுத்தப்படும் பட்டர் பேப்பர் அல்லது டிரேஸிங் காகிதம் போன்றவற்றில் இந்தப் பகுதியை பயன்படுத்தி சற்று குறைவான தரத்தில் அச்சு எடுத்து பயன்படுத்துகின்றனர். ஓய்வாக இருக்கும்போது ஒன்றிரண்டு முறை முயற்சி செய்து பார்த்து வைத்துக் கொள்ளுவது முறையான வேலை செய்யும்போது நல்ல பயனளிக்கும்.

ஆப்சன்ஸ் (Options) என்ற பகுதியில் இரண்டு வசதிகள் உள்ளன. முதலில் உள்ளது **பிரிண்ட் ஆல் டெக்ஸ்ட் இன் பிளாக்** (Print all text in black) என்பது செலக்ட் செய்யப்பட்டிருந்தால், நமது வேலையில் உள்ள அனைத்து எழுத்துக்களும், அவை எந்த நிறத்தில் இருந்தாலும் கருப்பு நிறமாகக் கொடுக்கப்பட்டுவிடும். இதனால், லேசர் பிரிண்டர் போன்றவற்றில் அச்சு எடுத்து பிழைதிருத்தப் படிக்கும்போது எழுத்துக்கள் தெளிவாகத் தெரியும். அதே போல இங்குள்ள இரண்டாவது ஆப்சனான **ஆல்வேஸ் ஓவர்பிரிண்ட் பிளாக்** (Always overprint black) என்பதை செலக்ட் செய்திருந்தால், நமது வேலையில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள கருப்பு நிறம் மட்டும் எப்போதும் ஓவர்பிரிண்ட் நிலையிலேயே கொடுக்கப்படும். (ஓவர்பிரிண்ட் பற்றிய விளக்கம் பக்கம் 140ல் பார்க்க).

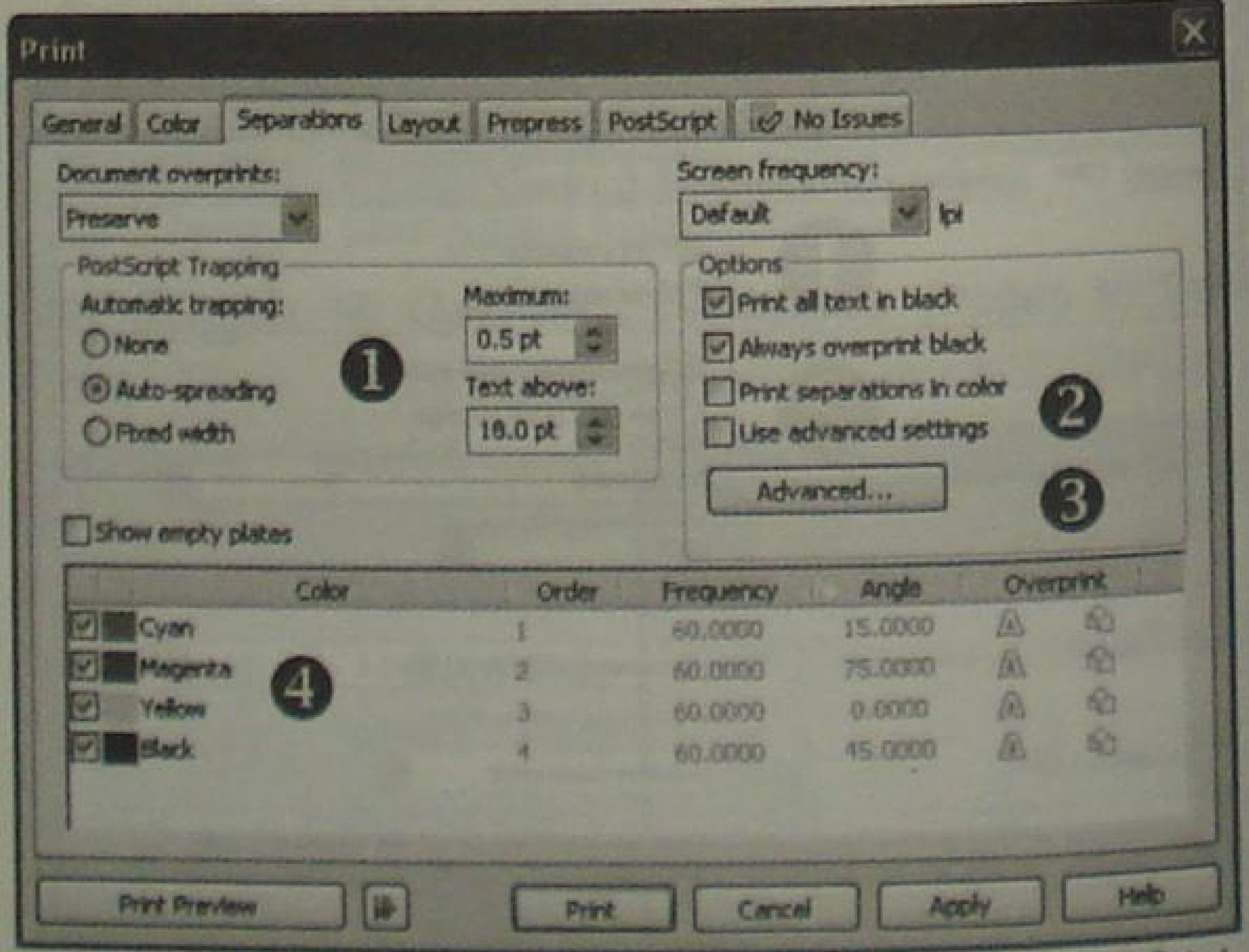
கோரல்டிராவில் பல்வேறு நிறங்களை பயன்படுத்தி நாம் வடிவமைப்பை முடித்திருக்கலாம். முடித்த வேலையை லேசர் பிரிண்டரில் அச்சு எடுத்தால் நிறங்கள் அனைத்தும் கிரேஸ்கேல் எனப்படும் கருப்பு நிறத்தின் பல்வேறு அடர் தன்மைகளிலேயே தரப்படுகிறது. அருகே கொடுக்கப்பட்டுள்ள பட்டியலை கவனிக்க. இங்கு குறிப்பிட்டுள்ள தற்போது கருப்பின் நிறமாகவே காட்டப்படுகின்றன. ஆனால் அவற்றிற்கிடையேயும் வேறுபாடு உள்ளது. கருப்பின் வெவ்வேறு அடர்தன்மை காட்டப்படுகிறது.



பிரிண்ட் கட்டளையில் தற்போது நாம் பார்க்கும் இந்தக் கட்டளையை கொடுத்து அச்சு எடுத்தால் அனைத்து நிறங்களும் மேலே சொன்னபடி கருப்பின் வெவ்வேறு அடர்தன்மையிலேயே தரப்படுகின்றன.

3அ. செபரேசன்ஸ் (Separations) :

பிரிண்ட் டயலாக் பாக்ஸின் இரண்டாவது ஃபோல்டரான கலர் என்பதில் உள்ள பிரிண்ட் செபரேஸன்ஸ் என்பதை தெரிவு செய்திருந்தால் மட்டுமே இந்த ஃபோல்டர் செபரேசன்ஸ் என்ற பெயருடன் காட்டப்படுகிறது. இதில் உள்ளவை :


Print
General
Color
Separations
Layout
Prepress
PostScript
No Issues
❶
❷
❸
❹
Advanced...
Print Preview
Print
Cancel
Apply
Help

Document overprints: Preserve

Screen frequency: Default lpi

PostScript Trapping

Automatic trapping:
○ None
● Auto-spreading
○ Fixed width

Maximum: 0.5 pt

Text above: 18.0 pt

Options
☑ Print all text in black
☑ Always overprint black
☐ Print separations in color
☐ Use advanced settings

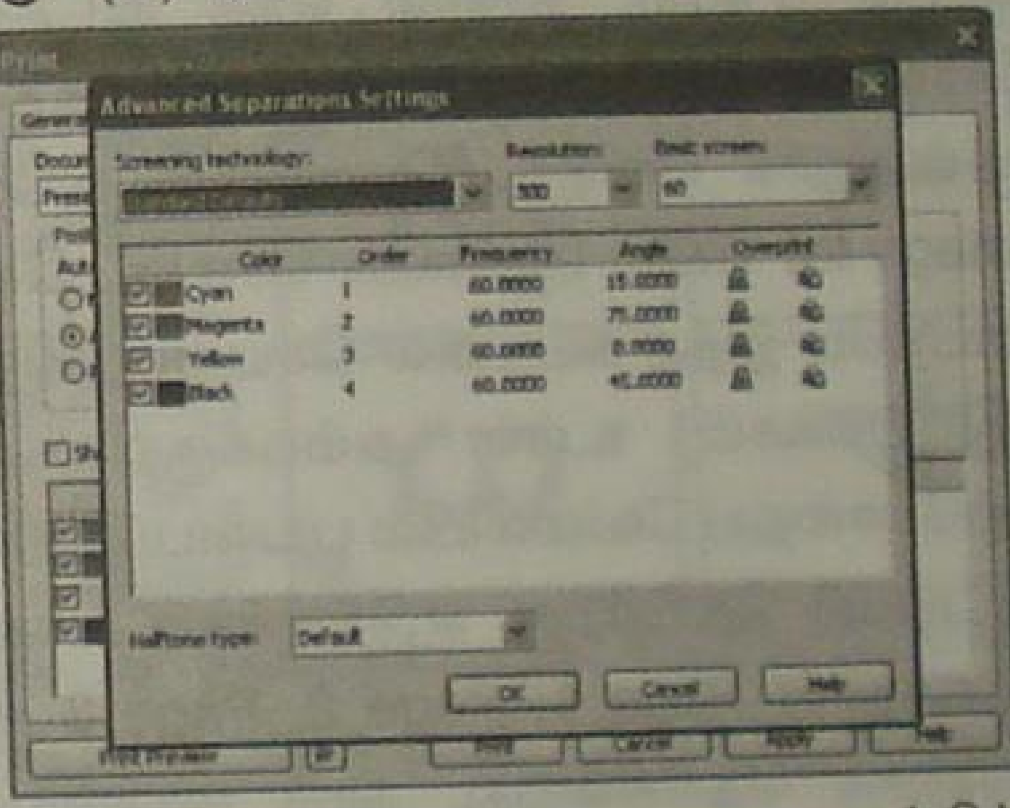
☐ Show empty plates

	Color	Order	Frequency	Angle	Overprint
☑	Cyan	1	60.0000	15.0000	
☑	Magenta	2	60.0000	75.0000	
☑	Yellow	3	60.0000	0.0000	
☑	Black	4	60.0000	45.0000	

உங்கள் கணினியுடன் உயர்நிலை, போஸ்ட்ஸ்கிரிப்ட் வகை பிரிண்டர் இணைக்கப்பட்டிருந்தால் மட்டுமே **போஸ்ட்ஸ்க்ரிப்ட் ட்ராப்பிங் (1) (Postscript Trapping)** என்பது செயல்படுகிறது. (ட்ராப்பிங் பற்றிய செய்தியை பக்கம் 000ல் காண்க.) ட்ராப்பிங் செய்யப்பட வேண்டிய அளவு என்ன என்பதை இங்கு அளவுகளைக் கொடுத்து முடிவு செய்து கொள்ளலாம்.

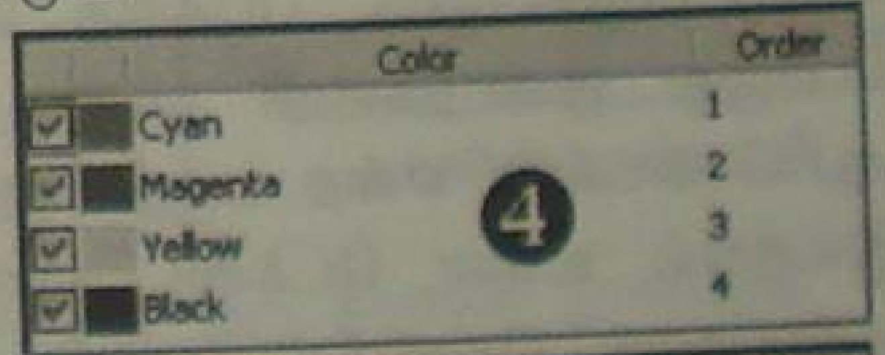
பாகம் 2ஆகக் காட்டப்பட்டுள்ள பகுதியில் இரண்டு வசதிகள் செயல்படும் விதமாக உள்ளன. முதலாவது **பிரிண்ட் செபரேஷன்ஸ் இன் கலர்** (Print separations in color) என்பதை தெரிவு செய்தால், பல வண்ண வேலைகளை கலர் பிரித்து எடுக்கும்போது நான்கு பிராசஸ் கலர்களிலேயே பிரிண்ட் கிடைக்கிறது. உங்களிடம் கலர் பிரிண்டர் இருந்தால் இந்த வசதியை பயன்படுத்திப் பார்க்கலாம். பொதுவாக செபரேசன்ஸ் என்பது ஆப்செட் முறையில் நான்கு வண்ணங்களையும் தனித்தனியாக ஃபிலிம் எடுத்து பிரிண்ட் செய்வதற்கே பயன்படுத்தப்படுகிறது. அவ்வாறு அல்லாமல், கலர் பிரித்து அச்சிடும்போது, ஒவ்வொரு நிறமும் எவ்வாறு வரவேண்டும் என்பதை அறிந்து கொள்ள இந்தக் கட்டளையை பயன்படுத்தி பிரிண்ட் எடுத்து ஒப்பிட்டுப் பார்த்துக் கொள்ளலாம்.

அடுத்ததாக உள்ள வசதி **யூஸ் அட்வான்ஸ்டு செட்டிங்ஸ்** (Use advanced settings) என்பதாகும். இதற்கு அடுத்ததாக உள்ள **அட்வான்ஸ்டு** (3) (Advanced) என்ற பட்டனை சொடுக்கினால் ஒரு டயலாக் பாக்ஸ் தரப்படுகிறது. அதில் கலர் செபரேஷன் செய்யும்பொழுது ஒவ்வொரு நிறத்திற்குமான ஸ்கிரீன் ஃப்ரீக்வன்ஸி உள்ளிட்ட அமைப்புகளை மாற்றிக் கொடுத்துக் கொள்ள முடிகிறது. எனினும் நடைமுறையில் இதில் மாற்றங்கள் கொடுக்கப்படுவதில்லை.

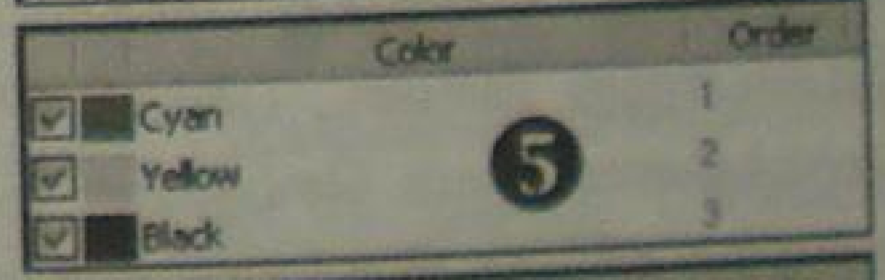

Print
Advanced Separations Settings
Screening technology:
Resolution:
Basic screen:
Halftone type:
Default
OK
Cancel
Help

	Color	Order	Frequency	Angle	Overprint
☑	Cyan	1	60.0000	15.0000	
☑	Magenta	2	60.0000	75.0000	
☑	Yellow	3	60.0000	0.0000	
☑	Black	4	60.0000	45.0000	

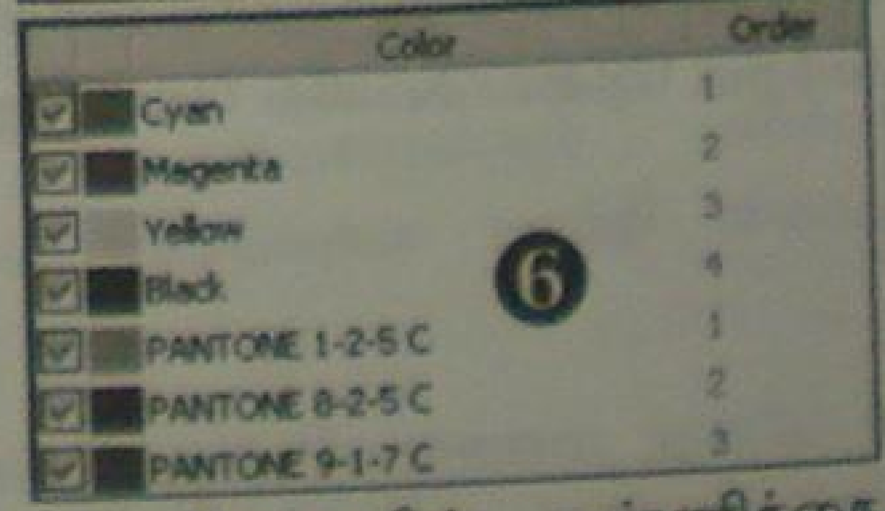
இதில் செய்யப்படும் மாற்றங்கள் செயல்படுத்தப்பட யூஸ் அட்வான்ஸ்டு செட்டிங்ஸ் என்ற செக்பாக்ஸ் செலக்ட் செய்யப்பட்டிருக்க வேண்டும்.



	Color	Order
☑	Cyan	1
☑	Magenta	2
☑	Yellow	3
☑	Black	4



	Color	Order
☑	Cyan	1
☑	Yellow	2
☑	Black	3



	Color	Order
☑	Cyan	1
☑	Magenta	2
☑	Yellow	3
☑	Black	4
☑	PANTONE 1-2-5 C	1
☑	PANTONE 8-2-5 C	2
☑	PANTONE 9-1-7 C	3

பாகம் 4ஆக உள்ள அட்டவணையில் தற்போது நமது வேலையில் உள்ள கலர்கள் அனைத்தும் பிராசஸ் கலர் முறைக்கு மாற்றப்பட்டு பட்டியலாகக் காட்டப்படுகிறது. உங்கள் வேலையில் குறைவான நிறங்கள் பயன்படுத்தப்பட்டிருந்தால் இங்கு காட்டப்படும் நிறங்களின் எண்ணிக்கை குறைகிறது (5). அதே சமயம் பிராசஸ் கலர்கள் அல்லாமல் பேன்டோன் நிற முறையில் கிடைக்கும் நிறங்களை பயன்படுத்தியிருந்தால் அவை தனித்தனி கலர்களாக, இந்தப் பகுதியில் காட்டப்படுகின்றன (6). இவை அனைத்தையும் பிராசஸ் நிற முறைக்கு மாற்றிக் கொண்டால் (பக்கம் 093) இங்கு நான்கு நிறங்கள் மட்டும் காட்டப்படுகின்றன.

இந்தப் பட்டியலுக்கு இடது மேல் பக்கம் வெளியே **ஷோ எம்ப்டி பிளேட்ஸ்** (Show empty plates) என்ற கட்டளை தரப்பட்டுள்ளது. நமது வேலையில் குறைவான நிறங்களை - அதாவது சயான், யெல்லோ, கருப்பு ஆகிய நிறங்களை மட்டும் - பயன்படுத்தியுள்ள நிலையில் பட்டியலில் அந்த நிறங்கள் மட்டுமே காட்டப்படுகின்றன (மேலே படம் 5ல் பார்த்தபடி). மெஜன்தா என்பது அந்த வேலையில் இல்லையாதலால் பட்டியலிலும் அது இல்லை. இந்த ஷோ எம்ப்டி பிளேட்ஸ் என்ற கட்டளையை தெரிவு செய்திருந்தால், அந்த மெஜன்தா நிறமும் இந்தப் பட்டியலில் காட்டப்படுகிறது. அதாவது பயன்படுத்தாத, நிறம் இல்லாத பகுதியும் பட்டியலில் காட்டப்படுகிறது. ஆனால் அதற்கு முன்பாக டிக் (☑) குறி இருக்காது.

கலர் பிரித்து அச்சு எடுக்கும்போது மட்டுமே இந்த செபரேஷன்ஸ் பகுதி பயன்படுத்தப்படுகிறது.

4. லே-அவுட் (Layout) :

கோரல்டிராவில் பிரிண்ட் எடுக்கும் பொழுது, ஒவ்வொரு பக்கத்தில் உள்ள உருவங்களையும் (மொத்தமாக) அளவில் மாற்றி அமைக்க, இடம் நகர்த்த மேலும் பல செயல்களை செய்து கொள்ள வசதி கொடுக்கப்பட்டுள்ளது. இவை, பிரிண்ட் கட்டளையின் டயலாக் பாக்ஸின் நான்காவது ஃபோல்டரான லே-அவுட் என்பதினுள் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன.

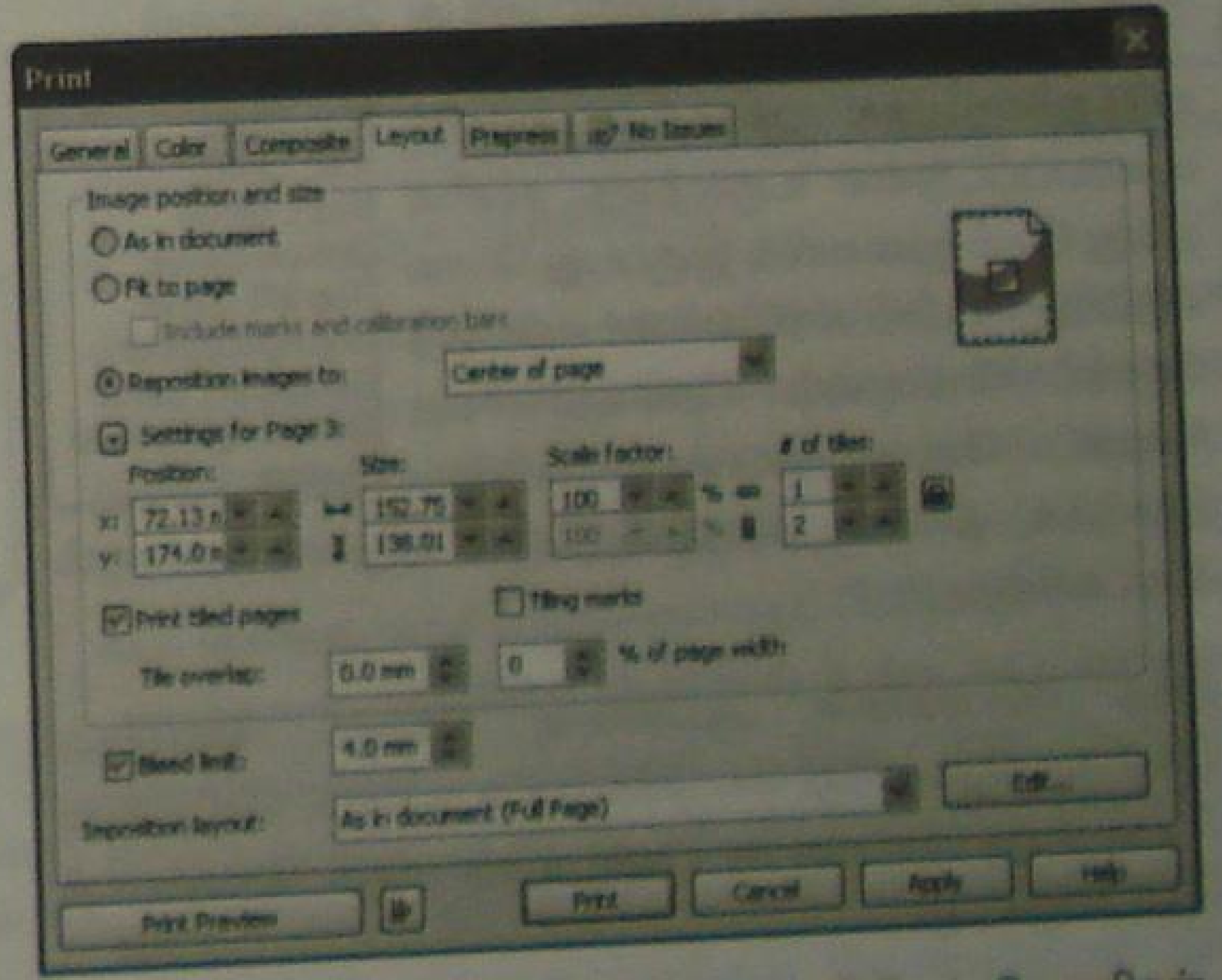

Print
General
Color
Composite
Layout
Prepress
No Issues
Edit...
Print Preview
Print
Cancel
Apply
Help

Image position and size
○ As in document
○ Fit to page
☐ Include marks and calibration bars
● Reposition images to: Center of page
Settings for Page 3:
Position: x: 72.13 y: 174.0
Size: 152.75 138.01
Scale factor: 100 % 100 %
# of tiles: 1 2
☑ Print tiled pages
☐ Tiling marks
Tile overlap: 0.0 mm 0 % of page width
☑ Bleed limit: 4.0 mm
Imposition layout: As in document (Full Page)

இந்த ஃபோல்டரின் முதல் பகுதியான இமேஜ் பொஸிசன் அண்டு சைஸ் (Image position and size) என்பதில் உள்ள கட்டளைகளும் வசதிகளும் :

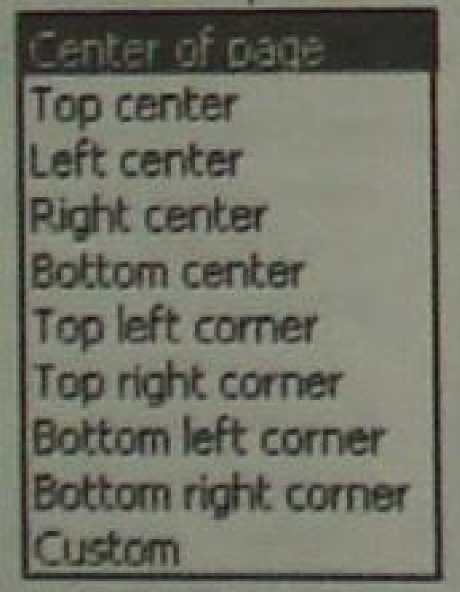
1. அஸ் இன் டாக்குமென்ட் (As in document) : டாக்குமென்டில் இந்த ஆப்ஸனை செலக்ட் செய்தால். டாக்குமென்டில் எந்த நிலையில் உருவங்கள் உள்ளனவோ அப்படியே,

அதாவது எந்த மாற்றமும் இல்லாமல் பிரிண்ட் எடுக்க முடிகிறது. பொதுவாக இந்த ஆப்ஸனே செலக்ட் செய்யப்பட்டிருக்கும்.

2. ஃபிட் டு பேஜ் (Fit to page) : வரையப்பட்டுள்ள உருவத்தை, காகிதத்தின் அளவிற்கு பெரிதாக்கி பிரிண்ட் எடுக்க இந்த ஆப்ஸனை செலக்ட் செய்து கொள்ள வேண்டும். எடுத்துக்காட்டாக ஒரு ஏ4 அளவு பக்கத்தில் 8.5 செமீ. x 5 செமீ அளவில் உருவாக்கப்பட்டுள்ள ஒரு விஸிட்டிங் கார்டை (அல்லது உருவத்தை) பிரிண்ட் எடுப்பதாகக் கொள்வோம். அப்பொழுது அந்த உருவம் ஏ4 காகிதம் அளவிற்கு முழுமையாக பெரிதுபடுத்தி பிரிண்டில் வரவேண்டும் என விரும்புவதாகவும் கொள்வோம். ஓரியன்டேஷனை லேண்ட் ஸ்கேப்பாக மாற்றிக் கொண்டு இந்த ஆப்ஸனை செலக்ட் செய்து கொண்டு பிரிண்ட் கொடுக்கவும். அவுட்புட்டில் ஏ4 காகிதத்தில் உருவம் முழு அளவிற்கு விரிவுபடுத்தப்பட்டு வந்திருக்கும்.

இந்த கட்டளையை பயன்படுத்தி உருவத்தை பெரிதுபடுத்துவதற்கு மட்டுமல்லாது சிறிதாக்குவதற்கும் பயன்படுத்தலாம். எடுத்துக்காட்டாக ஏ3 அளவிற்கு வடிவமைக்கப்பட்டுள்ள பக்கத்தை ஏ4 காகிதத்தில் அவுட்புட் எடுக்கவும் இந்தக் கட்டளையை கொடுக்கலாம்.

3. ரி-பொஸிசன் இமேஜஸ் டூ (Reposition Images to) : ஒரு பக்கத்தின் ஒரு பகுதியில் மட்டும் வரையப்பட்டுள்ள உருவத்தை, பிரிண்ட் எடுக்கும் பொழுது காகிதத்தின் தேவையான பகுதிக்கு நகர்த்தி வைத்து அவுட்புட் பெறுவதற்கு இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது. இதனை செலக்ட் செய்தால் இதன் அருகில் உள்ள ட்ராப்டவுன் லிஸ்ட் செயல்பட துவங்குகிறது. அதில் காகிதத்தின் தேவையான பகுதியை செலக்ட் செய்து கொள்ளவும்.


Center of page
Top center
Left center
Right center
Bottom center
Top left corner
Top right corner
Bottom left corner
Bottom right corner
Custom

எடுத்துக்காட்டாக பக்கத்தின் நடுவில் வரையப்பட்டுள்ள உருவத்தை, தாளின் வலது மேல் மூலையில் இருப்பது போல எடுப்பதற்கு டாப் ரைட் கார்னர் என்பதை செலக்ட் செய்யவும். தேவையானதை செலக்ட் செய்து கொண்டு பிரிண்ட் கொடுக்க, தாளின் அந்தப்பகுதியில் உருவம் அச்சாகக் கிடைக்கின்றது.

இந்த ரிபொஸிசன் ஆப்ஸனை செலக்ட் செய்தால் இதனைத் தொடர்ந்து கொடுக்கப்பட்டிருக்கும், செட்டிங்ஸ் ஃபார் பேஜ் (Settings for Page) என்ற பகுதி செயல்படத் தொடங்குகிறது.

இதில் உள்ள Position, Size, Scale factor, #of tiles ஆகிய பகுதிகளின் மூலம் முறையே, உருவத்தின் இருப்பிடம், அளவு (நீள அகலத்தின் அல்லது சதவீதத்தின் அடிப்படையில்) மாற்றி அமைக்கவும், என்லார்ஜ் செய்து எடுக்கும் பொழுது துண்டுகளாக வெட்டி பெறுவதற்கும் வசதிகள் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன.

உருவத்தை அளவில் பெரியதாக்கி பிரிண்ட் எடுக்கும் பொழுது, (எடுத்துக்காட்டாக ஏ4 அளவில் உருவாக்கப் பட்ட பக்கத்தை ஏ1 அளவிற்கு பெரிதாக்கினால்) பிரிண்ட் டைல்டு பேஜஸ் (Print tiled pages) என்ற செக் பாக்ஸை செலக்ட் செய்து கொள்ளவும். (இதனை செலக்ட் செய்திருந்தால் தான் #of tiles என்ற பகுதியும் செயல்படத் துவங்குகிறது.) எத்தனை துண்டுகளில் வேண்டும் என்பதை #of tiles என்ற பகுதியில் கொடுத்துக் கொள்ளவும். மேலும் துண்டுகளை ஒன்றுடன் ஒன்று இணைக்கும் பொழுது எவ்வளவு தூரம் அதிகமாக வேண்டும் என்பதை Tile overlap என்ற பகுதியில் அளவாக அல்லது அருகில் சதவீதத்தில் (% of page width) கொடுத்துக் கொள்ளவும்.

ப்ளீட் லிமிட் (Bleed limit) செக் பாக்ஸ் உதவியுடன் தாளின் ஓரங்களை விட்டு பிரிண்ட் வெளியே சென்றுவிடாமலிருக்கவும் அதற்கு ஒரு எல்லையை கொடுக்கவும் முடிகிறது. தேவையெனில் பயன்படுத்திக் கொள்ளலாம்.

பிரிண்ட் கட்டளையை செலக்ட் செய்ய நாம் கொடுத்துள்ள அளவுகளுக்கு ஏற்ப அவுட்புட் கிடைக்கின்றது.

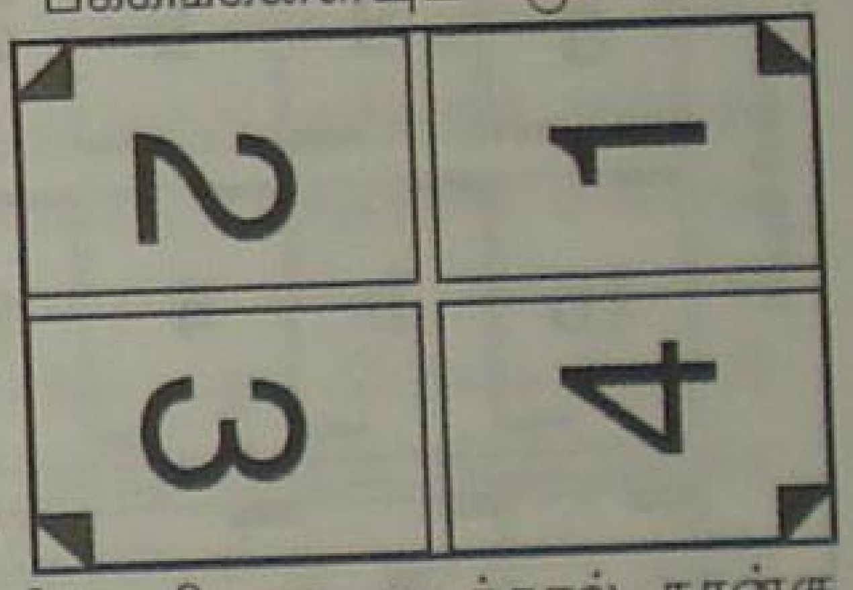
4. செட்டிங்ஸ் ஃபார் பேஜ் (Setting for Page) : பிரிண்டர் மூலம் பக்கங்களை அவுட்புட் எடுக்கும் பொழுது, அந்த பக்கம் (Page), தாளில் எந்த இடத்தில் அமைக்கப்பட வேண்டும் என்பதை நிர்ணயிக்க இந்த கட்டளை உதவுகிறது. முன்னதாக பார்த்த ரீபொஸிசன் இமேஜ் டூ (Reposition Image to) என்ற ஆப்ஸன் செலக்ட் செய்யப்பட்டிருந்தால் மட்டுமே இந்த கட்டளை செயல்படுகிறது. இதில் அருகில் (இடப்பக்கம்) உள்ள அம்புக்குறியை க்ளிக் செய்தால், தற்போதைய வேலையில் பயன்படுத்தியுள்ள பக்கங்களின் பட்டியல் தெரிகிறது. எடுத்துக்காட்டாக மூன்று பக்கங்கள் இருந்தால் Page 1, Page 2, Page 3 என்று ஒன்றின் கீழ் ஒன்றாக தெரிகின்றது. நாம் மாற்றியமைக்க வேண்டிய பக்கத்தை செலக்ட் செய்து கொள்ளவும்.

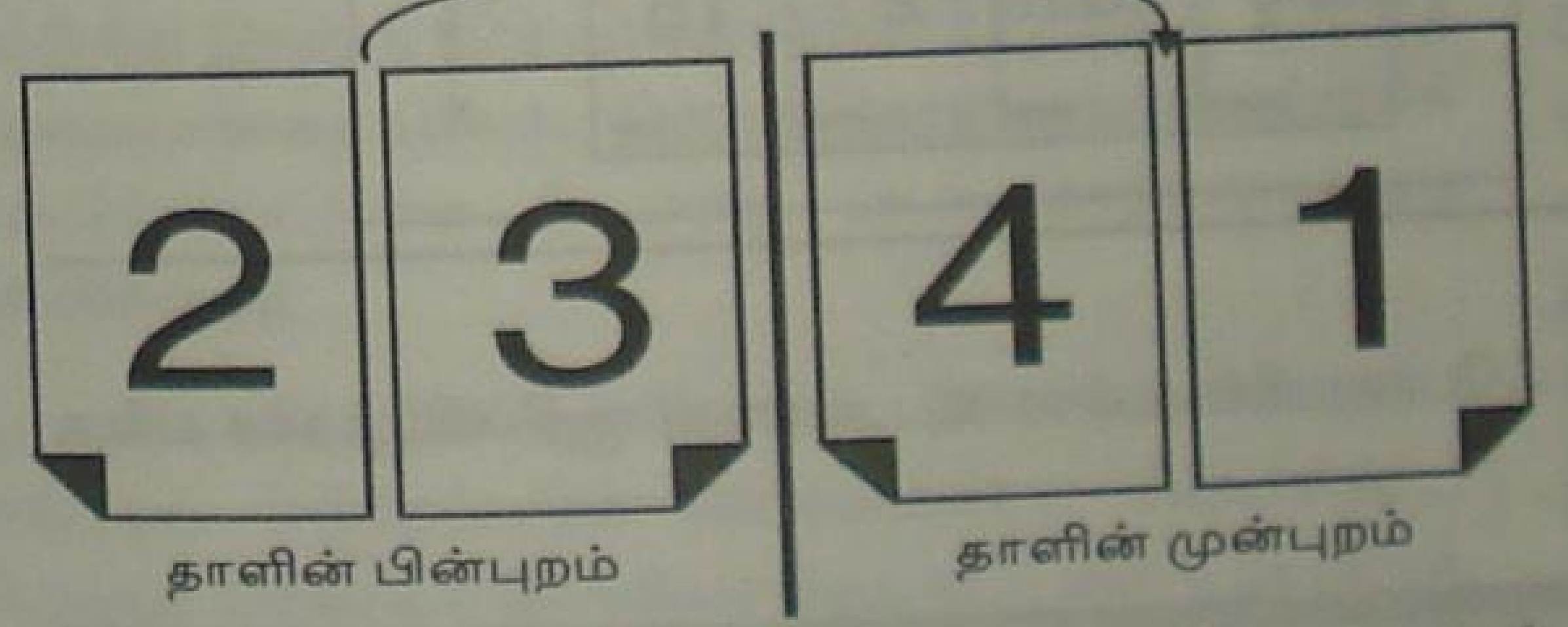
தற்போதைய வேலையில் ஸீரோ லாக்கிலிருந்து இமேஜ் உள்ள பகுதி பொஸிசன் (Position) என்ற இடத்திலும், இமேஜின் நீள அகலம் சைஸ் (Size) என்ற பகுதியிலும், சதவீதத்தில் அளவை மாற்றுவது ஸ்கேல் ஃபேக்டர் (Scale factor) பகுதியிலும், படத்தை பெரிதுபடுத்தி எடுக்கும் பொழுது துண்டுகளாக பெற விரும்பினால் அது # ஆஃப் டைல்ஸ் என்ற பகுதியிலும் கொடுக்கப்படுகிறது. இவற்றில் உள்ள டெக்ஸ்ட் பாக்ஸ்களில் தேவையான எண்களைக் கொடுத்து மாற்றியமைத்துக் கொள்ளவும். இப்பொழுது பிரிண்ட் ப்ரீவ்யூ (Print Preview) பட்டனை அழுத்தினால் நாம் செய்துள்ள மாற்றங்களை காணலாம். எல்லாம் சரியாக இருந்தால் பிரிண்ட் எடுக்கவும். மீண்டும் மாற்றம் தேவையெனில் கொடுத்துக் கொள்ளவும்.

5. இம்பொஸிசன் லே-அவுட் (Imposition Layout): கோரல்டிரா உள்ளிட்ட பப்ளிஷிங் வேலைகளுக்காக பயன்படுத்தப்படும் டிடீபி அப்ளிகேஷன்களில் நாம் பக்கங்களை (வேலைகளை) வடிவமைப்பது, இறுதியாக அச்சிடுவதற்காகத்தான் இருக்கும். அதாவது விஸிட்டிங் கார்டு எனும் மிகச் சிறிய அளவிலான வேலையிலிருந்து பல பக்கங்களைக் கொண்டு அமையும் புத்தக வேலைகள் வரையிலும் வரைகலை வடிவமைப்பு செய்து முடித்ததும் இறுதியாக தங்களது தேவைக்கு ஏற்ப பிரதிகளை பெறுவதற்கு அச்சிடும் பணியை செய்ய வேண்டியுள்ளது. இவ்வாறு அச்சிடும் பொழுது பக்கங்களை வரிசையாக அடுக்கும் முறைக்கு இம்பொஸிசன் (Imposition) என்று பெயர். அதாவது 1, 2, 3 என, வரிசையாக அல்லாமல், பக்கங்களின் எண்ணிக்கை, தேவையான பிரதிகள், வேலையின் அளவு, பைண்டிங் முறை, அச்சிடும் அச்சு இயத்திரத்தின் திறன் போன்றவற்றின் அடிப்படையில் - பக்கங்களை மாற்றி அமைக்க வேண்டியுள்ளது.

எடுத்துக்காட்டாக நான்கு பக்கங்கள் கொண்ட ஒரு நோட்டீஸை அச்சிடுவதாகக் கொள்வோம். வேலையின் அளவை பொறுத்து இதனை குறைந்தபட்சம் இரண்டு முறைகளில் அச்சிடுவார்கள்.

1. ஒரே தாளில் நான்கு பக்கங்களையும் முன்பக்கம் அச்சிட்டு பிறகு அதே தாளின் பின் பக்கமும் அதே நான்கு பக்கங்களையும் அச்சிட்டு முடிப்பார்கள். இறுதியாக அதனை இரண்டாக வெட்டி தனித்தனியாக மடித்தால் நான்கு பக்கங்கள் கொண்ட நோட்டீஸ் (இரண்டு பிரதிகள்) தயாராகிவிடுகிறது.





தாளின் பின்புறம் தாளின் முன்புறம்

2. இரண்டாவது முறையில் ஒரு தாளின் முன்புறம் 4, 1 ஆகிய பக்கங்களை அச்சிட்டு முடித்து அதே தாளின் பின்பக்கம், 2, 3 ஆகிய பக்கங்களை அச்சிடுவார்கள். இறுதியாக இதனை இரண்டாக மடித்து வேலையை பூர்த்தி செய்வார்கள்.

இப்படி பல்வேறு தன்மைகளுக்கும் அமைப்பு முறைகளுக்கும் ஏற்ப பக்கங்களை மாற்றி வைப்பது செய்யப்படுகிறது.

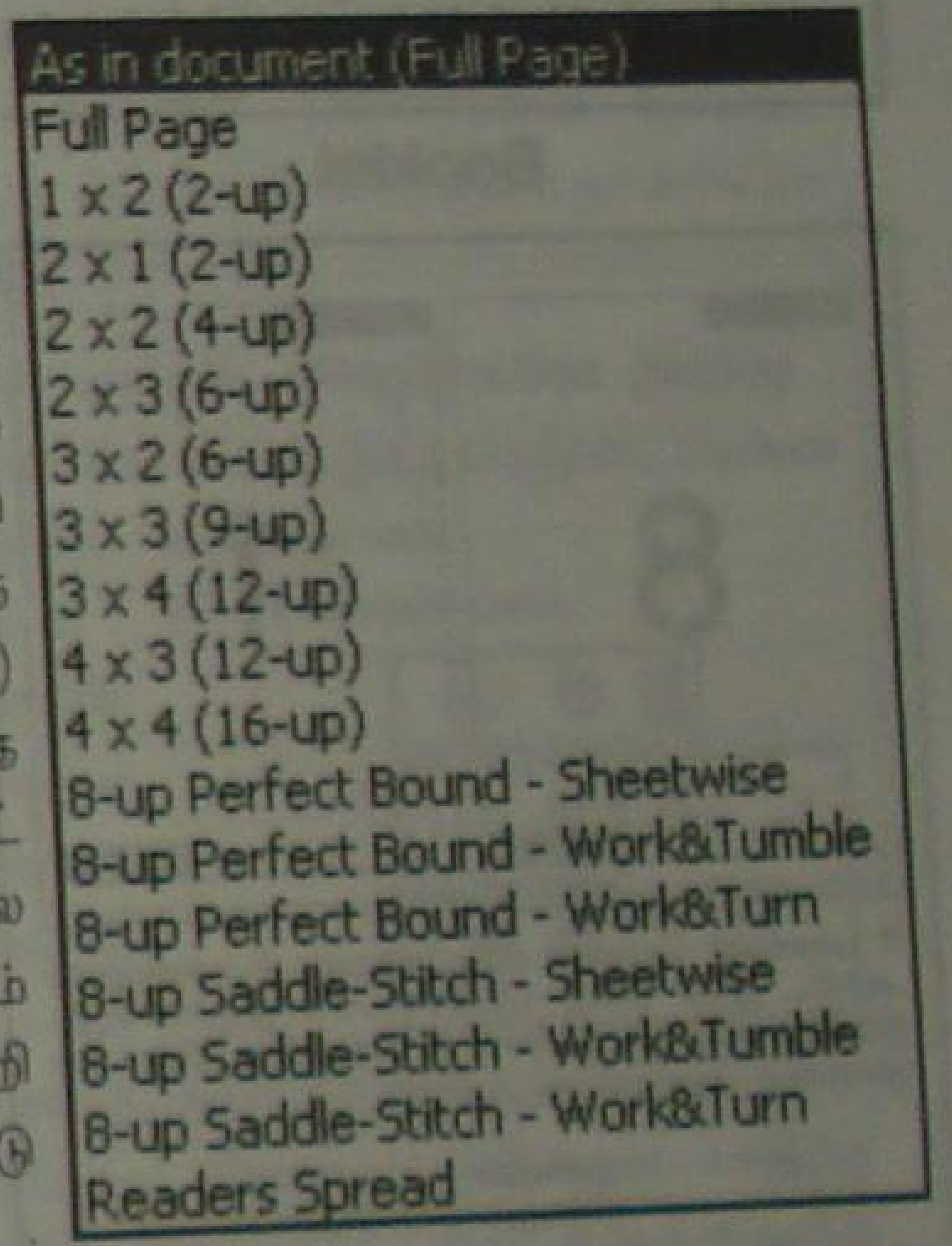
முதல் முறையில் நடைபெறும் வேலையை ஹாஃப் ஷீட் ஒர்க் (Half sheet work) அல்லது அடித்துத் திருப்புதல் (Work and turn) என்றும் இரண்டாவது முறையை ஷீட் ஒர்க் (Sheet work) என்றும் கூறுவார்கள்.

இந்த முறைகளுக்கு ஏற்ப பக்கங்களை மாற்றியமைப்பது வடிவமைப்பாளர் மற்றும் பிளேட் மேக்கர்களின் வேலையாக உள்ளது. பொதுவாக வடிவமைப்பாளர்களில் அச்சுத் துறையில் மிகவும் அனுபவம் வாய்ந்தவர்கள் இந்த வேலையை எளிதில் செய்து முடிக்கின்றார்கள்.

நான்கு பக்கங்கள் அச்சிடுவதிலேயே இரண்டு முறைகளை பார்த்தோம். கோரல்டிராவில் ஒரு பக்கம் முதல் பல பக்கங்களைக் கொண்ட புத்தக வேலைகள் வரை பல்வேறு எண்ணிக்கை கொண்ட வேலைகளுக்கு இம்போஸ் செய்வதற்காக பல முறைகளை கொடுத்துள்ளனர்.

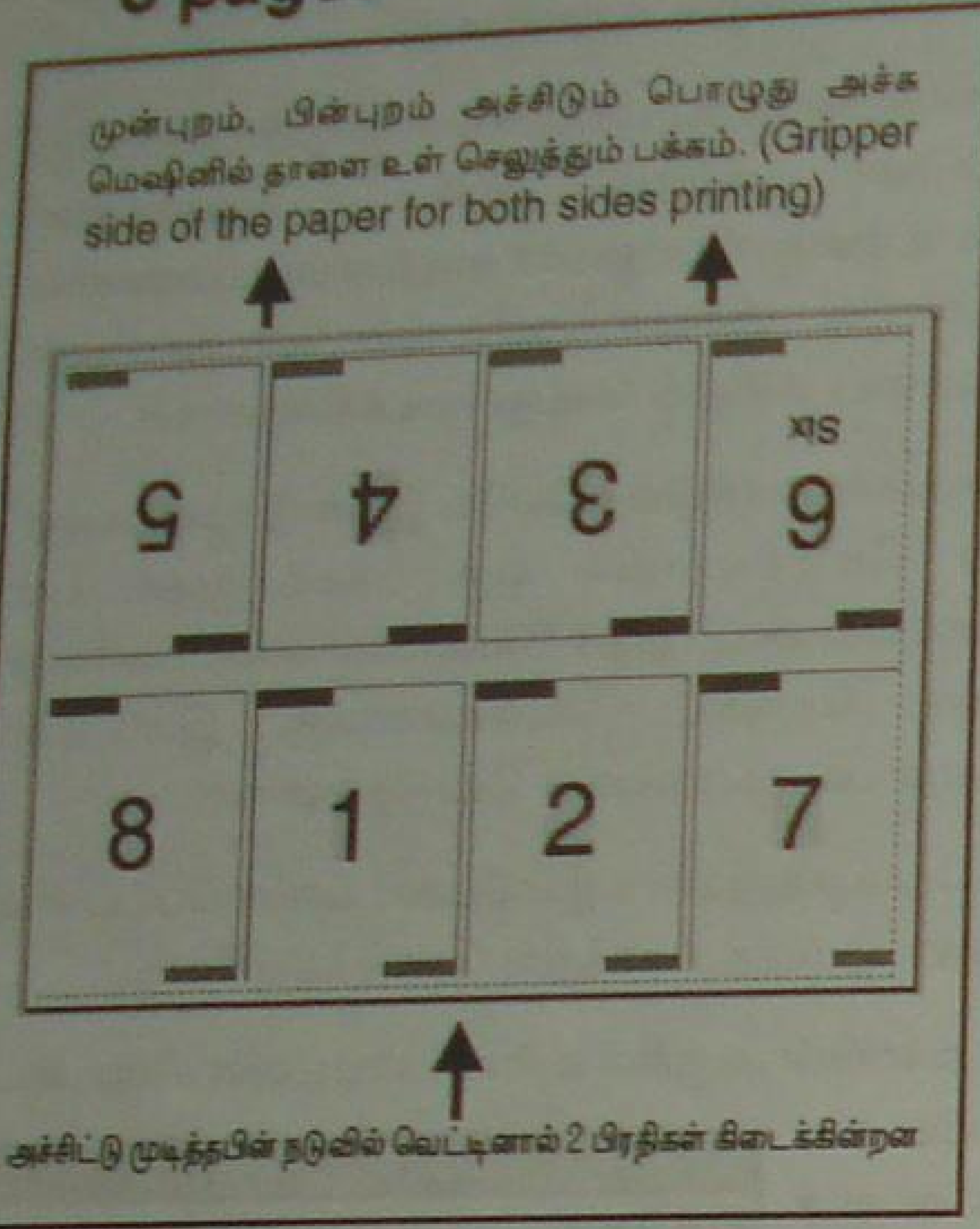
ஒரு ஒப்பு நோக்குதலுக்காக இம்போஸ் செய்யப்பட்ட சில வேலைகளை, அடுத்த பக்கத்தில் கொடுக்கின்றோம்.

இந்த கட்டளையின் அருகில் உள்ள ட்ராப்டவுன் லிஸ்ட்டை க்ளிக் செய்ய பல முறைகளைக் கொண்ட பட்டியல் கொடுக்கப்படுகிறது. (முழு பட்டியல் அருகில் கொடுக்கப்பட்டுள்ளதை காண்க) தேவையானதை செலக்ட் செய்தாலே போதும் பக்கங்கள் மாற்றி அமைக்கப்படுகின்றன. பக்கங்கள் மாற்றியமைக்கப்பட்டதை ப்ரிவ்யூ பட்டனை அழுத்தி பார்த்துக் கொள்ளலாம்.

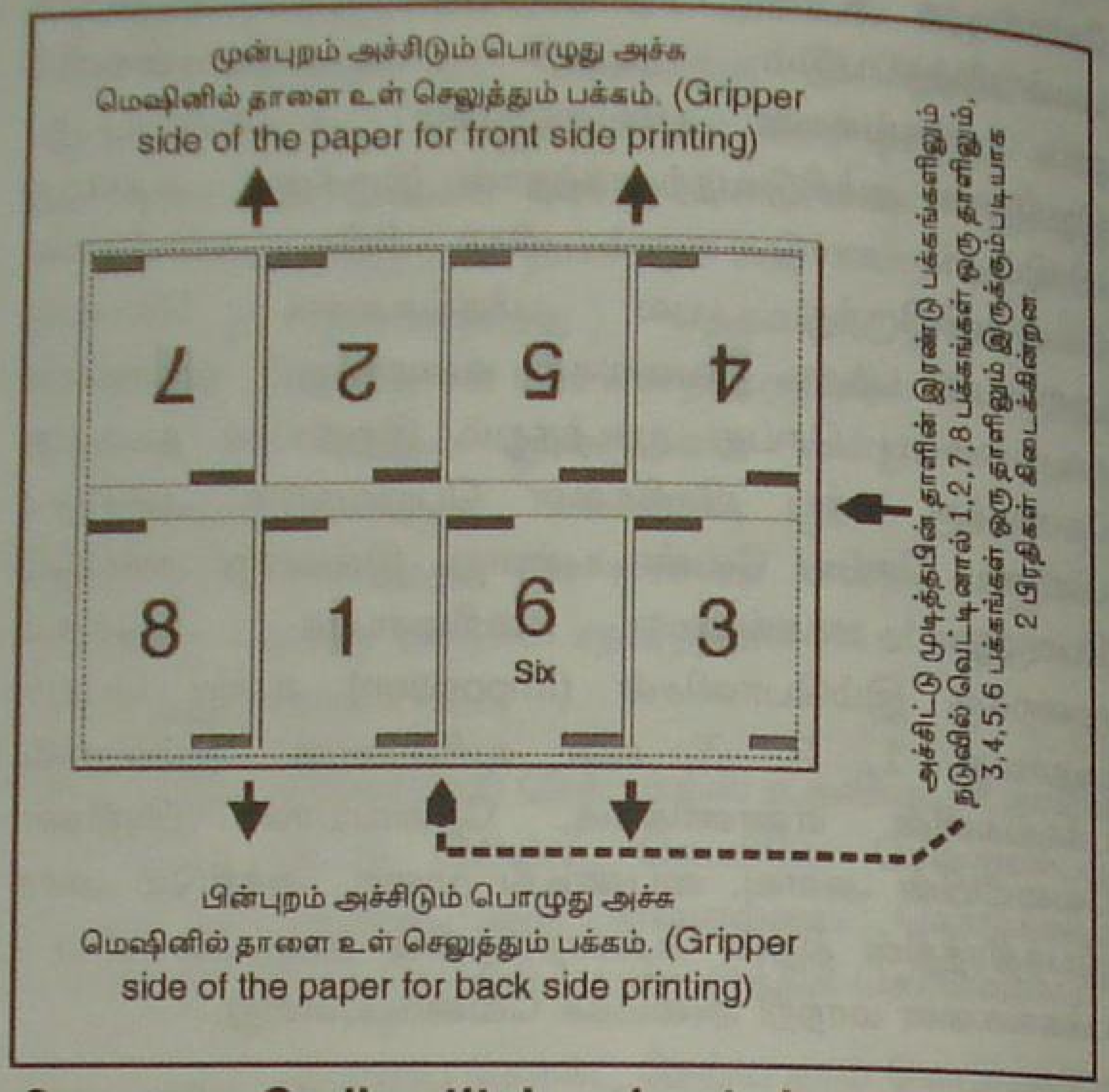

As in document (Full Page)
Full Page
1 x 2 (2-up)
2 x 1 (2-up)
2 x 2 (4-up)
2 x 3 (6-up)
3 x 2 (6-up)
3 x 3 (9-up)
3 x 4 (12-up)
4 x 3 (12-up)
4 x 4 (16-up)
8-up Perfect Bound - Sheetwise
8-up Perfect Bound - Work&Tumble
8-up Perfect Bound - Work&Turn
8-up Saddle-Stitch - Sheetwise
8-up Saddle-Stitch - Work&Tumble
8-up Saddle-Stitch - Work&Turn
Readers Spread

எனினும் பக்கங்கள் அமைக்கப்படும் முறைகளை முழுவதும் சரியாக புரிந்து கொள்வதற்கும், பக்கங்களுக்கு இடையே இடைவெளியை மாற்றி அமைப்பதற்கும் இந்த உள்ளிட்ட பல்வேறு மாறுதல்களை செய்ய, இந்த கட்டளைக்கு அருகில் இருக்கும் எடிட் (Edit) எனும் பட்டனை அழுத்தவும். வருகின்ற ஸ்கிரீனில் உள்ள கட்டளைகளை செயல்படுத்திப் பாருங்கள். இது நடைமுறையில் பெருமளவிற்கு பயன்பாட்டில் இல்லாத பகுதி என்றாலும் முயற்சி செய்து தெரிந்து கொள்ளவேண்டிய பகுதியாகும். இந்த இம்பொஸிஷன் பகுதியை செயல்படுத்தும் முன், உங்கள் அச்சகத்தில் உள்ள, அல்லது அச்சகங்களில் செயல்படும் பைண்டர்களையும், பிளேட் மேக்கிங் பகுதிகளில் உள்ளவர்களையும் கலந்து ஆலோசித்து செயல்படுத்தவும். மிகவும் எச்சரிக்கையாக செயல்படுத்த வேண்டிய பகுதிகளில் இந்த இம்பொஸிஷனும் ஒன்று.

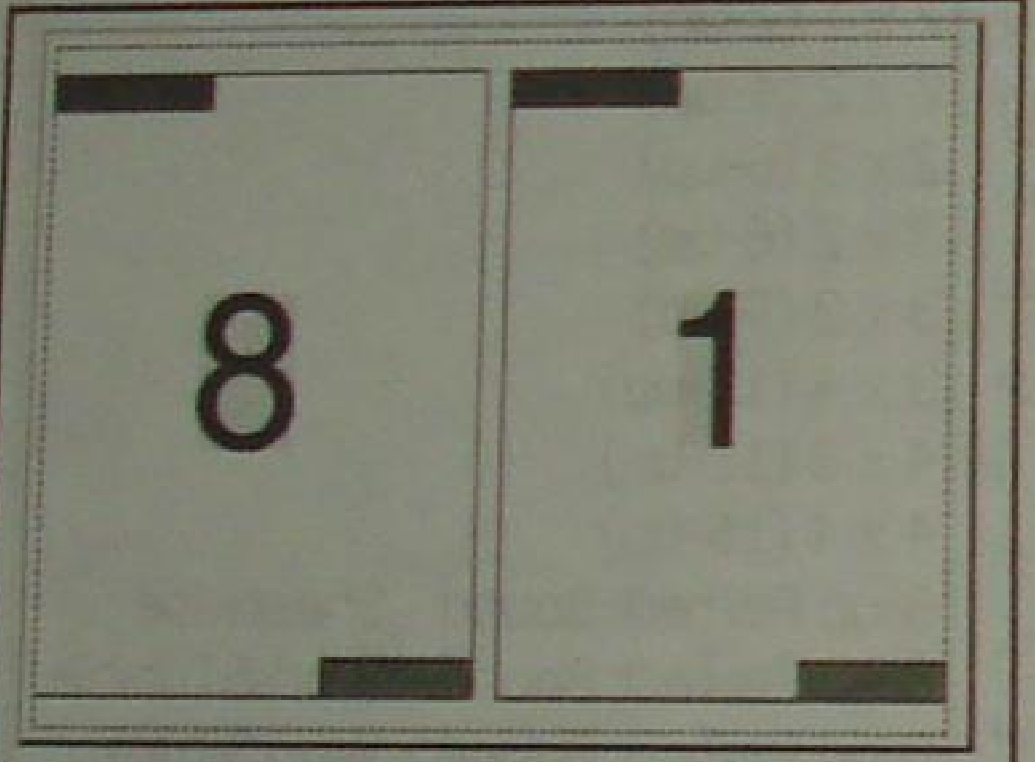
8 pages - Work & Turn


முன்புறம், பின்புறம் அச்சிடும் பொழுது அச்சு மெஷினில் தாளை உள் செலுத்தும் பக்கம். (Gripper side of the paper for both sides printing)
5
4
3
6
Six
8
1
2
7
அச்சிட்டு முடித்தபின் நடுவில் வெட்டினால் 2 பிரதிகள் கிடைக்கின்றன

8 pages - Work & Tumble


முன்புறம் அச்சிடும் பொழுது அச்சு மெஷினில் தாளை உள் செலுத்தும் பக்கம். (Gripper side of the paper for front side printing)
7
2
5
4
8
1
6
Six
3
அச்சிட்டு முடித்தபின் தாளின் இரண்டு பக்கங்களிலும் நடுவில் வெட்டினால் 1,2,7,8 பக்கங்கள் ஒரு தாளிலும், 3,4,5,6 பக்கங்கள் ஒரு தாளிலும் இருக்கும்படியாக 2 பிரதிகள் கிடைக்கின்றன
பின்புறம் அச்சிடும் பொழுது அச்சு மெஷினில் தாளை உள் செலுத்தும் பக்கம். (Gripper side of the paper for back side printing)

Booklet

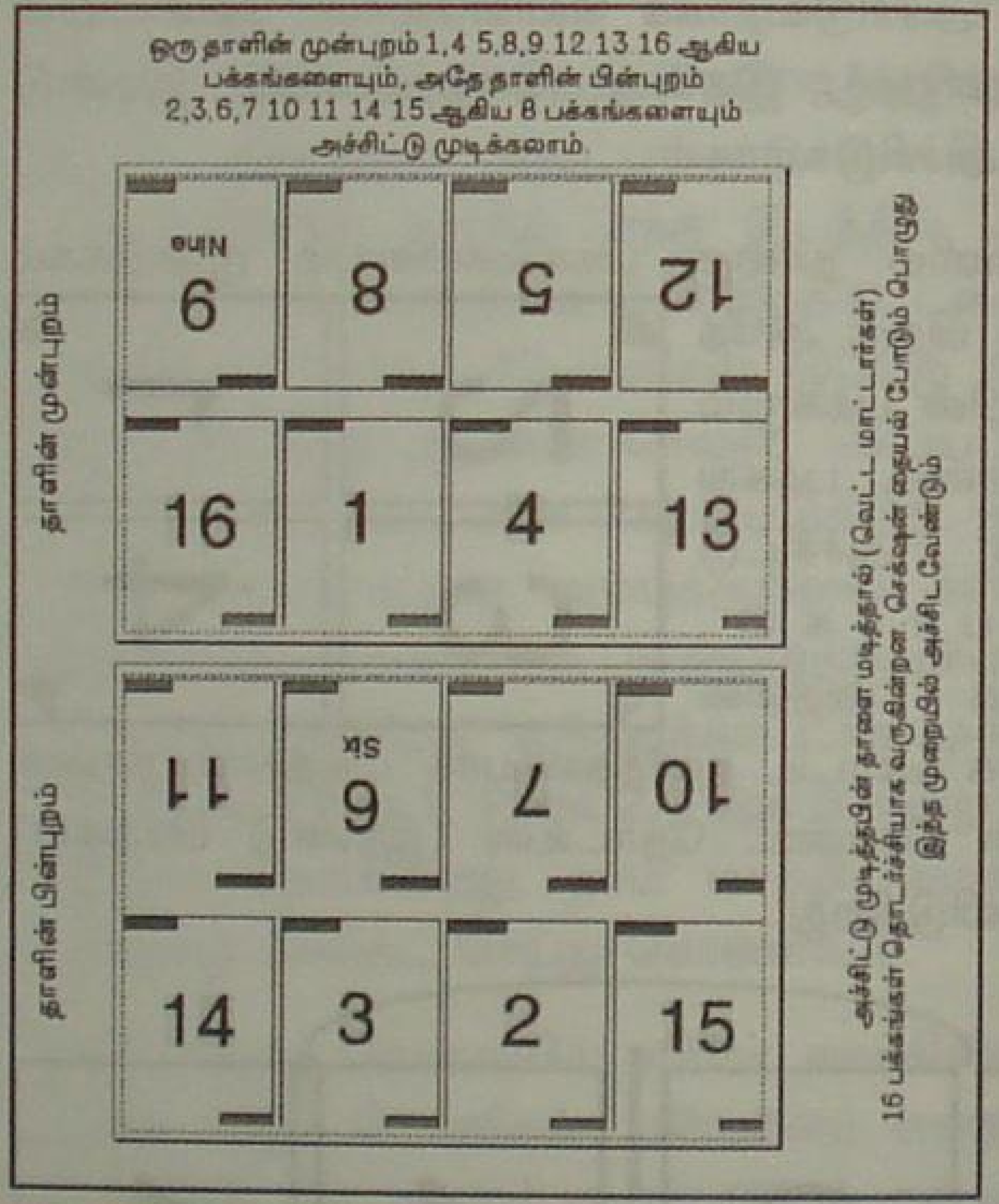


8 பக்கங்கள் கொண்ட சிறிய புத்தகம் போன்றவற்றை அச்சிட இந்த முறை உபயோகமாக இருக்கின்றது. இரண்டிரண்டு பக்கங்களாக 2 தாள்களில் (பின்வரும் முறையில்) அச்சிட்டுமுடிப்பார்கள்.

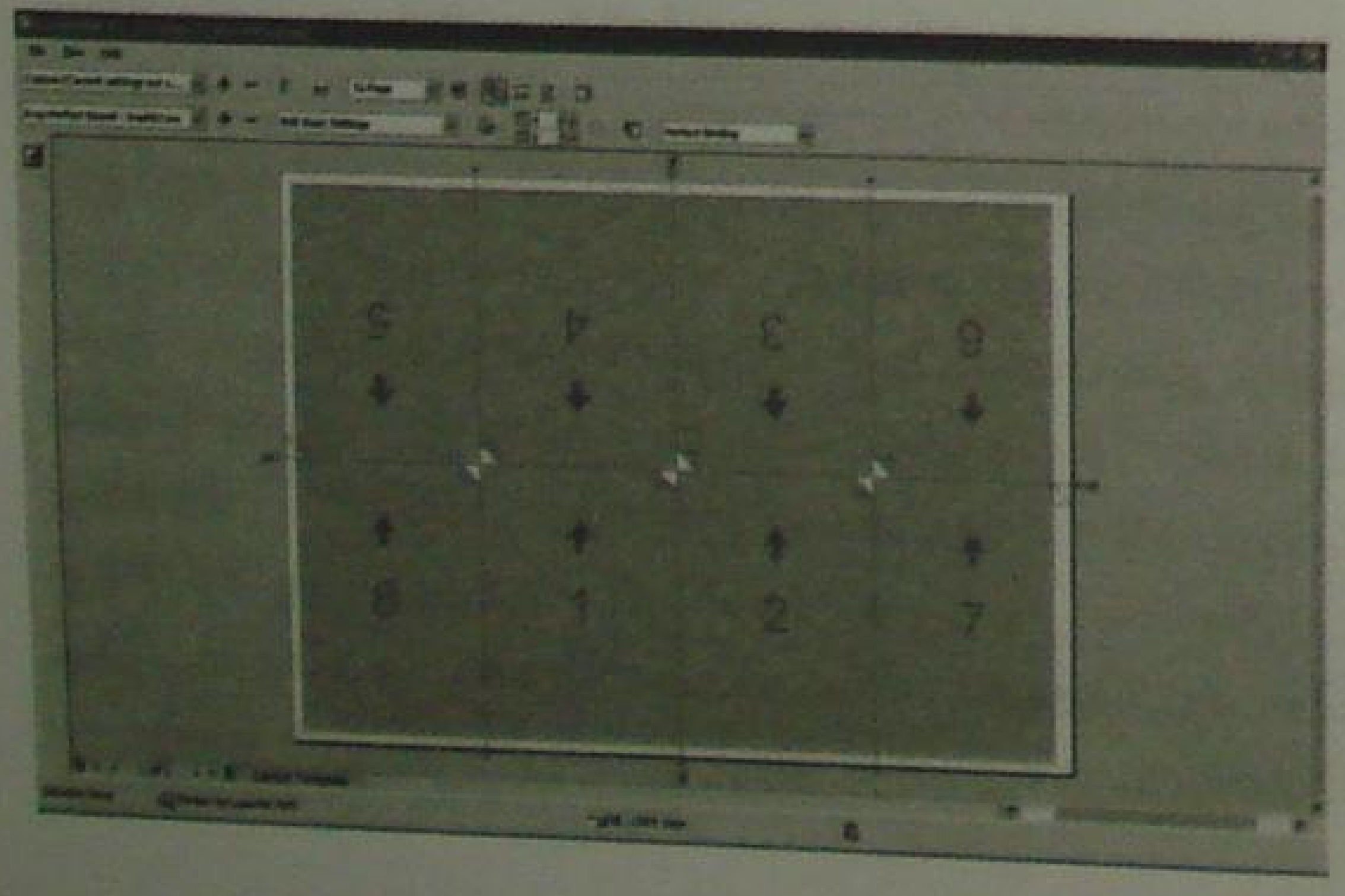
தாள் 1 -	முன்புறம்	1,8
	பின்புறம்	2,7
தாள் 2 -	முன்புறம்	3,6
	பின்புறம்	4,5

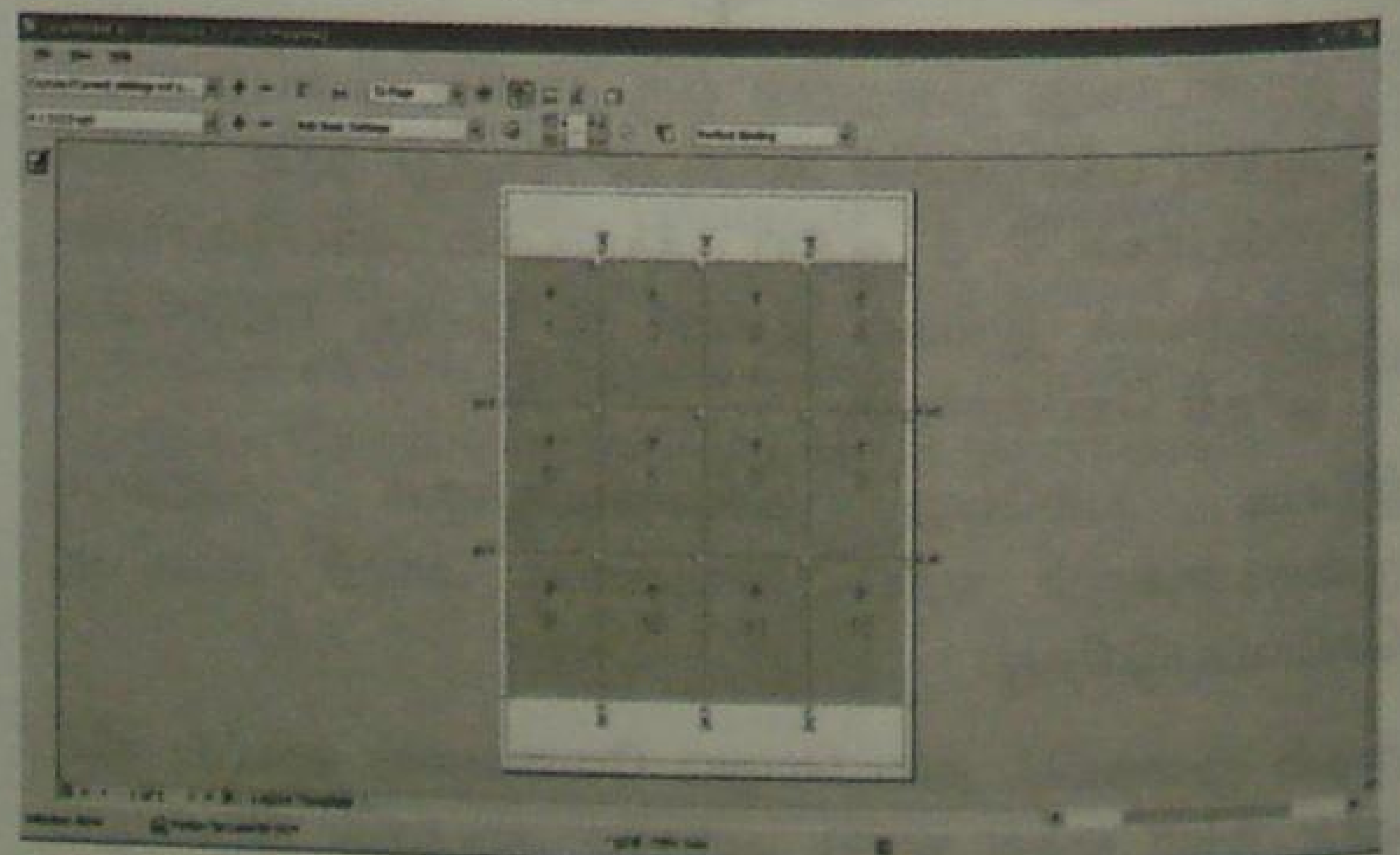
இரண்டு தாள்களையும் ஒன்றின் மேல் ஒன்று வைத்து நடுவில் பின் அடித்து இரண்டாக மடித்து விடுவார்கள்.

8 pages - Sadle stitch - sheetwise


ஒரு தாளின் முன்புறம் 1,4 5,8,9 12 13 16 ஆகிய பக்கங்களையும், அதே தாளின் பின்புறம் 2,3,6,7 10 11 14 15 ஆகிய 8 பக்கங்களையும் அச்சிட்டு முடிக்கலாம்.
தாளின் முன்புறம்
9
Nine
8
5
12
16
1
4
13
தாளின் பின்புறம்
11
6
Six
7
10
14
3
2
15
அச்சிட்டு முடித்தபின் தாளை மடித்தால் (வெட்ட மாட்டார்கள்) 16 பக்கங்கள் தொடர்ச்சியாக வருகின்றன. செக்ஷன் தையல் போடும் பொழுது இந்த முறையில் அச்சிட வேண்டும்

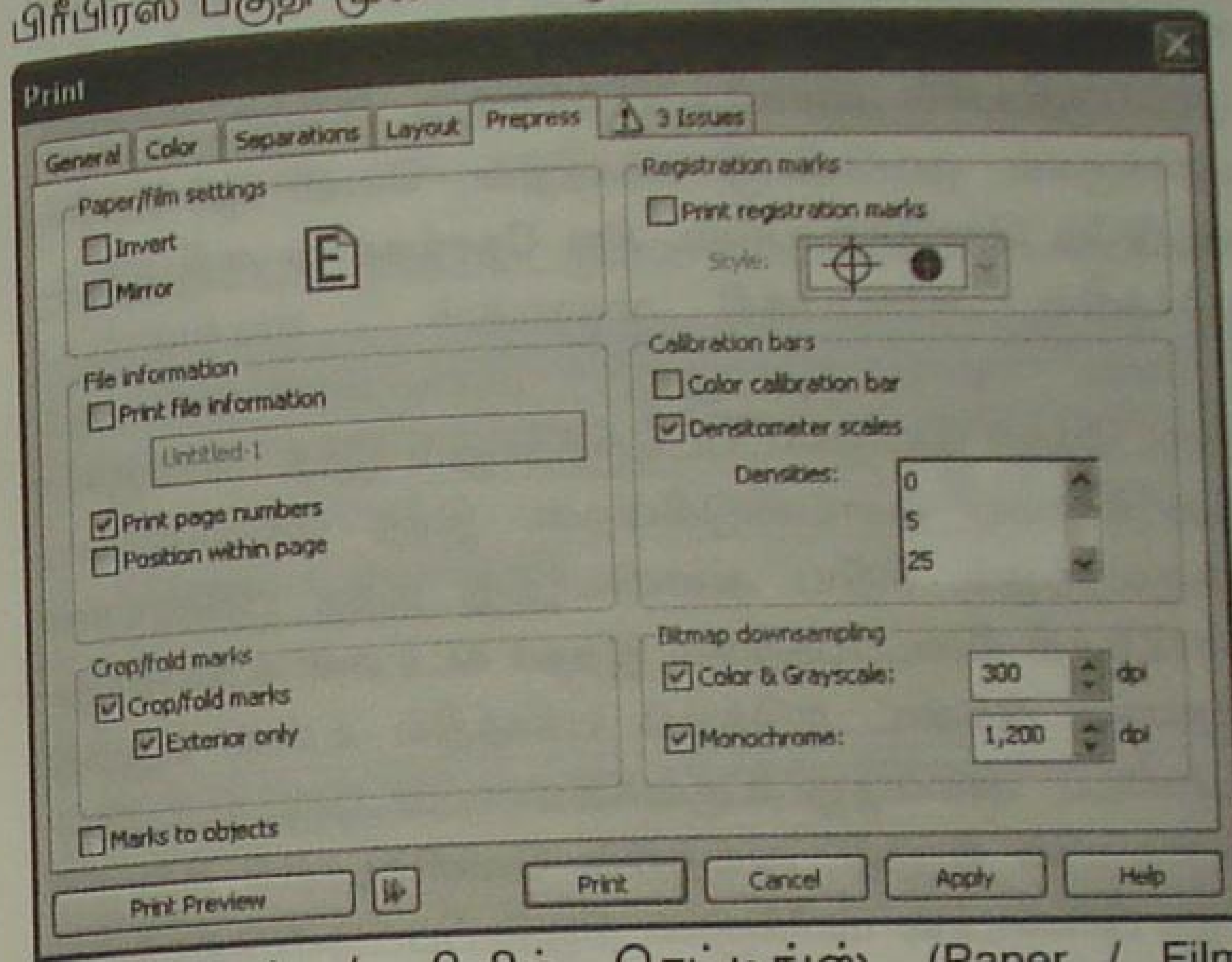
கோரல்டிராவிலிருந்து பிரிண்ட் எடுப்பதில் இந்த லே-அவுட் ஃபோல்டரில் உள்ள கட்டளைகள் குறிப்பிடத்தக்க பங்கு வகிக்கின்றன.





---

5. ப்ரீ-பிரஸ் (Prepress) : வடிவமைக்கப்பட்ட வேலையை அச்சிடும் பொழுது தொல்லைகள் இல்லாமல் அச்சிட்டு முடிக்க சில வசதிகள் தேவை. அவை இந்த ப்ரீபிரஸ் பகுதி மூலம் கொடுக்கப்படுகின்றன.



Print — General | Color | Separations | Layout | Prepress | 3 Issues

Paper/film settings
- ☐ Invert
- ☐ Mirror

File information
- ☐ Print file information: Untitled-1
- ☑ Print page numbers
- ☐ Position within page

Crop/fold marks
- ☑ Crop/fold marks
  - ☑ Exterior only

☐ Marks to objects

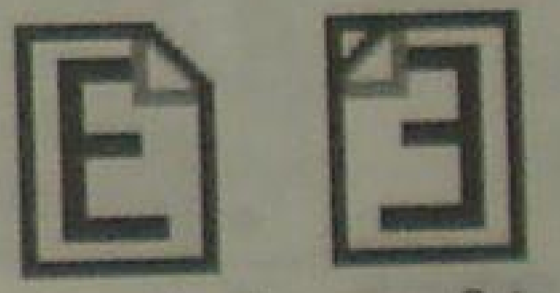
Registration marks
- ☐ Print registration marks

Calibration bars
- ☐ Color calibration bar
- ☑ Densitometer scales
  - Densities: 0, 5, 25

Bitmap downsampling
- ☑ Color & Grayscale: 300 dpi
- ☑ Monochrome: 1,200 dpi

Style:
Print Preview
Print
Cancel
Apply
Help

1. பேப்பர் / பிலிம் செட்டிங்ஸ் (Paper / Film Settings): வடிவமைக்கப்பட்ட வேலையை தரமுள்ளதாக அச்சிடுவதற்கு பிலிம் எடுப்பது வழக்கம். அல்லது டிரேஸிங் காகிதத்தில் எடுத்து பயன்படுத்துவார்கள். அவ்வாறு எடுக்கும் பொழுது அச்சிடும் முறைக்குத் தகுந்தவாறு அவுட்புட் அமைய வேண்டும். பிலிமில் எமல்ஸன் சைட் (Emulsion Side) என்றழைக்கப்படும், இரசாயண பூச்சு கொடுக்கப்பட்ட பகுதி முன்புறம் அல்லது பின்புறம் வருமாறு செய்ய வேண்டும். அதற்காக பிலிமை திருப்பி வைக்க முடியாது. மாறாக நமது வேலையில் பக்கத்தை (கண்ணாடியில் பார்ப்பதைப் போல) திருப்பி அமைத்துக் கொள்ளலாமே. அதே போல நெகட்டிவாக அல்லது பாஸிட்டிவாக எடுக்க வேண்டி வரலாம். இந்த இரண்டு செயல்களையும் முறையே Mirror என்றும் Inverse என்றும் கூறுகின்றனர்.



இந்தப் பகுதியில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள இரண்டு செக் பாக்ஸ்களில் தேவையானதை செலக்ட் செய்து கொள்ளுங்கள். அருகில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள E என்ற படம் மாறியமைவதை கவனிக்கவும்.

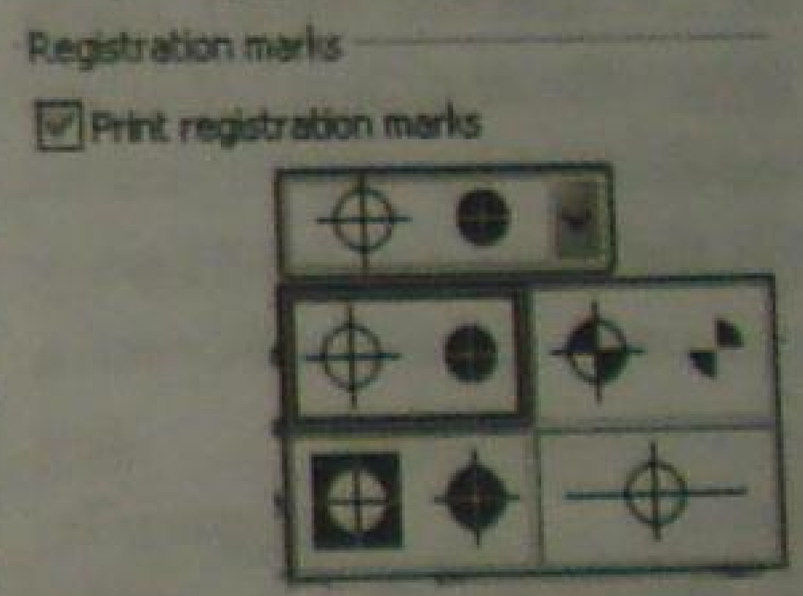
2. ஃபைல் இன்ஃபர்மேஷன் (File Information) : அவுட்புட் எடுக்கப்படும் வேலையின் - ஃபைலின் - பெயரும் பிரிண்டில் வெளிவர இந்த கட்டளை உதவுகிறது. இதில் உள்ள பிரிண்ட் ஃபைல் இன்பர்மேஷன் என்ற செக் பாக்ஸை க்ளிக் செய்தவுடன் அதன் கீழே உள்ள ஜாப் நேம்/ஸ்லக் லைன் என்ற பகுதியில் உள்ள பெட்டியில் தற்போதைய வேலையின் பெயர் அந்த ஃபைல் எந்த டிரைவ், டைரக்டர்/ஃபோல்டர், சப்-ஃபோல்டரிலிருந்து கொடுக்கப்படுகிறது என்ற முழு தகவலும் காட்டப்படுகிறது. அப்படியே முழுவதுமாகவோ அல்லது நமது தேவைக்கேற்பவோ கொடுத்துக் கொள்ளவும்.

அடுத்து இதே பகுதியில் கீழ்பக்கம், பிரிண்ட் பேஜ் நெம்பர்ஸ் என்ற செக் பாக்ஸையும் செலக்ட் செய்து கொள்ளலாம். இதன் மூலம் அவுட்புட்டில் குறிப்பிட்ட பக்கத்தின் எண்ணும் வைக்கப்பட்டு கிடைக்கும்.

இந்த இன்பர்மேஷன் பொதுவாக அவுட்புட் வரும் பொழுது ஒரு குறிப்பிட்ட இடத்தில் வைத்து கொடுக்கப்படும். சில சமயம் அந்த குறிப்பிட்ட இடம், நாம் பயன்படுத்தும் காகிதத்திற்குள் அடங்காமல் வெளியே போய்விடுவதும் உண்டு. இதனால் பிரிண்டில் இன்பர்மேஷன்கள் கிடைக்காமல் போகும். இதனை தவிர்க்க அடுத்து கொடுக்கப்பட்டுள்ள பொஸிஷன் வித்தின் பேஜ் (Position within Page) என்ற செக்பாக்ஸை செலக்ட் செய்து கொள்ளவும். இதனால் இன்பர்மேஷன்கள் கண்டிப்பாக அவுட்புட்டில் கிடைக்கின்றன.

3. கிராப் / ஃபோல்டு மார்க்ஸ் (Crop / Fold Marks) : அச்சிட்டு முடித்தபின் வெட்ட வேண்டிய ஓர இடங்களை (Edges) குறித்துக் காட்ட கிராப் மார்க்குகள் உதவுகின்றன. அதே போல எந்த இடத்தில் தாளை மடிக்க வேண்டும் என்பதற்கு ஃபோல்டு மார்க்ஸ் பயன்படுகின்றன. இந்த இடத்தில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள செக்பாக்ஸை செலக்ட் செய்தால் கிராப் மற்றும் ஃபோல்டு மார்க்குகள் தானாகவே கொடுக்கப்படுகின்றன.

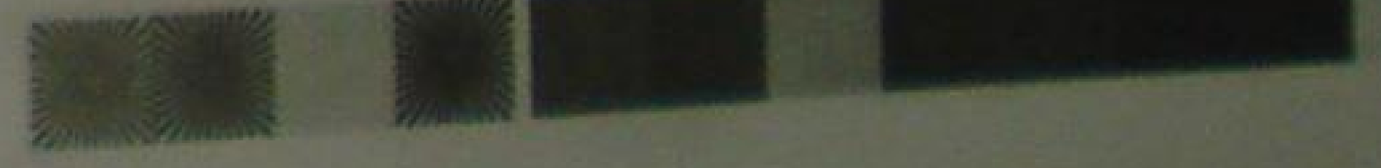
4. ரெஜிஸ்ட்ரேஷன் மார்க்ஸ் (Registration Marks) : பலவண்ண வேலைகள் செய்வதில் இந்த ரெஜிஸ்ட்ரேஷன் மார்க்குகள் முக்கிய பங்காற்றுகின்றன. வண்ணங்கள் ஒன்றின் மீது ஒன்று சரியாக பொருந்தி அமைவதை ஒழுங்கு செய்யவும், தவறுகள் ஏற்பட்டால் உடனடியாக கண்காணித்து அறியவும் இந்த ரிஜிஸ்ட்ரேஷன் மார்க்குகள் அவசியம் தேவைப்படுகின்றன. இந்த ரிஜிஸ்ட்ரேஷன் மார்க் வேறுபட்ட சில உருவங்களில் கிடைக்கின்றது. தேவையானதை செலக்ட் செய்து கொள்ளலாம். ஆனால் பெரும்பாலும், இந்த ரிஜிஸ்ட்ரேஷன் மார்க்கை ஆபரேட்டர்கள் தாமாகவே வரைந்து பொருத்தி விடுவார்கள் (Manual arrangement). இங்குள்ள தயார்நிலை வடிவங்களை பயன்படுத்துவது கிடையாது.



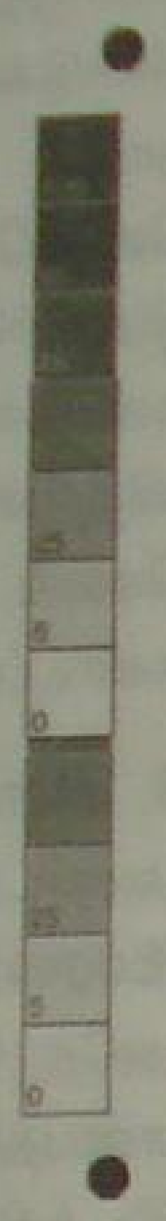
Registration marks
- ☑ Print registration marks

5. காலிபரேஷன் பார்ஸ் (Calibration bars) : அச்சிடும் போது வண்ணங்கள் சரியானபடி பதிவாவதற்கு இந்த காலிபரேஷன் பார் உதவுகிறது. இது இரண்டு விதங்களில் கொடுக்கப்படுகிறது. இரண்டும் இரண்டுவிதமாக உதவுகின்றன.

அ. கலர் காலிபரேஷன் பார் (Color calibration bar): ப்ராஸஸ் கலர் எனப்படும் நான்கு வண்ணங்களின் அடிப்படையிலேயே அனைத்து கலர்களும் கிடைக்கின்றன. அந்த வண்ணங்களின் கலவைகள் எப்படி

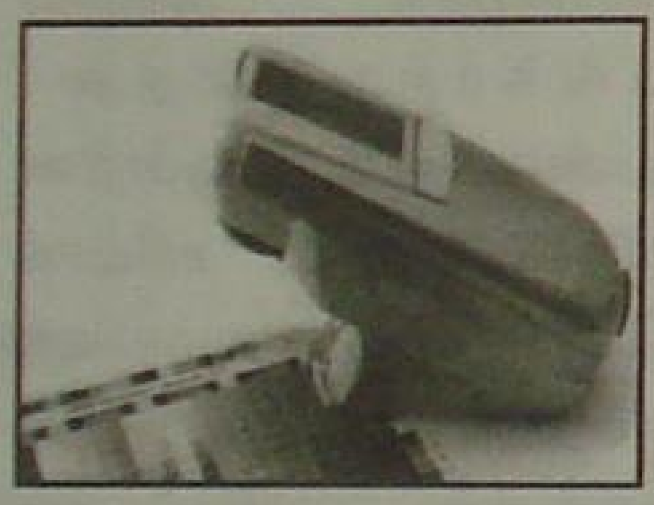


அமைகின்றன என்பதை அறிந்து கொள்ள இந்த கலர் காலிபரேஷன் உதவுகிறது. மேலும் அச்சு மை சீராக பரவுகிறதா என்பதை அறிந்து கொள்ளவும் இது உதவுகிறது.

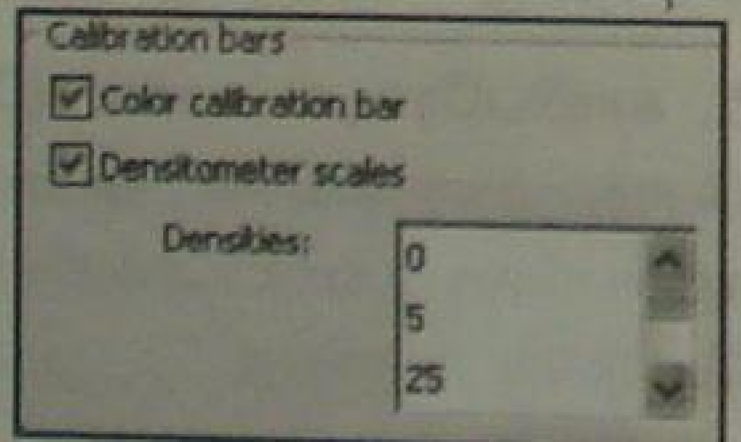


ஆ. டென்ஸிடோ மீட்டர் ஸ்கேல்ஸ் (Densito meter scales) : வண்ணப் படங்கள் அச்சிடும் பொழுது, அச்சு மை (Printing Ink) சீராக பரவவேண்டியது அவசியம். ஒவ்வொரு இடத்திலும் மையின் அளவு சமமாகவும் சரியாகவும் இருக்க வேண்டும். குறிப்பாக புகைப்படங்கள் போன்ற வேறுபட்ட ஸ்கிரீன்கள் பரவலாக அமைந்துள்ள இடங்களில் மையின் அளவு குறைந்தாலும் அதிகமானாலும் படத்தின் தரம் பாதிக்கப்படும். எனவே ஒவ்வொரு வேலையையும் அச்சிடும் பொழுது அந்தந்த வேலையின் தன்மைக்கு ஏற்ப - பயன்படுத்தியுள்ள தடித்த எழுத்துக்கள், புகைப்படங்கள், கிரடேஷன், மாறுபட்ட ஸ்கிரீன் ஃப்ரீக்வன்ஸிகள் போன்றவற்றிற்கு ஏற்ப - அச்சு மை கொடுக்கப்பட வேண்டியது அவசியம்.

கொடுக்கப்படும் மையின் அளவை அறிந்து கொள்ளவும் கட்டுப்படுத்தவும் உதவுகின்ற ஒரு கருவிக்கு டென்ஸிடோ மீட்டர் (Densito meter) என்று பெயர். (படம் காண்க)



இந்த டென்ஸிடோ மீட்டரை அச்சிட்ட தாளில் எல்லா இடங்களிலும் பயன்படுத்துவது முடியாது, இதனை சரியானபடி செயல்படவைக்கும் ஒரு சிறிய வழிமுறையே டென்ஸிடோ மீட்டர் ஸ்கேல்ஸ் ஆகும். ப்ராஸஸ் கலர்களான CMYK ஆகியவற்றின் குறிப்பிட்ட அளவு ஸ்கிரீன்களை (Screens) சிறிய கட்டங்களாக தனித்தனி வரிசையாக கொடுக்கின்றது. இது பொதுவாக பிரிண்ட் எடுக்கும் பக்கத்தின் வெளி ஓரங்களில் கொடுக்கப்படுகிறது.



Calibration bars

☑ Color calibration bar

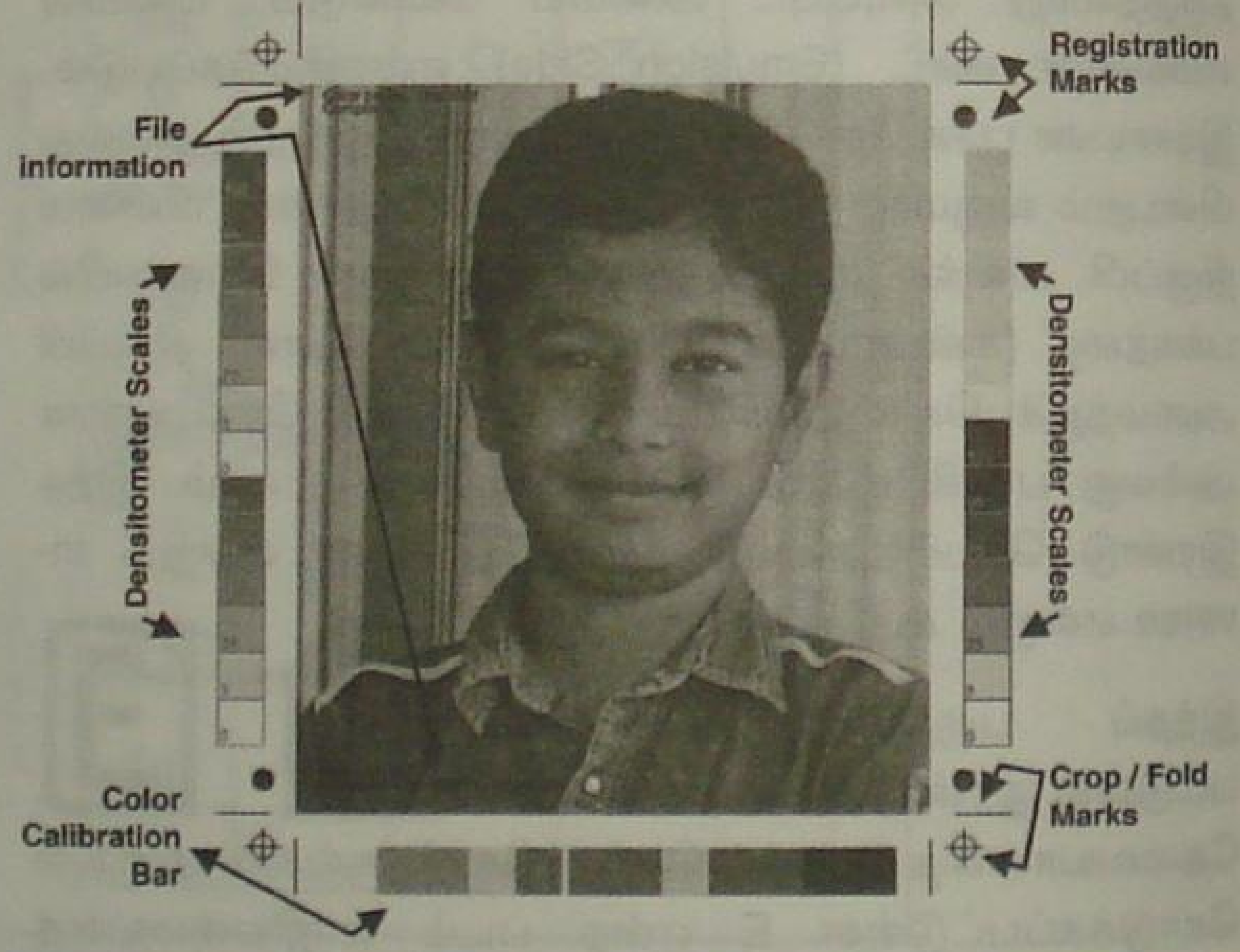
☑ Densitometer scales

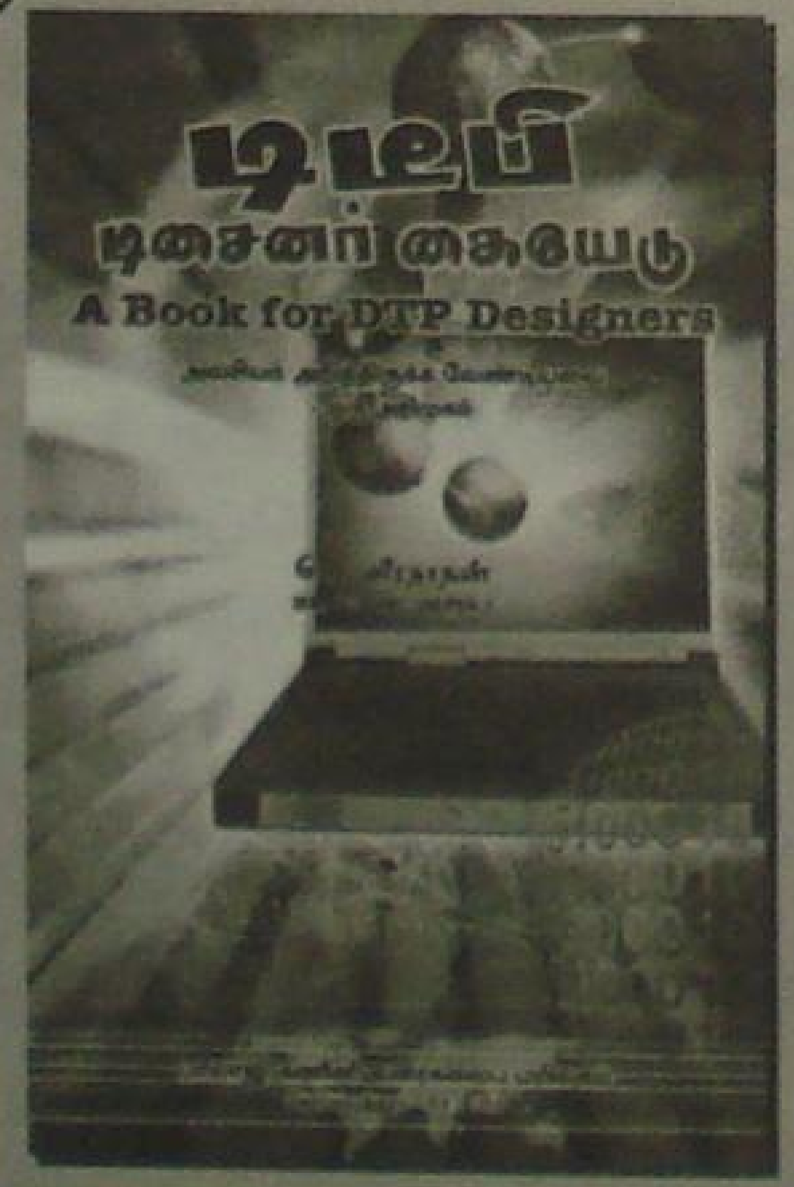
Densities: 0, 5, 25

மேலும் இந்த ஸ்கேல்ஸ், அச்சிட பயன்படுத்தும் அச்சு இயந்திரத்தின் திறனை பொருத்து அமைக்கப்படுகிறது. மிக உயர்தரமான அச்சு வேலைகளை செய்யும் இயந்திரங்களுக்கு என்றும், சுமாரான தரமான வற்றிற்கு என்றும் மிகச் சாதாரண வேலைகளை செய்கின்றவற்றிற்கு என்றும் தனித்தனியே இந்த டென்ஸிடோ மீட்டர் ஸ்கேல்ஸ் அமைக்கப்பட வேண்டும். இந்த மாறுபாடுகளை, டென்ஸிட்டீஸ் (Densities) என்ற பகுதியில் செய்து கொள்ளலாம். இங்கு கொடுக்கப்பட்டுள்ள லிஸ்ட்டில் உள்ள எண்களை க்ளிக் செய்து செலக்ட் செய்து மாற்றி அமைத்துக் கொள்ளலாம். அந்த எண்ணிக்கையில் ஸ்கிரீன் கொடுக்கப்பட்டு விடும்.

மார்க்ஸ் டூ ஆப்ஜெக்ட் (Marks to object) என்ற கட்டளையை செலக்ட் செய்தால், பிரிண்டர்ஸ் மார்க்ஸ் (Printers Marks) எனப்படுகின்ற இந்த ரிஜிஸ்ட்ரேஷன் மார்க்ஸ், டென்ஸிடோ மீட்டர் மார்க்ஸ் மற்றும் கலர் காலிபரேஷன் பார் ஆகியன, மொத்த உருவத்தின் அருகில் ஓரப்பகுதிகளில் அமைக்கப்படுகின்றன. பொதுவாக இந்த மார்க்குகள் ஒவ்வொரு பக்கத்தின் வெளி ஓரங்களில் மட்டுமே கொடுக்கப்படும். சில நேரங்களில் குறிப்பிட்ட பக்கத்தில் அச்சுப்பகுதி முழுவதும் வடிவமைப்பு வேலை செய்திருந்தாலும், மிகக்குறைவான ஓர இடைவெளி கொடுக்கப்பட்டிருந்தாலும் இந்த மார்க்குகள் கிடைக்காமல் போய்விடுகின்றன. இந்த தொல்லையை நீக்குவதற்கும், சிறிய அளவிலாவது இந்த பிரிண்டர்ஸ் மார்க்குகள் கிடைப்பதற்கும் இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது. இதனால் பிரிண்ட் எடுக்கும் பக்கத்தில் உள்ள எழுத்து உள்ளிட்ட அனைத்து உருவங்களையும் ஒரு கட்டமான அமைப்பில் நிறுத்தி, அவற்றின் வெளிஓரத்தில் (Margin) இந்த பிரிண்டர்ஸ் மார்க்குகள் நிறுத்தப்பட்டுவிடுகின்றன.

இந்த ப்ரீபிரஸ் பகுதியில் உள்ள அனைத்து வசதிகளையும் கொடுத்து ஒரு வேலையை செய்தால் அதில் அவை அமைகின்ற விதத்தை கீழே கொடுக்கின்றோம். இதனை வண்ணப்பக்கம் 005ல் காண்க.





* * *

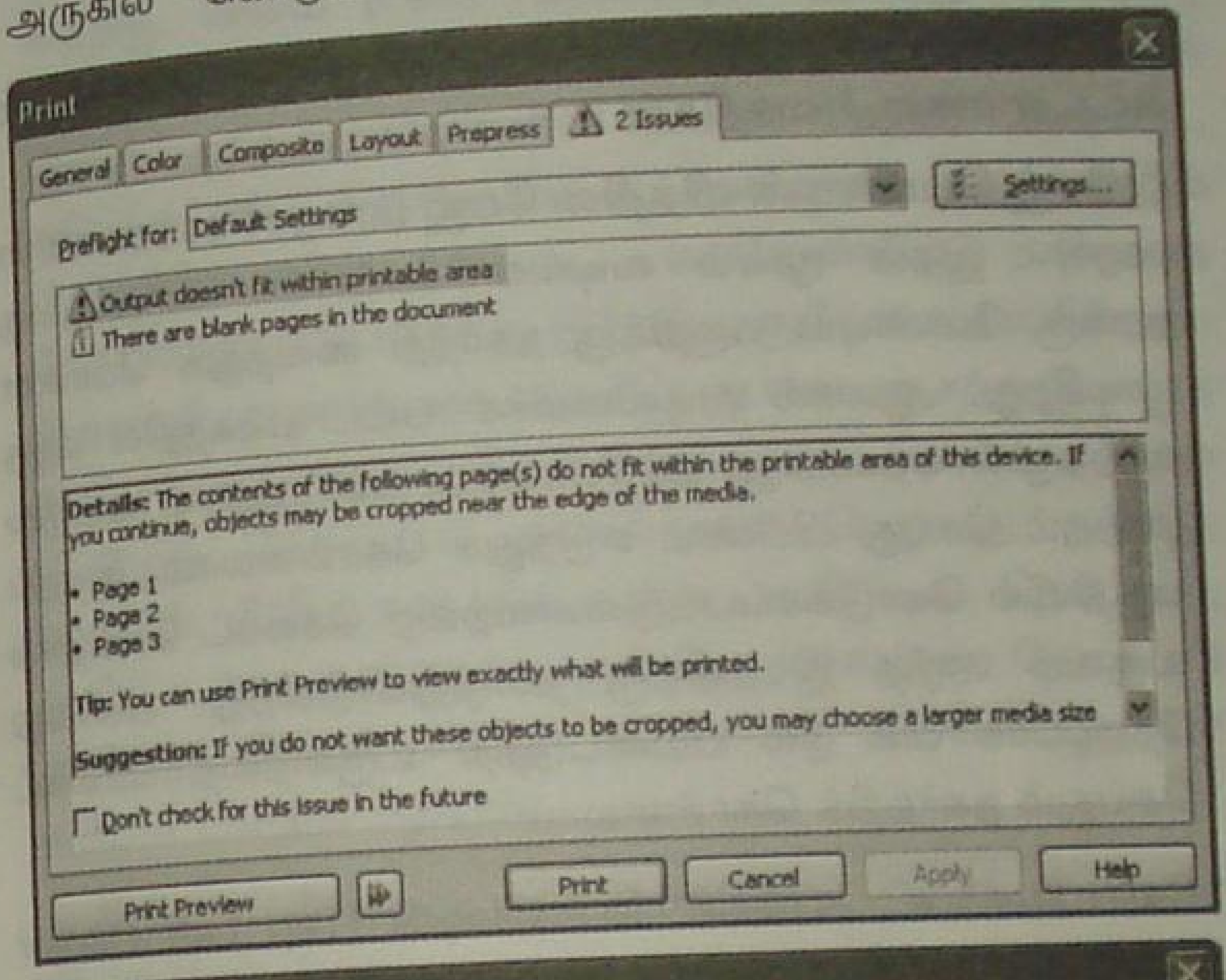
டிடீபி வடிவமைப்பில்
தெரிந்திருக்க
வேண்டிய அடிப்படை
செய்திகள் பற்றிய
ஒரு அறிமுக நூல்
டிடீபி டிசைனர்
கையேடு
விலை : ரூ. 67

* * *

பிரிண்ட் டயலாக் பாக்ஸில் கடைசியாக உள்ள ஃபோல்டர் பற்றிய விவரம் :

6. 1 இஸ்யூ (1 Issue) : இது ஒரு வித்தியாசமான ஃபோல்டர் ஆகும். இதன் பெயர், நாம் பிரிண்ட் எடுக்கப்போகும் வேலையில் உள்ள சில குறைகள்/ தகராறுகளுக்கு ஏற்ப மாறியமைகிறது.

அருகில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள படங்களை பாருங்கள்.



Preflight for: Default Settings

Output doesn't fit within printable area

There are blank pages in the document

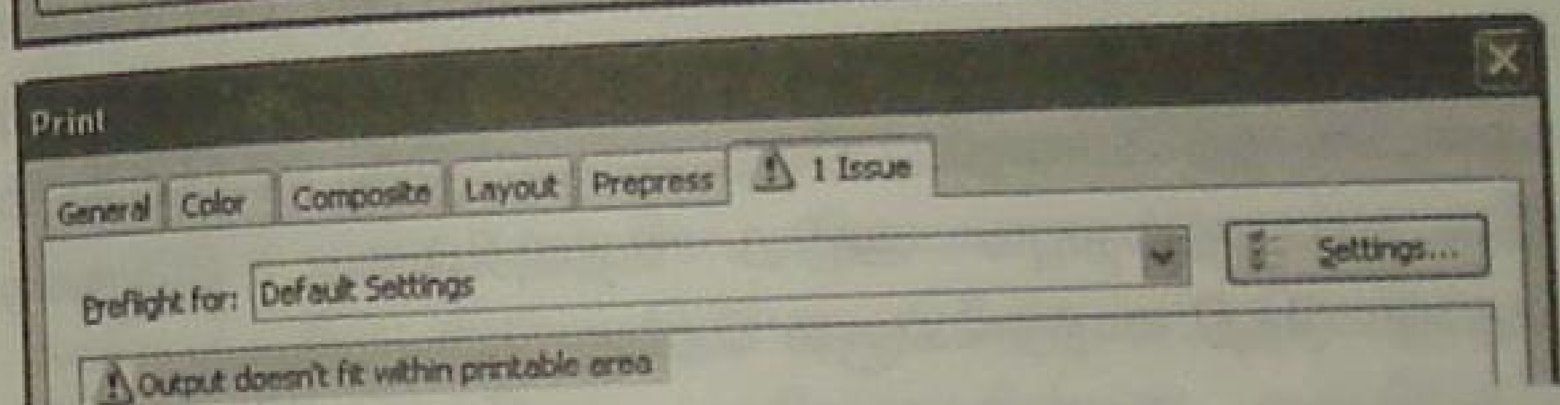
Details: The contents of the following page(s) do not fit within the printable area of this device. If you continue, objects may be cropped near the edge of the media.

- Page 1
- Page 2
- Page 3

Tip: You can use Print Preview to view exactly what will be printed.

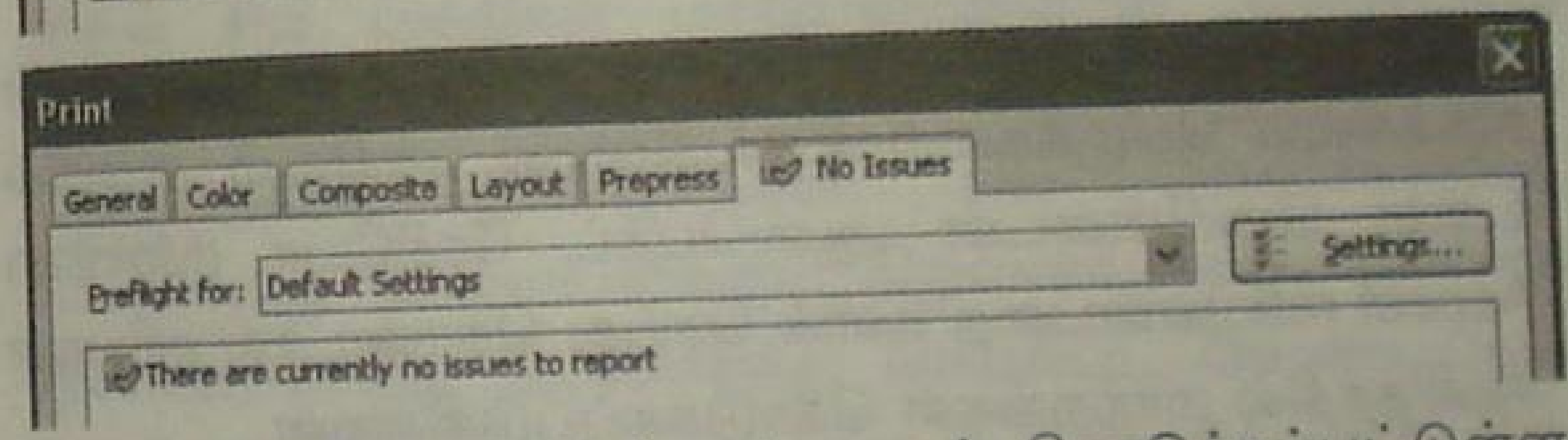
Suggestion: If you do not want these objects to be cropped, you may choose a larger media size

☐ Don't check for this issue in the future



Preflight for: Default Settings

Output doesn't fit within printable area



Preflight for: Default Settings

There are currently no issues to report

முதல் படத்தில் 2 இஸ்யூஸ் எனக் கொடுக்கப்பட்டுள்ள அதே ஃபோல்டர், அடுத்த படத்தில் 1 இஸ்யூ என்றும் மூன்றாவது படத்தில் நோ இஸ்யூ என்றும் மாற்றி காட்டப்பட்டுள்ளது.

2 இஸ்யூவில் கீழ்பகுதியில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள வரிகளை படித்துப்பாருங்கள். முதல் பெட்டியில்

- Output doesn't fit on media
- There are blank pages in the document

என்று இரண்டு எச்சரிக்கைகள் கொடுக்கப்பட்டு உள்ளன.

இந்த இரண்டு எச்சரிக்கைகள் தனித்தனியே செலக்ட் செய்தால், அவற்றிற்கான விளக்கம், இரண்டாவது பெட்டியில் கொடுக்கப்படுகின்றது. அவை முறையே பின்வருமாறு கொடுக்கப்படுகின்றன :

> **Details:** The contents of the following page(s) do not fit within the printable area of this device. If you continue, objects may be cropped near the edge of the media.
>
> · Page 1
> · Page 2
> · Page 3
>
> **Tip:** You can use Print Preview to view exactly what will be printed.
>
> **Suggestion:** If you do not want these objects to be cropped, you may choose a larger media size in Properties under the General tab, select the Fit To Page option under the Layout tab, use a device that has a smaller non-printable area, or design your document so that it doesn't extend so close to the edge of the page

அதாவது, தற்போது பிரிண்ட் எடுக்கும் வேலையில் நிறுத்தப்பட்டுள்ள படங்கள் அச்சுப்பரப்பிற்குள் அல்லாமல் வெளியேயும் நிறுத்தப்பட்டுள்ளன, என்று எச்சரிக்கை கொடுக்கப்படுகிறது. அத்துடன் இதனை சரி செய்வதற்கான ஒரு ஆலோசனையும் கொடுக்கப்படுகிறது.

இரண்டாவது எச்சரிக்கையில்,

> **Details:** The following page(s) of the document are entirely blank, but are selected to be printed. You may wish to double check that this is intentional.
>
> Page 5

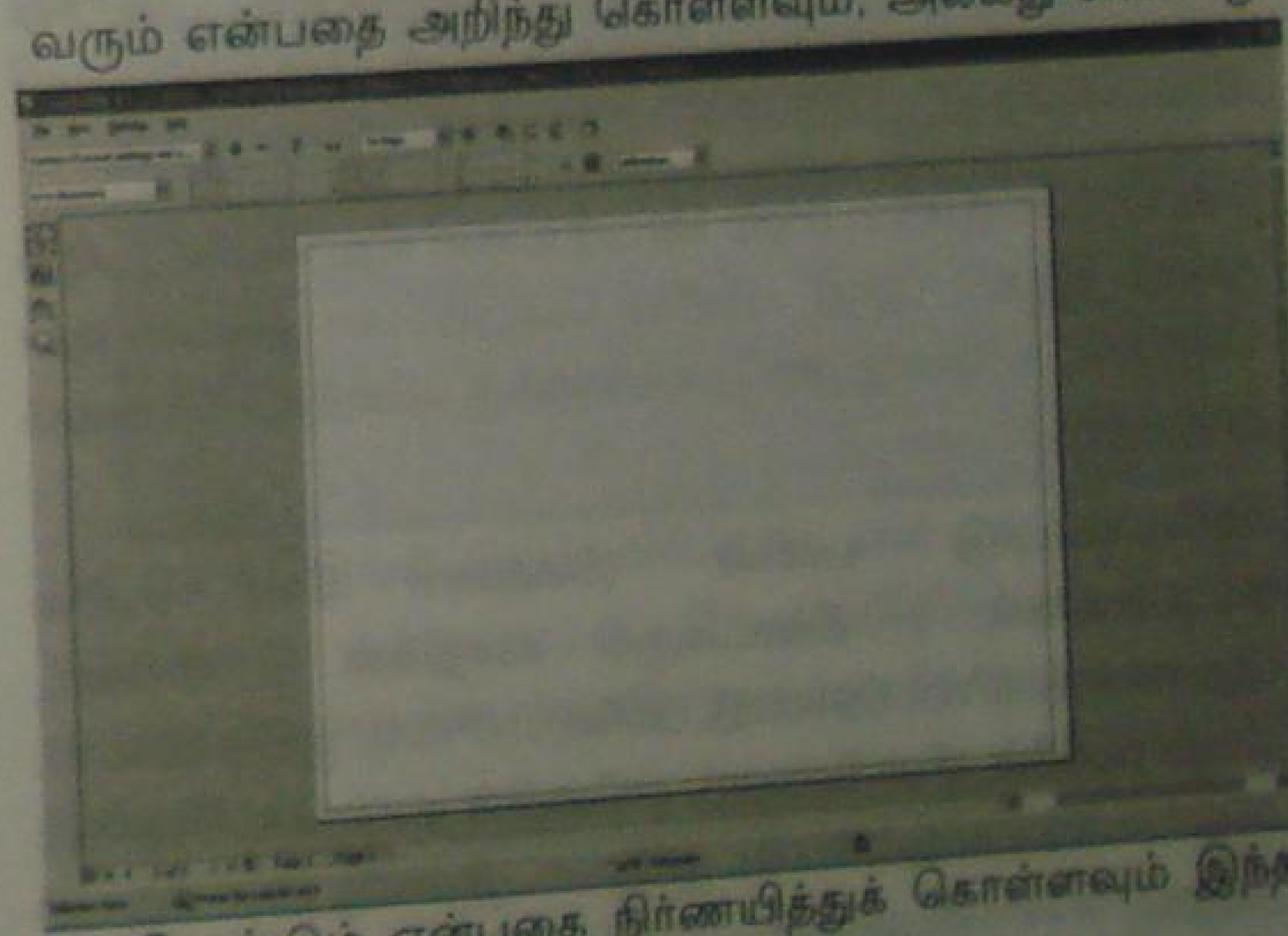
அதாவது, தற்போதைய வேலையில் - டாக்குமென்டில் பின்வரும் வெற்றுப் பக்கங்களும் உள்ளன. ஆனால் நீங்கள் அதை அச்சிட தெரிவு செய்துள்ளீர்கள். இதனை சோதித்து சரிசெய்து கொள்ளவும், என்று கூறப்படுகிறது.

இப்படி நமது வேலையில் உள்ள தொல்லைகள் எச்சரிக்கைகளாக இந்தப் பகுதியில் கொடுக்கப்படுகின்றன. இவற்றை சரியாக கவனித்து, தவறுகளை திருத்த முடிந்தால் திருத்தி அச்சு எடுக்க வேண்டும்.

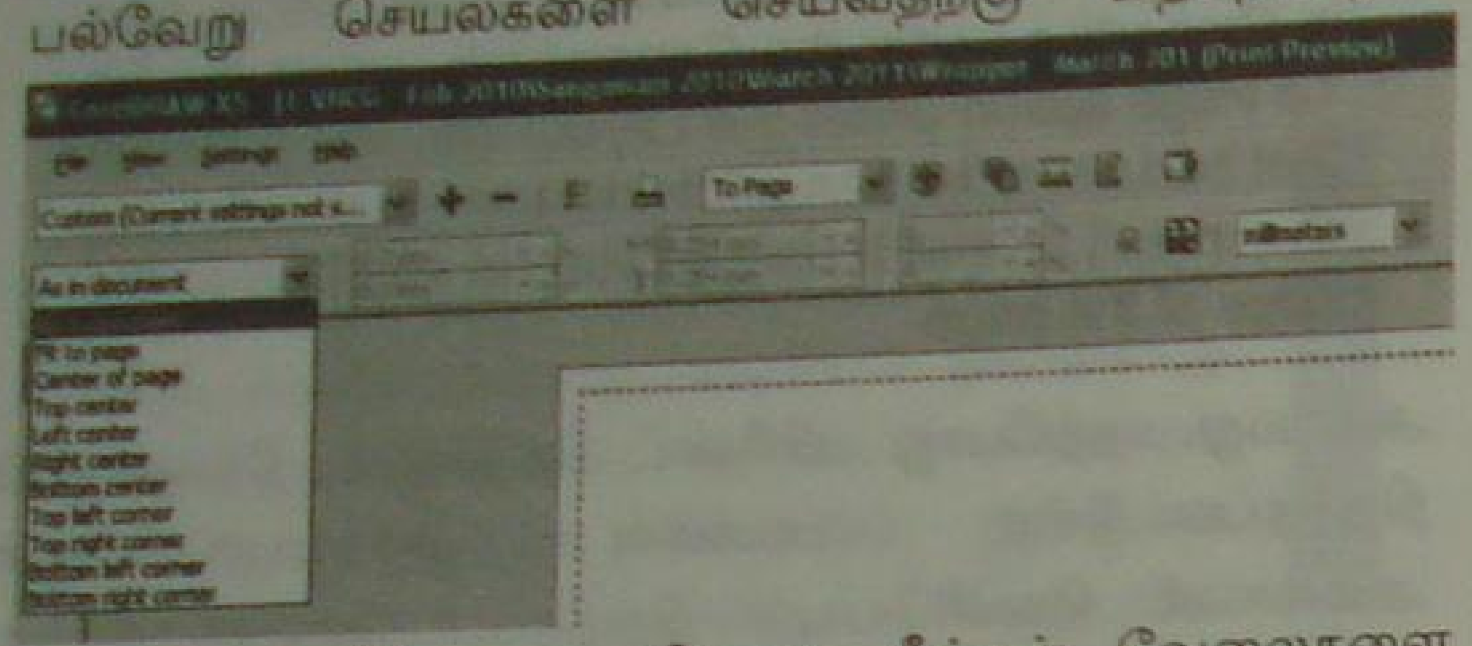
இப்படி மேலே பார்த்த 6 போல்டர்களிலும் நமது வேலைக்குத் தேவையான பல வசதிகள் தரப்பட்டுள்ளன. அவற்றை சற்றே கவனமாக பார்த்து தேவையானவற்றை தெரிவு செய்து பயன்படுத்திக் கொள்ளலாம்.

இந்த ஃபோல்டர்களைத் தவிர பிரிண்ட் டயலாக் பாக்ஸில் தரப்பட்டுள்ள பட்டன்களைப் பற்றிய விவரங்களை அடுத்த பார்க்கலாம்.

பிரிண்ட் பிரிவ்யூ (Print Preview) : பிரிண்ட் அவுட்புட் எடுக்கவுள்ள பக்கங்களை, அச்சில் அவை எவ்வாறு வரும் என்பதை அறிந்து கொள்ளவும், அல்லது எவ்வாறு வரவேண்டும் என்பதை நிர்ணயித்துக் கொள்ளவும் இந்த கமாண்ட் பட்டன் உதவுகிறது.



பொதுவாக இந்த கட்டளை ஒரு ஒப்புநோக்குதலுக்காக மட்டுமே பயன்படுத்தப்படுகிறது. ஆனால் இதில் கிடைக்கும் பல புதிய பகுதிகளும் கட்டளைகளும் பல்வேறு செயல்களை செய்வதற்கு உதவுகின்றன.



வடிவமைத்தலில் ஒரு விதமாக நீங்கள் வேலைகளை முடித்திருந்தாலும், அவுட்புட் எடுக்கும் பொழுது மாற்றி எடுக்கவும், சில சிறப்புத்தன்மைகளைக் கொடுக்கவும் இந்த கட்டளை உதவுகிறது.

எனினும் இதனை பயன்படுத்துவதற்கு முன், இதன் தன்மை, செயல்பாடு ஆகியனவற்றை முழுமையாக அறிந்து கொள்ள வேண்டியது அவசியம்.

இந்த Print Preview பட்டனை அழுத்தியதும் கோரல்டிராவின் ஸ்கிரீன் மாறிவிடுகிறது. புதிய மெனுபார், கட்டளைகள், டூல்கள், ஸ்டேண்டர்டு பார், ப்ராப்பர்ட்டி பார் உருவாகி நிற்கின்றன. ஆனால் இவை பெரும்பாலும் ஏற்கனவே நாம் அறிந்தவையாகவே இருக்கின்றன என்பது குறிப்பிடத்தக்கது.

தற்போது பிரிண்ட் எடுக்கும் பொழுது நீங்கள் செய்யும் மாற்றங்களை தனி பிரிண்ட் ஸ்டைலாக (Print Style) சேவ் செய்து கொள்ள கட்டளை ஃபைல் (File) மெனுவில் கொடுக்கப்பட்டுள்ளது.

வ்யூ மெனு (View Menu) மூலம் ஸ்கிரீனில் தெரிகின்ற டூல்கள் மற்றும் பிறவற்றை மறைப்பதற்கும் பெறுவதற்கும் (Hide & Show) வசதிகள் உள்ளன.

செட்டிங்ஸ் மெனுவில் (Settings Menus) கொடுக்கப்பட்டுள்ளவை, பிரிண்ட் கட்டளையை தொடர்ந்து வரும் டயலாக் பாக்ஸ் மற்றும் அதனுள் நாம் ஏற்கனவே அறிந்துள்ள ஃபோல்டர்களுமே ஆகும். இந்த பிரிண்ட் ப்ரிவ்யூ நிலையில் மீண்டும் அவற்றை பார்த்து தேவையெனில் மாறுதல்களை செய்து கொள்ள வழி கிடைக்கின்றது.

ஹெல்ப் மெனுவில் (Help Menu) உள்ள ஹெல்ப் கட்டளை மூலம் இந்தப் பகுதி பற்றிய மேலும் பல தகவல்களை பெறவும், உங்களது சந்தேகங்களுக்கு விளக்கம் பெறவும் முடிகிறது.

ஸ்டேண்டர்டு பாரில் (Standard Bar) உள்ள கட்டளைகள் / கிடைக்கும் வசதிகள் : பிரிண்ட் ஆப்ஸன்ஸ் (Print Options), பிரிண்ட் (Print), ஜூம் (Zoom), ஃபுல் ஸ்கிரீன் (Full Screen), எனேபிள் கலர் செபரேசன்ஸ் (Enable color separations), இன்வர்ட் (Invert), மிரர் (Mirror) மற்றும் க்ளோஸ் பிரிண்ட் ப்ரிவ்யூ (Close Print Preview) ஆகியன. இதில் எனேபில் கலர் செபரேசன்ஸ் (Enable color seperations) என்பது, தற்போதைய வேலையை கலர் பிரித்துப் பார்ப்பதற்கும் அவுட்புட் பெறுவதற்கும் உதவுகிறது. இன்வர்ட் (Invert) என்பதை க்ளிக் செய்தால், தற்போதைய வேலை நெகடிவாக மாற்றப்பட்டு கிடைக்கிறது. மிரர் (Mirror) என்பதை க்ளிக் செய்தால் பக்கம் அப்படியே கண்ணாடியில் தெரிவது போல மாற்றப்பட்டு கிடைகிறது.

ப்ராப்பர்ட்டி பார்(Property Bar)-ல் கிடைக்கும் கட்டளைகள் / வசதிகள் :

இமேஜ் பொசிஷன் வித்தின் பேஜ் (Image Position within page) : இதன் மூலம் வடிவமைக்கப்பட்ட உருவத்தை நமக்கு வேண்டிய பகுதிக்கு நகர்த்தி வைத்துக் கொள்ள முடிகிறது. ஆனால் வடிவமைக்கப்பட்ட பக்கத்தில் எந்த மாற்றமும் ஏற்படாது. தற்போதைய ப்ரிவ்யூவில் மட்டும் மாற்றம் செய்து பிரிண்ட் எடுத்துக் கொள்ளலாம். இந்தப் பகுதியில் கொடுக்கப்பட்டுள்ளவற்றை செலக்ட் செய்தால் உருவம் அந்த இடத்திற்கு நகர்ந்துவிடுகிறது. அல்லது நேரடியாக பிக் டூல் பயன்படுத்தி உருவத்தை செலக்ட் செய்தும் நகர்த்திக் கொள்ளலாம்.

டாப் லெஃப்ட் கார்னர் பொஸிஷன் (Top Left Corner position), விட்த் அண்டு ஹைட் (Width & Height) என்பன தற்போதைய வேலையின் இருப்பிடத்தையும் நீள அகலத்தையும் அறிய உதவுகின்றன. இவற்றை பயன்படுத்தி மாற்றங்களும் செய்து கொள்ளலாம்.

ஸ்கேல் ஃபேக்டர் (Scale Factor) என்பது, உருவங்களை சுருக்கவும் பெருக்கவும் உதவுகின்றது. அதிலும் அருகில் உள்ள மெயின்டைன் ஆஸ்பெக்ட் ரேசியோ (Maintain Aspect ratio)என்பதை க்ளிக் செய்து கொண்டால் சரியான சதவீதத்தில் மாற்றங்கள் கொடுக்கப்படுகின்றன.

உருப்பெருக்கி (Enlarged) பிரிண்ட் எடுத்தால், வேலை துண்டு துண்டாக (Tiles) வெளிவரக்கூடும். அவற்றை ஸ்கிரீனில் பார்த்துவிட்டு பிரிண்ட் எடுக்க பிரிண்ட் டைல்டு பேஜஸ் (Print tiled Pages) உதவுகிறது.

யூனிட்ஸ் (Units) மூலம் தற்போதைய வேலையில் பயன்படுத்தும் ஸ்கேல் அலகை மிமீ, இன்ச் போன்றவற்றிற்கு மாற்றிக் கொள்ள முடிகிறது.

டூல்பாக்ஸில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள 4 டூல்கள் மூலம் சில வசதிகள் கிடைக்கின்றன. ஸ்கிரீனில் தெரியும் உருவத்தை நகர்த்தவும், சிறியதாகவோ பெரியதாகவோ மாற்றியமைக்கவும் பிக் டூல் (Pick Tool) உதவுகிறது.

இம்பொஸிசன் லேஅவுட் டூல் (Imposition layout tool) மூலம் புத்தக வேலைகளுக்கான பக்கங்களை மாற்றியமைத்து அவுட்புட் எடுக்க முடிகிறது.

மார்க்ஸ் ப்ளேஸ்மென்ட் டூல் (Marks placement tool), கிராப் மார்க், டென்சிடோ மீட்டர் பார் போன்றவற்றை நமது விருப்பப்படி மாற்றி நிறுத்த உதவுகிறது. இந்த டூலை செலக்ட் செய்து உருவத்தின் மீது க்ளிக் செய்தால் அதனைச் சுற்றி சிவப்பு புள்ளிகளாலான ஒரு கட்டம் வருகிறது. அந்த கோட்டை மட்டும் செலக்ட் செய்து நகர்த்தினால், அதனை ஒட்டினாற் போல மார்க்குகள் நிறுத்தப்படுகின்றன.

ஜூம் டூல் (Zoom tool) உருவங்களை உருப்பெருக்கிப் பார்க்க உதவுகிறது.

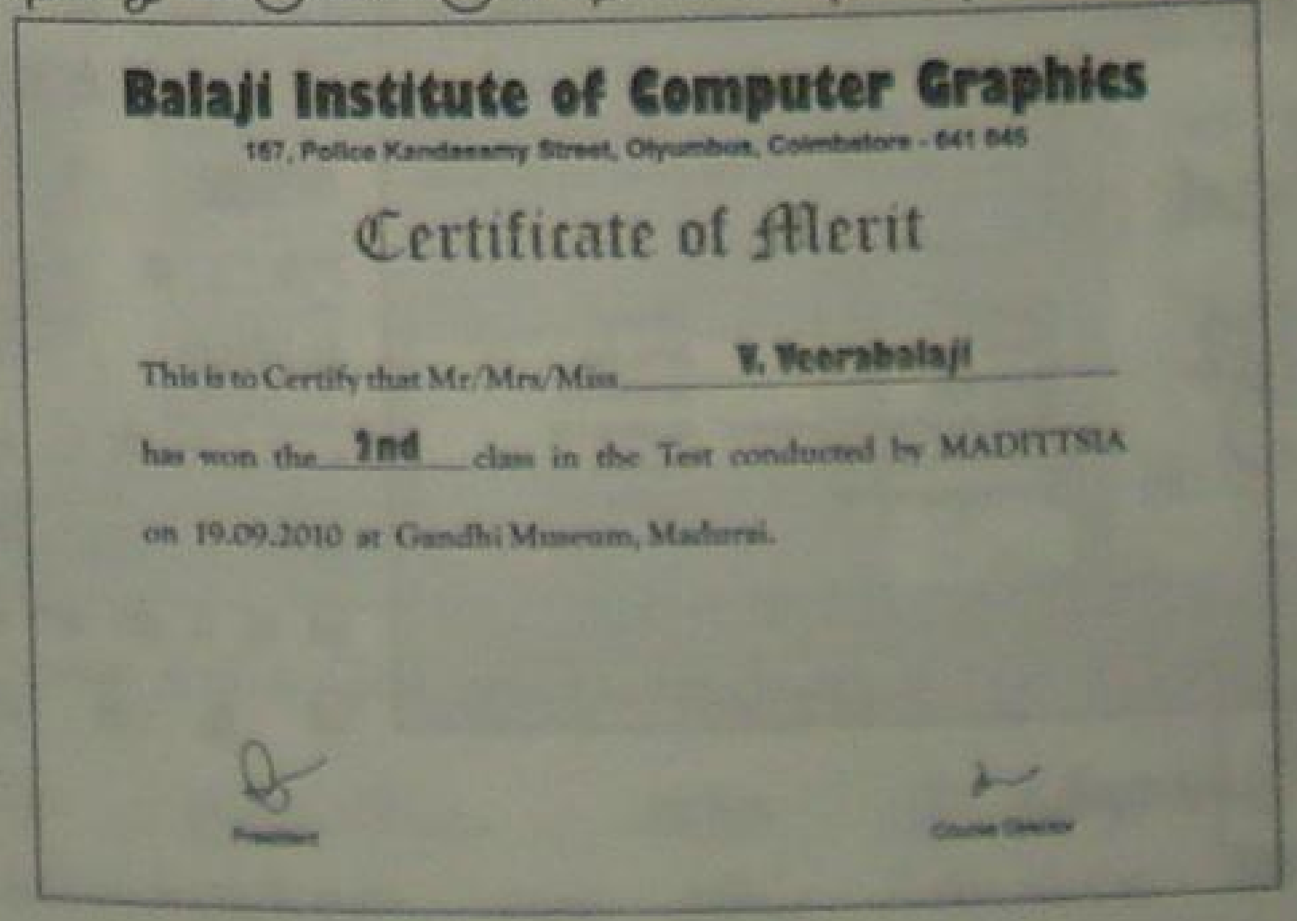
கம்ப்யூட்டரில் வடிவமைக்கப்பட்ட வேலைகளை அச்சிடுவதற்கு, பிலிம் (Film) (பாஸிட்டிவ் அல்லது நெகடிவ்) எடுக்க வேண்டியிருக்கும். அல்லது லேசர் பிரிண்டர் மூலம் பட்டர் பேப்பரில் (Butter Paper) அவுட்புட் எடுப்பார்கள். அதுசமயம், வடிவமைக்கப்பட்ட உருவம் பிலிம்/பேப்பரில் எப்படி வரவேண்டும் என்பதை தீர்மானித்து எடுப்பதற்கு இந்தப் பகுதிகள் உதவுகின்றன. இதுபற்றி முழுவதுமாக விவரிப்பது என்பது சற்று இயலாத காரியம். அச்சுத்துறையில் உள்ளவர்களுடன் கலந்து பேசும் பொழுது நேரடியாக தகவல்களை பெறுவது நல்லது. காரணம், பிலிம் என்பதில் உள்ள பாஸிட்டிவ், நெகட்டிவ், அதில் உள்ள எமல்ஷன் பகுதி போன்றவற்றை நேரடியாக அறிவது மிகவும் எளிது மட்டுமல்ல அப்பொழுதுதான் சரியாக மனதில் பதியும்.

குறிப்பு : பிரிண்ட் கட்டளையின் டயலாக் பாக்ஸில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள கட்டளைகள் பற்றிய குறிப்புகளை பார்த்தோம். இவை அனைத்தையும் பயன்படுத்தியே ஆக வேண்டும் என்ற அவசியம் கிடையாது. மேலும் உங்கள் கம்ப்யூட்டரில் இணைத்துள்ள பிரிண்டரை பொருத்தும் இதில் சில பகுதிகள் மாறியமைகின்றன. ஒன்றிரண்டு வேலைகளை எடுத்துப் பழகி பிறகு முழுமையாக பயன்படுத்தத் துவங்குங்கள். சில வேலைகளுக்கு உங்களுக்கு சேவையளிக்கும் நிறுவனங்களை (Service Provider) கலந்து ஆலோசித்து செயல்பட வேண்டியதும் முக்கியம். மிகவும் கவனமாகவும், எச்சரிக்கையுடனும் செயல்பட வேண்டிய பகுதிகளுள் முதன்மையானது இந்த பிரிண்ட் கட்டளையாகும்.

---

18. பிரிண்ட் மெர்ஜ் (Print Merge) :

டெக்ஸ்ட் ஃபைல்களை ஒன்றிணைத்து பிரிண்ட் எடுக்க இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது. டேட்டா மெர்ஜ் எனப்படும், பல தரவுகளை ஒன்றிணைத்து அச்சாகப் பெறுவதற்கு உதவுகிறது. எடுத்துக்காட்டாக, ஒரு சான்றிதழை உருவாக்குகிறோம். அதில் தலைப்பு மற்றும் செய்திகள் ஒன்றாகவே இருக்கும். ஆனால், சான்றிதழைப் பெறுபவரின் பெயர், தரம், பெற்றுள்ள வகுப்பு, பிரிவு, பள்ளியின் பெயர் போன்றவை (ஒவ்வொரு வகை சான்றிதழுக்கும் ஏற்றபடியாக) மாறுபட்டிருக்கும். அதாவது இராமசாமி, சுப்பிரமணியன், அனிதா, சத்யா என்று ஒவ்வொரு பெயரும் மாறுபடும், ஒவ்வொரு சான்றிதழிலும். சரிதானே!



Balaji Institute of Computer Graphics
167, Police Kandasamy Street, Olyumbus, Coimbatore - 641 645

Certificate of Merit

This is to Certify that Mr/Mrs/Miss **V. Veerabalaji**
has won the **2nd** class in the Test conducted by MADITTSIA
on 19.09.2010 at Gandhi Museum, Madurai.

President
Course Director

இவ்வாறு மாறுபடும் பகுதிகளை இணைத்து அனைத்து நபர்களுக்குமான சான்றிதழ்களை உருவாக்கிக் கொடுப்பது போன்ற வேலைகளுக்கு இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது. (இதுபற்றிய விரிவான கட்டுரை ஒன்றினை பக்கம் 284ல் காண்க.)

---

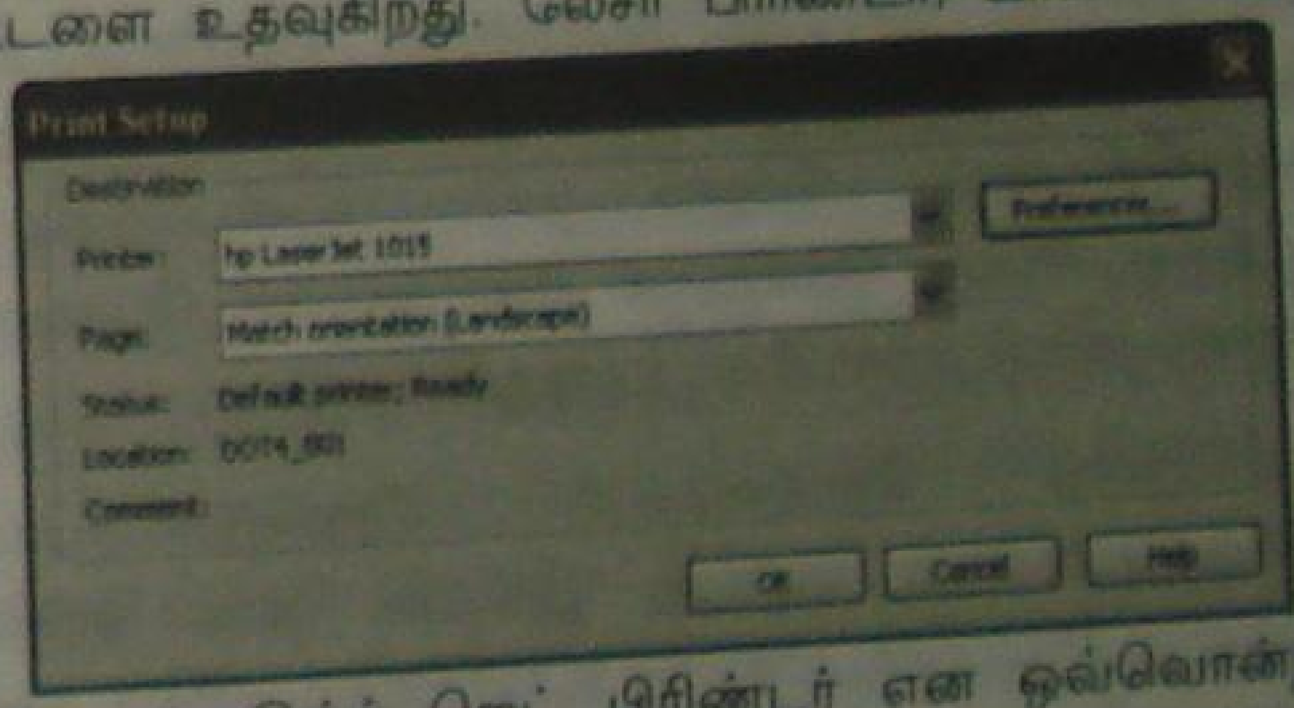
19. பிரிண்ட் ப்ரிவ்யூ (Print Preview) :

இதனை பற்றி பிரிண்ட் கட்டளையில் விரிவாக பார்த்ததை நினைவில் கொள்க (பார்க்க பக்கம் 125). இங்கு தனியாக ஒரு கட்டளையாக கொடுத்திருப்பதன் காரணம்: சில மல்டிகலர் வேலைகளைச் செய்யும் பொழுது 4 கலர்களுக்குள் வருவதாக வடிவமைக்கப்படவேண்டியது அவசியமாக இருக்கலாம். ஆனால் நமது ஆர்வத்தின் காரணமாக பேன்டோன் (Pantone) போன்ற ஸ்பாட் கலர்களையும் பயன்படுத்தி வேலையை முடித்திருக்கலாம். இதனால் கலர் பிரித்து பிலிம் எடுக்கும் பொழுது 4 கலர்களுக்கு பதிலாக 5 அல்லது அதற்கு மேல் வந்துவிடலாம். அது போன்ற நேரங்களில் நமது வேலையை அவ்வப்பொழுது சரிபார்த்துக் கொள்ள இங்கு கட்டளையாகக் கொடுக்கப்பட்டுள்ள பிரிண்ட் பிரிவ்யூவை பயன்படுத்திக் கொள்ளலாம். இது ஒரு எடுத்துக்காட்டிற்காக கூறப்படுகின்ற செயல்பாடு ஆகும். இது போல பல செயல்களையும் உங்களது தேவைக்கு ஏற்ப செய்து கொள்ள இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது.

---

20. பிரிண்ட் செட்டப் (Print Setup) :

உங்களது கம்ப்யூட்டரில் ஒன்றிற்கு மேற்பட்ட பிரிண்டர்களை இணைத்திருக்கலாம். அந்த சமயங்களில் தேவையான பிரிண்டரை செலக்ட் செய்து கொள்ள இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது. லேசர் பிரிண்டர், டாட்மேட்ரிக்ஸ் பிரிண்டர், இங்க் ஜெட் பிரிண்டர் என ஒவ்வொன்றும் ஒவ்வொரு தன்மையுடன் செயல்படுகின்றன. எனவே அவற்றிற்கான செயல்பாடுகளும் மாறி அமைக்கப்படுகின்றன.



Print Setup
Destination
Printer: hp LaserJet 1015
Page: Match orientation (Landscape)
Status: Default printer; Ready
Location: DOT4_001
Comment:

நாம் வடிவமைத்த ஒரு வேலையின் தரம்
கம்ப்யூட்டரை பொறுத்தவரையிலும் ஒன்றாக

இருந்தாலும் பிரிண்டர்களைப் பொறுத்தமட்டிலும் மாற்றித் தரப்படுகிறது. சில போஸ்ட்கிரிப்ட் (Postscript) பிரிண்டர்களில் கிடைக்கும் வசதிகள் நான்-போஸ்ட்ஸ்கிரிப்ட் (Non-Postscript) பிரிண்டர்களில் கிடைப்பதில்லை. எனவே நாம் அவுட்புட் எடுக்க விரும்புகின்ற பிரிண்டரை செலக்ட் செய்து அதற்கு பிரிண்ட் கொடுப்பது நல்லது. எனினும் உங்கள் கம்ப்யூட்டரில் நீங்கள் ஒரே ஒரு பிரிண்டரை மட்டும் இணைத்திருக்கும் பட்சத்தில் இந்த கட்டளையால் பெரிய பயன்பாடு இல்லை. அத்துடன் பிரிண்ட் கட்டளையின் டயலாக் பாக்ஸ் வழியாகவும் தேவையான பிரிண்டரை தெரிவு செய்து கொள்ள வசதி உள்ளதால் நேரடியாக இந்தக் கட்டளையை பயன்படுத்துவது கிடையாது.

---

21. கலெக்ட் ஃபார் அவுட்புட் (Collect for Output) :

கோரல்டிராவின் முந்தைய பதிப்புகளில் இந்தக் கட்டளையை சேவ் ஃபார் சர்வீஸ் பீரோ என்று குறிப்பிட்டிருந்தனர். தற்போது பொருளை மட்டும் மாற்றிக் கொடுத்துள்ளனர். செயல் அதுவேதான்.

சர்வீஸ் பீரோ எனக்குறிப்பிடுவது, நமக்கு சேவையளிக்கும் நிறுவனங்களையாகும். அதாவது, வடிவமைத்து முடித்த வேலைகளை இமேஜ்செட்டர் மூலம் பிலிமாக, புகைப்படங்களாக, டிஜிட்டல் பிரிண்டர் மூலமாக கலர் அவுட்புட்டாக, சமீபத்திய வரவான சிடிபி (CTP) எனப்படும் நேரடியாக ஆப்செட் பிளேட்டைப் பெறுவதற்காக வெளி நிறுவனங்களுக்கு எடுத்துச் செல்கிறோம் அல்லவா? அது போன்ற நிறுவனங்களையே சேவையளிக்கும் நிறுவனங்கள் (Service Bureau) என அழைக்கின்றனர். இவர்கள் விலையுயர்ந்த அவுட்புட் டிவைஸ் (Output Devices)களான, இமேஜ்செட்டர், டிஜிட்டர் கலர் பிரிண்டர் போன்றவற்றை நிறுவி தேவையுள்ள அனைவருக்கும் சேவையளித்து வருகின்றனர்.

இங்கு அவுட்புட் எடுக்கும் பொழுது சில தொல்லைகள் வருகின்றன. நமது வேலையில் நாம் பயன்படுத்தியுள்ள எழுத்துருக்கள் (Fonts) சேவையளிப்பவரிடம் அல்லது வேறு யாரிடமாவது நாம் அச்செடுக்கச் சென்றால் அவர்களிடம், இல்லாது போகலாம். அதனால் நமது வேலையில் எழுத்துருக்கள் மாறிப்போய் அனைத்தும் பாழாகிவிடலாம். மேலும் நாம் பயன்படுத்தியுள்ள படங்கள் சரிவர, தெளிவாக கிடைக்காமல் போகலாம். காரணம் லிங்க் (Link) கிடைக்காததுவேயாகும்.

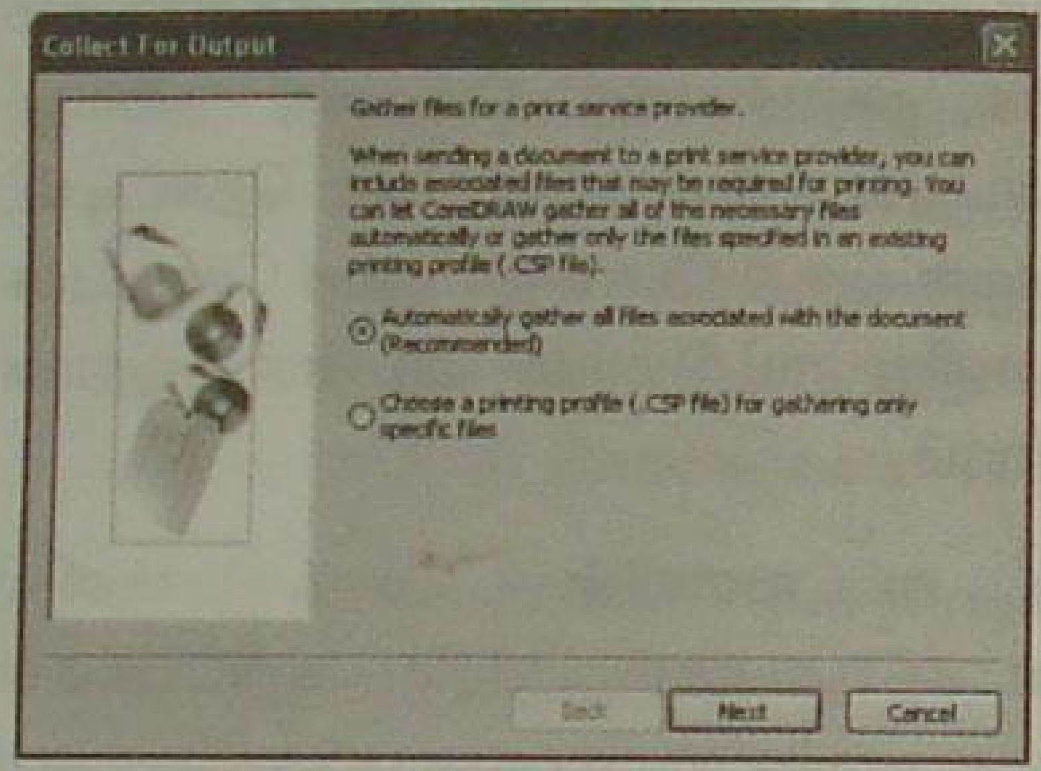
இதுபோன்ற தொல்லைகள், சேவையளிப்பவரது கம்ப்யூட்டர்களால் வருவது இல்லை. நாம் எடுத்துச் செல்லும் சிடி/பிளாப்பிகளில் (CD/Floppy) சரிவர காப்பி எடுக்காததே ஆகும்.

இந்தத் தொல்லைகளை முற்றிலும் தவிர்த்து சரியான அவுட்புட் பெறுவதற்கு உதவும் முதன்மையான ஒரு கட்டளையே இந்த கலெக்ட் ஃபார் அவுட்புட் என்பதாகும். இதனை சிலமுறைகள் பயன்படுத்திப் பழகிவிட்டால், தொடர்ந்து மிகவும் சிறப்பாக பயன்படுத்தி சரியான தெளிவான அவுட்புட் பெறலாம்.

செயல்படும் முறை : உங்களது வேலையை முழுமையாக செய்து முடித்து, இறுதி வடிவம் கொடுத்துவிடுங்கள். அதாவது இதன்பிறகு எந்த மாற்றமும் கிடையாது என்ற நிலையை அடைந்துவிடுங்கள். இப்பொழுது இந்த கட்டளையை செலக்ட் செய்யுங்கள். வரிசையாக டயலாக் பாக்ஸ்கள் வருகின்றன. ஒவ்வொன்றையும் முழுமையாக படித்துப்பார்த்து பொருளுணர்ந்து நெக்ஸ்ட் பட்டனை அழுத்துங்கள். இறுதியில் ஃபினிஸ் பட்டன் வருகிறது. இதனை அழுத்துவதுடன் வேலை முடிகிறது.

வரிசையாக வருகின்ற டயலாக் பாக்ஸ்களையும் அவற்றிற்கான பொருளையும் காணலாம் :

1. இரண்டு ஆப்சன்கள் கொடுக்கப்பட்டுள்ள இந்த இடத்தில் பொதுவாக முதல் முறையை செலக்ட் செய்து கொள்வது நல்லது. இரண்டாவது முறை தற்போதைக்கு வேண்டாம். முதல் முறையில் அந்த வேலைக்குத் தேவையான அனைத்து ஃபைல்களையும் சேகரிக்க வகை செய்யப்படுகிறது. நெக்ஸ்ட் கொடுக்கவும்.



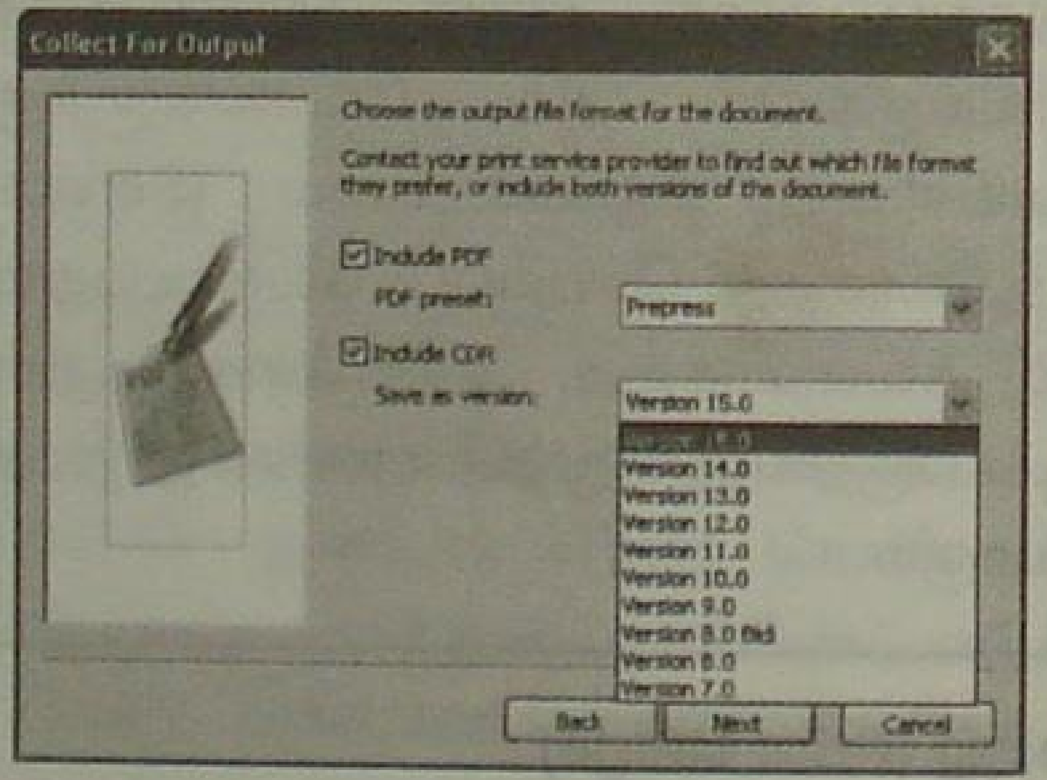
Gather files for a print service provider.

When sending a document to a print service provider, you can include associated files that may be required for printing. You can let CorelDRAW gather all of the necessary files automatically or gather only the files specified in an existing printing profile (.CSP file).

● Automatically gather all files associated with the document (Recommended)

○ Choose a printing profile (.CSP file) for gathering only specific files

2. தற்போது சேவ் செய்யப்பட வேண்டிய வேலைக்காக ஒரு புதிய பீடிஎஃப் கோப்பு மற்றும் ஒரு கோரல்டிரா ஃபைல் ஆகியவற்றையும் உருவாக்கலாமா என்ற கேள்வி கேட்கப்படுகிறது. தேவையானதை டிக் செய்து கொள்ளவும். கோரல்டிராவில் எந்தப் பதிப்பு தேவை என்பதை (7.0 முதல் 15.0 வரை) இங்கு தரப்படும் பட்டியலில் செலக்ட் செய்து கொள்ளவும்.



Choose the output file format for the document.

Contact your print service provider to find out which file format they prefer, or include both versions of the document.

☑ Include PDF

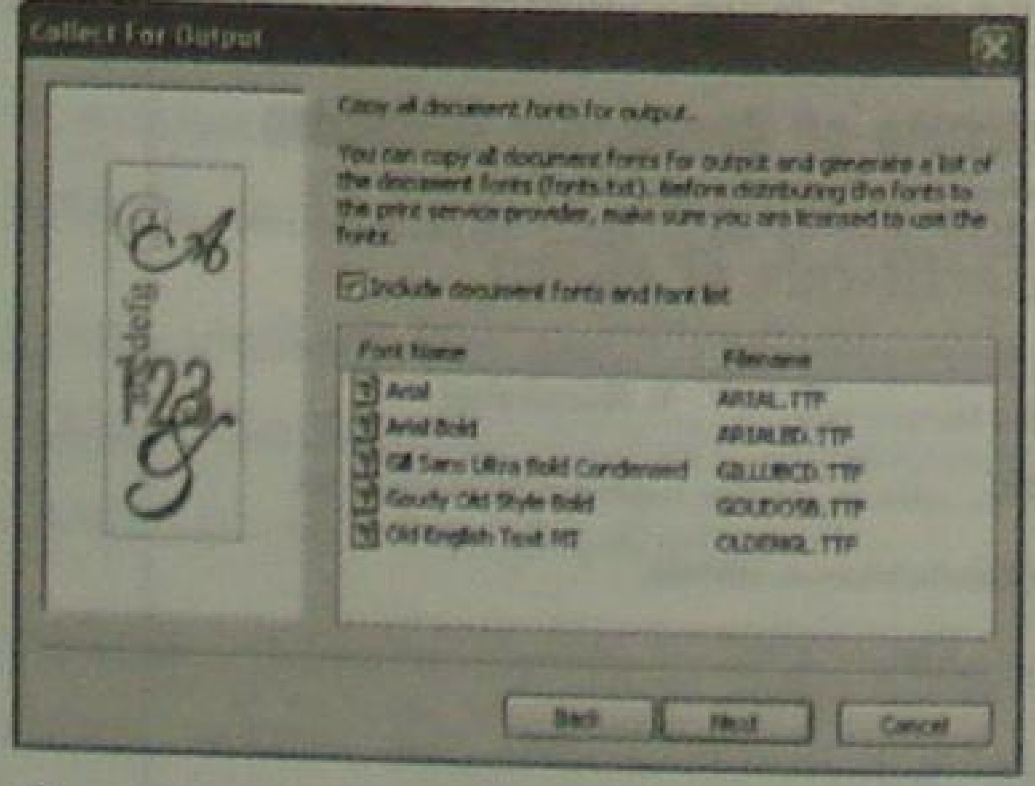
PDF preset: Prepress

☑ Include CDR

Save as version: Version 15.0

Version 15.0
Version 14.0
Version 13.0
Version 12.0
Version 11.0
Version 10.0
Version 9.0
Version 8.0 Bidi
Version 8.0
Version 7.0

3. அந்த வேலையில் பயன்படுத்தியுள்ள எழுத்துருக்களின் பட்டியல் கொடுக்கப்படுகிறது. இதில் முதலில் உள்ள காப்பி ஃபான்ட்ஸ்-ஐ டிக் செய்து கொள்ளவும். நெக்ஸ்ட் கொடுக்கவும்.



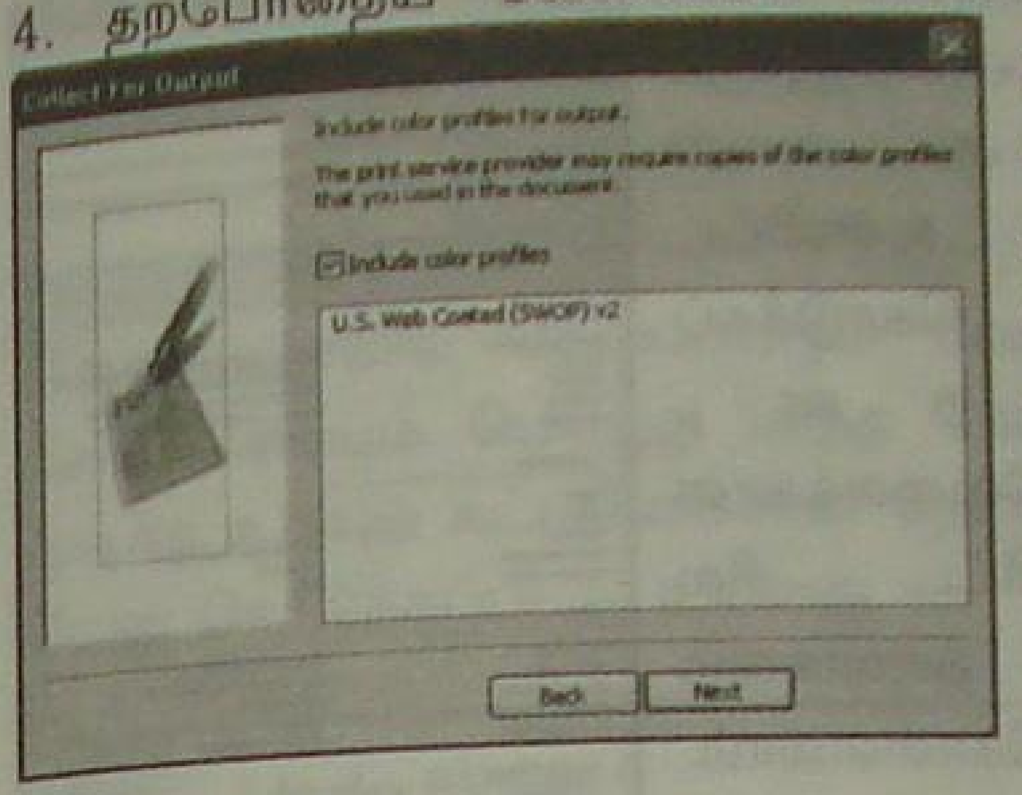
Copy all document fonts for output.

You can copy all document fonts for output and generate a list of the document fonts (fonts.txt). Before distributing the fonts to the print service provider, make sure you are licensed to use the fonts.

☑ Include document fonts and font list

Font Name	Filename
☑ Arial	ARIAL.TTF
☑ Arial Bold	ARIALBD.TTF
☑ Gill Sans Ultra Bold Condensed	GILLUBCD.TTF
☑ Goudy Old Style Bold	GOUDOSB.TTF
☑ Old English Text MT	OLDENGL.TTF

4. தற்போதைய வேலையில் பயன்படுத்தியுள்ள கலர் முறை தேவையா என்பதை டிக் வசதியுடன் கேட்கிறது. இது டிஃபால்டானது. எனவே அடுத்த டயலாக் பாக்ஸிற்கு செல்லுவதற்காக நெக்ஸ்ட் பட்டனை சொடுக்கவும்.



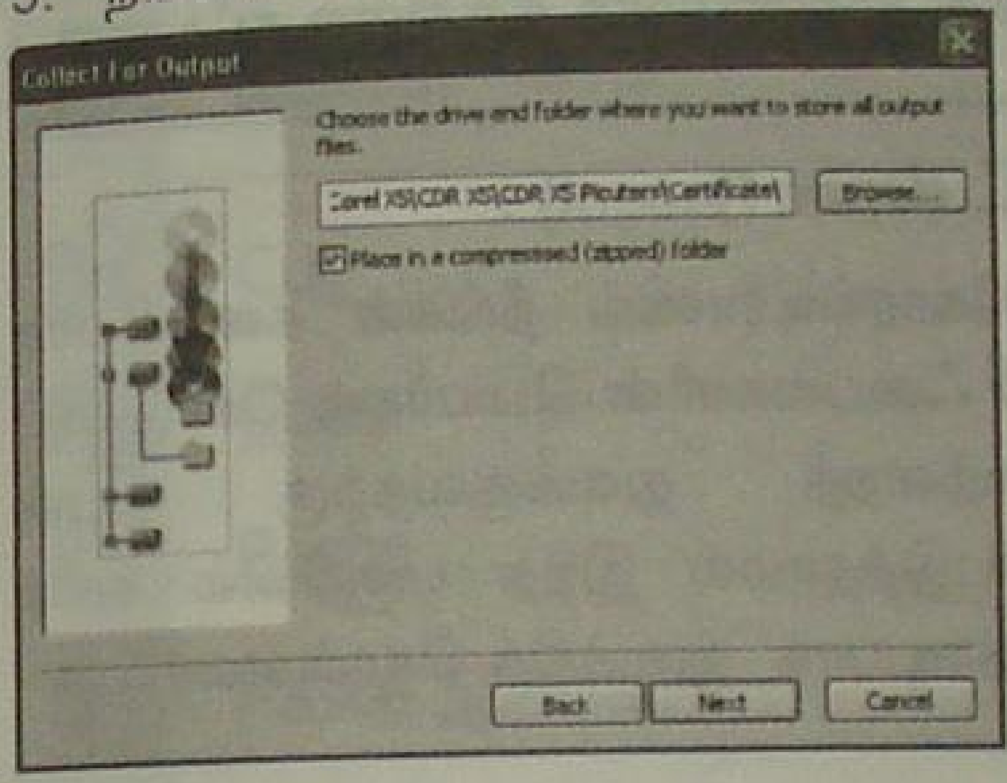
Include color profiles for output.

The print service provider may require copies of the color profiles that you used in the document.

☑ Include color profiles

U.S. Web Coated (SWOP) v2

5. நீங்கள் உங்கள் வேலையை ஒரு இடத்தில் சேவ் செய்திருந்தாலும், தற்போது பிரிண்ட் எடுப்பதற்காகக் காப்பி செய்யும் நேரத்தில் அனைத்து ஃபைல்களும் சேவ் செய்ய ஒரு புதிய ஃபோல்டரை கம்ப்யூட்டர் தானாக உருவாக்கிக் கொள்ளும். அல்லது பிரவுஸ் பட்டனை அழுத்தி உங்களுக்குத் தேவையான இடத்தை கொடுக்கவும். அவ்வாறு உருவாக்கப்படும் ஃபோல்டர் ஒரு ஸிப் நிலையில் தரப்பட வேண்டும்மென்றால், இங்குள்ள பிளேஸ் இன் எ கம்ப்ரெஸ்டு ஃபோல்டர் என்பதை டிக் செய்து கொள்ளவும். அடுத்து நெக்ஸ்ட் கொடுக்கவும்.

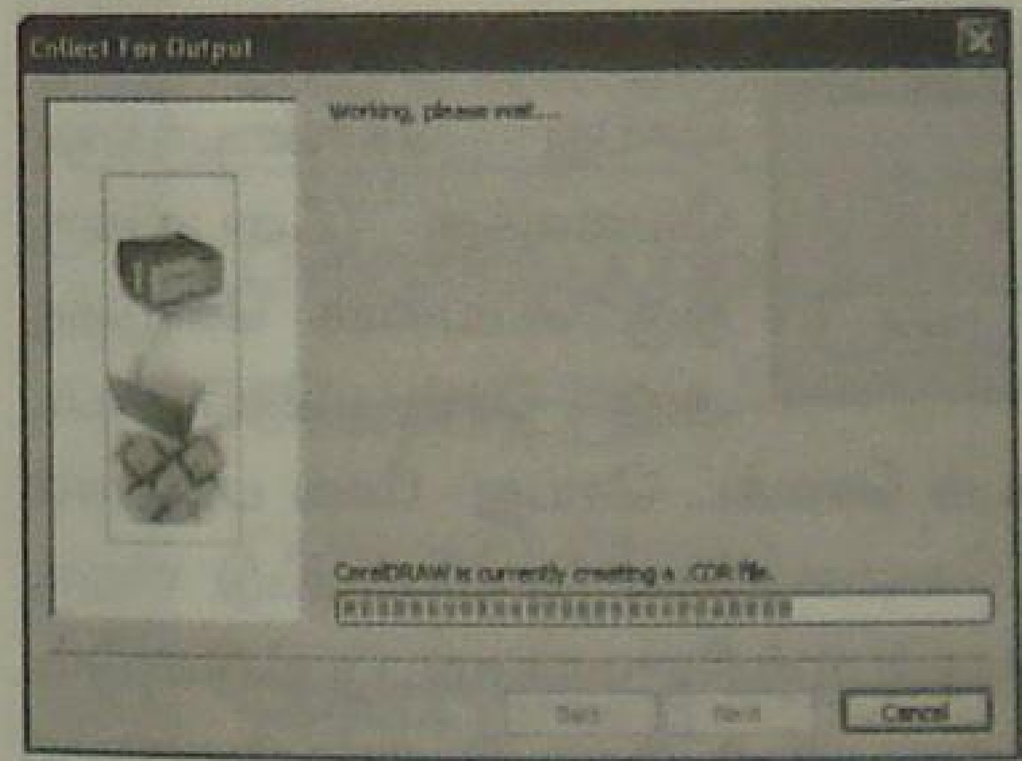


Choose the drive and folder where you want to store all output files.

orel X5\CDR X5\CDR X5 Pictures\Certificate\

☑ Place in a compressed (zipped) folder

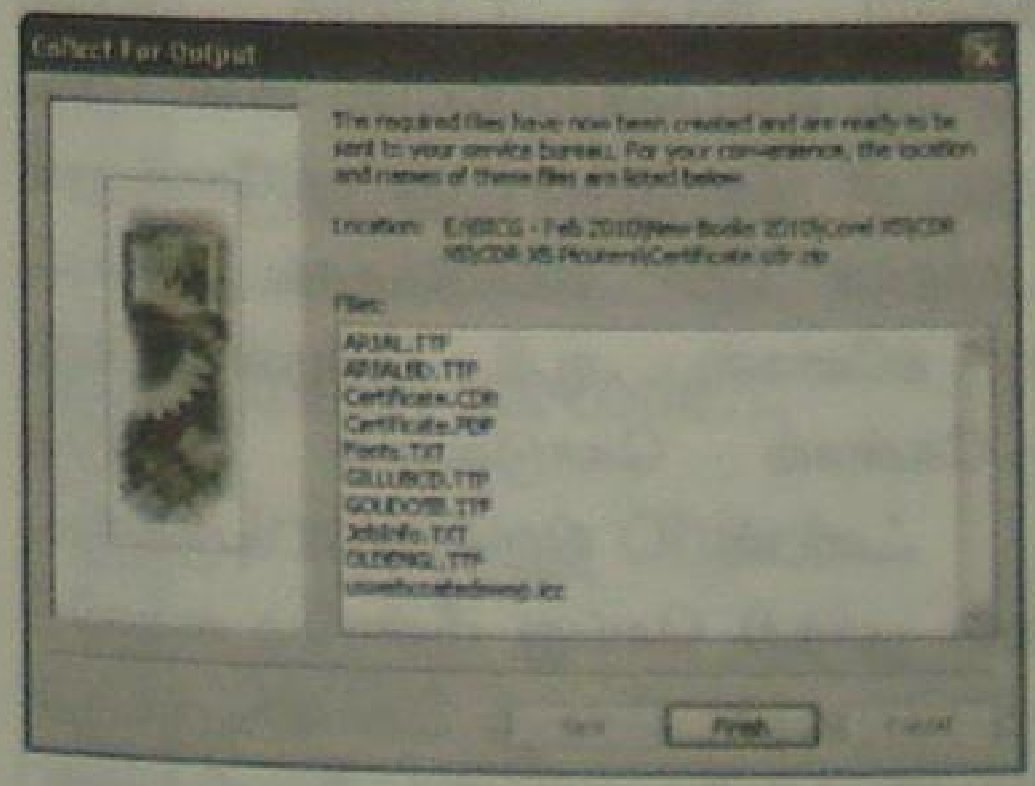
6. Working, please wait என்ற குறிப்பு தெரிய உங்களது வேலை நீங்கள் குறிப்பிட்ட இடத்தில் புதியதாக சேமிக்கப்படுகிறது. இது சில நொடிகளில் முடிந்துவிடும்.



Working, please wait...

CorelDRAW is currently creating a .CDR file.

7. தேவையான ஃபைல்கள் கீழே குறிப்பட்டுள்ள இடத்தில் சேமிக்கப்பட்டு விட்டன என்ற குறிப்புடன், அந்த ஃபைல்களின் பட்டியலும் கொடுக்கப்படுகிறது. இத்துடன் இந்த வேலை முடிகிறது. ஃபினிஷ் (Finish) பட்டனை க்ளிக் செய்தால் போதும்.



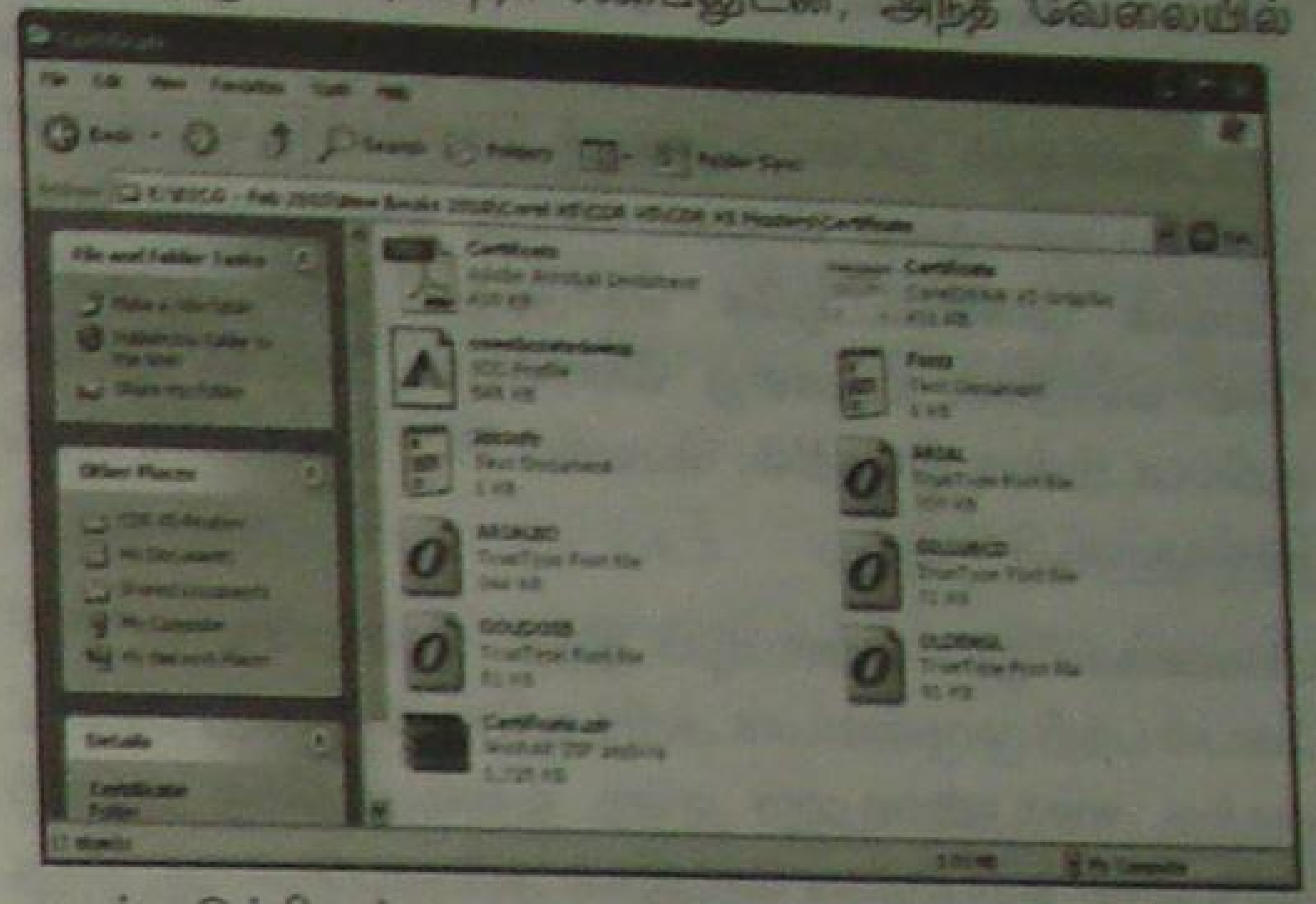
The required files have now been created and are ready to be sent to your service bureau. For your convenience, the location and names of these files are listed below.

Location: E:\BSCG - Feb 2010\New Books 2010\Corel X5\CDR X5\CDR X5 Pictures\Certificate.cdr.zip

Files:

ARIAL.TTF
ARIALBD.TTF
Certificate.CDR
Certificate.PDF
Fonts.TXT
GILLUBCD.TTF
GOUDOSB.TTF
JobInfo.TXT
OLDENGL.TTF
uswebcoatedswop.icc

மேலே குறிப்பிட்ட அந்த இடத்தை துவக்கிப்பாருங்கள். ஒரு ஸிப் ஃபைலாக தரப்பட்டுள்ளது. இதனை ஒரு புதிய ஃபோல்டருக்குள் நிறுத்தி எக்ஸ்ட்ராக்ட் ஹியர் கொடுக்க வேண்டும். உடன் ஒரு கோரல்டிரா ஃபைலுடன், அந்த வேலையில் பயன்படுத்தியுள்ள அனைத்து எழுத்துருக்கள், ஒரு PDF ஃபைல் ஆகியவற்றுடன் ஃபான்ட்ஸ், ஜாப் இன்ஃபோ என்று இரண்டு டெக்ஸ்ட் ஃபைல்களும் உருவாக்கப்பட்டு இணைக்கப்பட்டு உள்ளன.



அவற்றை துவக்கி படித்துப் பாருங்கள். ஃபான்ட் ஃபைலில், அந்த வேலையில் நீங்கள் பயன்படுத்தியுள்ள எழுத்துருக்களின் கம்ப்யூட்டர் பெயரும், பொதுவான பெயரும் பிற விவரங்களும் கொடுக்கப்பட்டிருக்கும். ஜாப் இன்போ-வில், அந்த வேலையை பற்றிய முழுமையான விவரம் கொடுக்கப்பட்டிருக்கும். சேவையளிப்பவர் இவற்றை படித்துப்பார்த்து தேவையான மாற்றங்களை செய்து அவுட்புட் எடுக்கும் பொழுது உங்களது வேலை முழுமையாக, எந்தவித தவறுகளும் இல்லாமல் கிடைக்கின்றது.

குறிப்பாக அச்சுத்துறையில் வேலைகளை சரியாகவும் துல்லியமாகவும் தவறுகள் இல்லாமலும் செய்து முடிக்க இந்த கட்டளை பெரிதும் பயன்படுகிறது. ஒன்றிரண்டு முறை பயன்படுத்திப் பார்த்து, உங்களது சர்வீஸ் பீரோவுடன் தொடர்பு கொண்டு தவறுகள் இருப்பின் சரிசெய்து பழகிக் கொள்ளுங்கள். **முதன்மையாக பயன்படுகின்ற ஒரு கட்டளை.**

---

22. பப்ளிஷ் டு பிடிஎஃப் (Publish to PDF) :

பலவகைகளிலும் பயன்படும் போர்டபிள் டாக்குமென்ட் ஃபார்மேட் (Portable Document Format) எனப்படும் PDF ஃபைல்களை உருவாக்க இந்த கட்டளை உதவுகிறது. உங்கள் வேலையை முழுமையாக முடித்த பிறகு இந்த கட்டளையை அழுத்துங்கள் நேரடியாக சில நொடிகளில் உங்கள் ஃபைல் மாற்றப்பட்டுவிடும்.

இந்த கட்டளையை செலக்ட் செய்தவுடன் சேவ் அஸ்... கட்டளைக்கு வருவதைப் போன்ற ஒரு டயலாக் பாக்ஸ் வருகிறது. அதாவது, தற்போது PDF ஆக மாற்ற விரும்பும் ஃபைலை எந்த இடத்தில் என்ன பெயரில் பதிவு செய்து வைக்க வேண்டும் என்பதற்கான பகுதியாகும் இது. உங்களுக்குத் தேவையான பெயரை கொடுத்து பதிவு செய்து கொள்ளவும்.

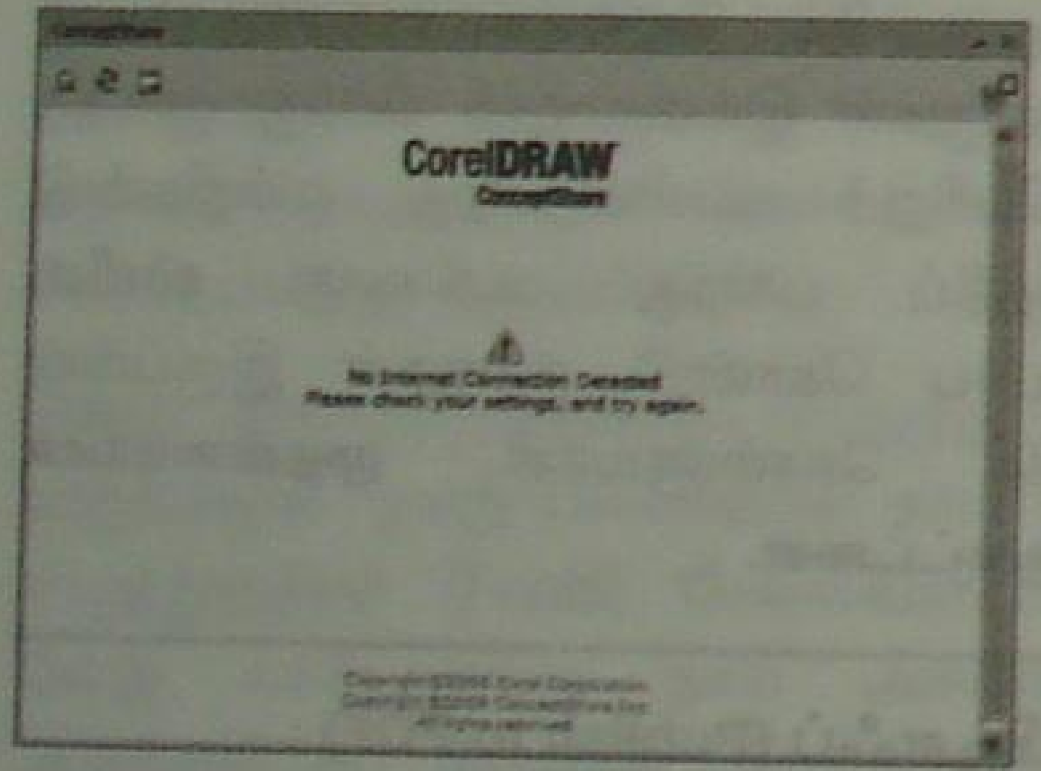
PDF ஆக மாற்றும் பொழுது சில தேவைகளையும் வழி முறைகளையும் பூர்த்தி செய்ய வேண்டியிருந்தால், இதில் உள்ள **செட்டிங்ஸ் (Settings)** என்ற பட்டனை க்ளிக் செய்யவும். உடன் வருகின்ற டயலாக் பாக்ஸில் பல கட்டளைகளும் பயன்பாடுகளும் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. தேவையானவற்றை செலக்ட் செய்து கொள்ளவும். இந்த டயலாக் பாக்ஸில் ஓகே கொடுத்து, முதல் பாக்ஸில் சேவ் கொடுக்க, உங்களது கோரல்டிரா ஃபைல், நீங்கள் குறிப்பிட்டுள்ள இடத்தில், பெயரில் PDF ஃபைலாக சேவ் செய்யப்பட்டுவிடும்.

பலவகைகளிலும் பயன்படும் இந்த முறையிலான PDF ஃபைல் பற்றி முழுமையாக அறிந்து செயல்படுவது நல்லது. அதற்கு www.adobe.com என்ற வலைதளத்தை துவக்கி அறியலாம். ஏராளமான செய்திகள் அவ்வப்பொழுது இந்த வலைதளத்தில் கொடுத்துக் கொண்டேயிருக்கின்றனர். பயன்படுத்தி உணருங்கள்.

பீடிஎஃப் பற்றிய தனியாக ஒரு கட்டுரையை பக்கம் 293ல் காண்க.

23. பப்ளிஷ் பேஜ்டூ கான்செப்ட்சேர் (Publish Page To Conceptshare) :

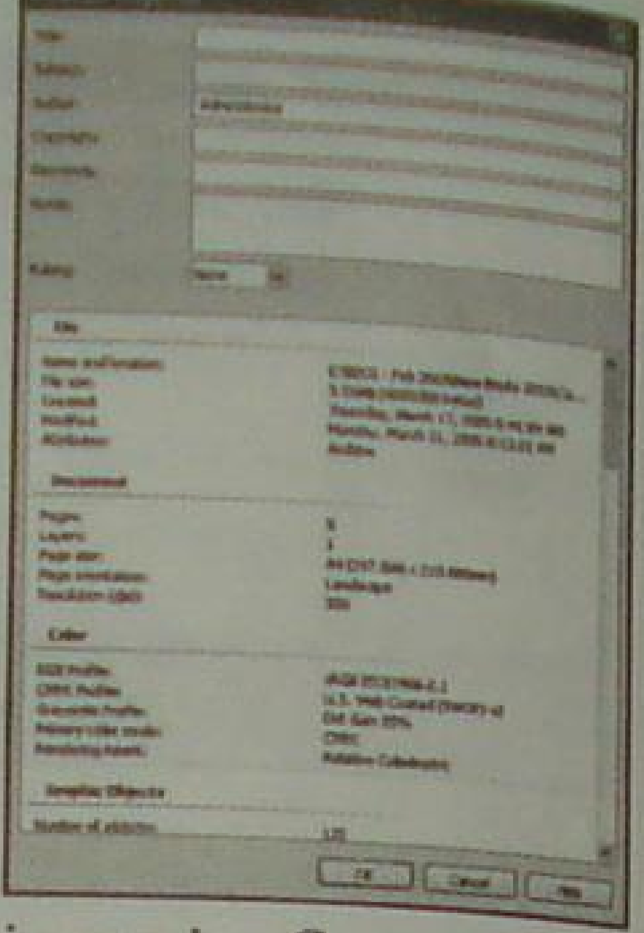
நீங்கள் ஒரு சிறந்த வடிவமைப்பாளராக இருக்கலாம். உங்களுடைய வடிவமைப்புகளை உலகளவில் உள்ளவர்களுடன் பகிர்ந்து கொள்ள விரும்பினால் அதற்கு இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது. இதனை செலக்ட் செய்வதற்கு முன்னால் உங்கள் கணினியில் இணையத் தொடர்பு உள்ளதை உறுதி செய்துகொள்ளுங்கள். இல்லையென்றால் கீழே உள்ள எச்சரிக்கை தரப்படுகிறது.


CorelDRAW
ConceptShare

No Internet Connection Detected
Please check your settings, and try again.

எனினும் வடிவமைப்பிற்கு பயன்படுத்தும் கணினியை நேரடியாக இணையத் தொடர்புக்கு பயன்படுத்த வேண்டாம். முதன்மையான காரணம், இணையம் வழியாக பரப்பப்படும் வைரஸ்கள் நமது கணினியை சேதப்படுத்தி விடுகின்றன. எனவே இணையத் தொடர்பு இருந்தால் மட்டுமே செயல்படும் கட்டளைகளை பயன்படுத்துவதை தவிர்த்துவிடுவது பல வகைகளில் நல்லதாகும்.

24. டாக்குமென்ட் புராப்பர்டீஸ் (Document Properties) :



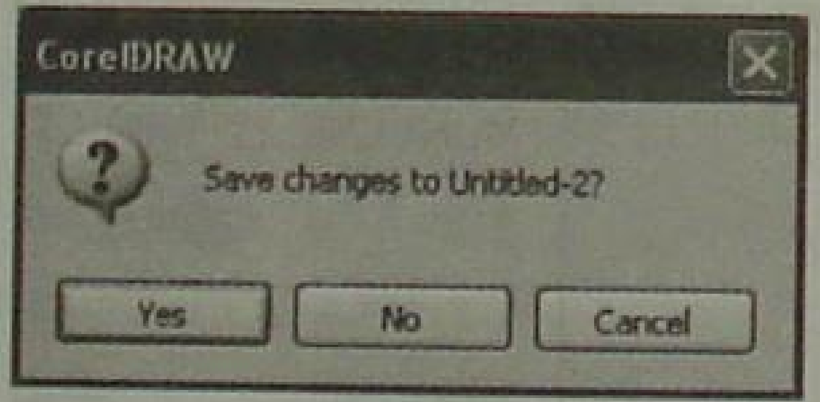
கோரல்டிராவில் தற்போது நீங்கள் செய்து கொண்டிருக்கும் வேலையை பற்றிய முழு தகவல்கள் இந்த கட்டளை மூலம் கிடைக்கின்றது. அதாவது, அந்த ஃபைலின் பெயர், இருப்பிடம் (சேவ் செய்திருந்தால்), அந்த வேலையில் நீங்கள் பயன்படுத்தியுள்ள எழுத்துருக்கள், நிறுத்தியுள்ள பிட்மேப் படங்கள், வெக்டார் படங்கள், அவற்றிற்குக் கொடுத்துள்ள அவுட்லைன் மற்றும் ஃபில் உள்ளிட்ட பல விவரங்கள் கொடுக்கப்படுகின்றன. அத்துடன் இந்த வேலைக்கான தலைப்பு உள்ளிட்ட சில விவரங்களை நாமாகவும் கொடுத்துக் கொள்ளலாம். எனினும் இவற்றை சேவ் அஸ் கட்டளையில் கொடுக்கவும் செய்யலாம். வேலையைப் பற்றிய விவரங்களைத் துல்லியமாக தருகின்ற கட்டளை.

25. ஓபன் ரீசென்ட் (Open Recent) :

இந்தப் பகுதியில் கோரல்டிராவில் நீங்கள் கடைசியாக பயன்படுத்திய 4-10 ஃபைல்களின் பெயர்கள் கொடுக்கப் படுகின்றன. அவற்றைத் துவக்குவதற்கு ஓபன் கட்டளையை பயன்படுத்தாமல் இந்த பகுதியில் க்ளிக் செய்வதன் மூலம் நேரடியாக துவக்கிக் கொள்ளலாம்.

26. எக்ஸிட் (Exit) :

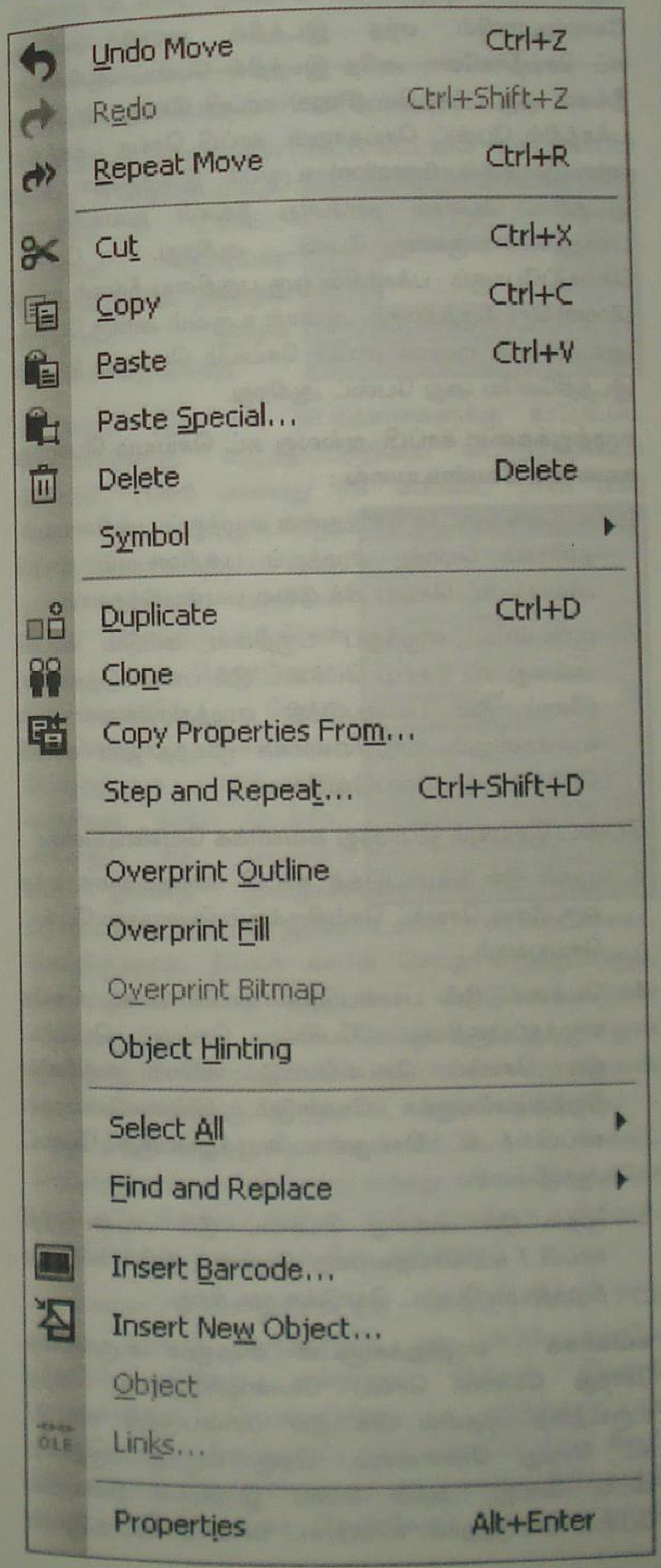
கோரல்டிரா அப்ளிகேஷனிலிருந்து முற்றிலுமாக வெளியே வந்துவிடுவதற்கு, கோரல்டிரா அப்ளிகேஷனை மூடிவிடுவதற்கு இந்த கட்டளையை க்ளிக் செய்யவும். தற்போது ஏதேனும் வேலை செய்து கொண்டிருந்து, அதனை சேவ் செய்யாமலிருந்தால் அருகில் உள்ள டயலாக் பாக்ஸ் வருகிறது. இதில் எஸ் கொடுத்தால் உடன் சேவ் அஸ் கொடுத்தால் வரும் டயலாக் பாக்ஸ் வருகிறது. இதில் தற்போது செய்து கொண்டிருக்கும் வேலைக்கு (ஃபைலுக்கு) ஒரு பெயரைக் கொடுத்து அது சேவ் செய்யப்பட வேண்டிய இடத்தையும் செலக்ட் செய்து சேவ் பட்டனை அழுத்தினால் அந்த வேலை சேவ் செய்யப்பட்டு பிறகு, கோரல்டிரா அப்ளிகேஷன் முற்றிலுமாக மூடப்பட்டுவிடும். ஏற்கனவே சேவ் செய்து, மினி சேவ் செய்ய வேண்டிய ஃபைலாக இருந்தாலும் இதே டயலாக் பாக்ஸ் வருகிறது. ஆனால் இங்கு எஸ் கொடுத்தால், மினி சேவ் செய்யப்பட்டு ஃபைலுடன் கோரல்டிரா அப்ளிகேஷனும் மூடப்பட்டுவிடும். மாறாக நோ கொடுத்தால் ஃபைல் (சேவ் செய்யாமல்) க்ளோஸ் ஆகி கோரல்டிராவும் மூடப்பட்டுவிடும். கேன்சல் கொடுத்தால் மீண்டும் அதே நிலையில் ஃபைல் நிறுத்தப்பட்டிருக்கும். உங்களது தேவைகளை பூர்த்தி செய்து மீண்டும் எக்ஸிட் கட்டளையை க்ளிக் செய்யவும். செய்து கொண்டிருக்கும் வேலையில் மினிசேவ் செய்தபின் எக்ஸிட் கொடுத்தால், எந்தவித கேள்வியும் கேட்காமல், ஃபைலுடன் கோரல்டிரா அப்ளிகேஷனும் முற்றிலுமாக மூடப்பட்டுவிடும்.


CorelDRAW
Yes
No
Cancel

Save changes to Untitled-2?

எடிட் (Edit)

கோரல்டிராவில் செய்யப்படும் வேலைகளில் மாற்றங்களை செய்யும் பொழுது அந்த வேலைகளை எளிதாக முடிக்க உதவும் கட்டளைகளின் தொகுப்பாக இந்த எடிட் மெனு கொடுக்கப்பட்டு உள்ளது.


Undo Move Ctrl+Z
Redo Ctrl+Shift+Z
Repeat Move Ctrl+R
Cut Ctrl+X
Copy Ctrl+C
Paste Ctrl+V
Paste Special...
Delete Delete
Symbol
Duplicate Ctrl+D
Clone
Copy Properties From...
Step and Repeat... Ctrl+Shift+D
Overprint Outline
Overprint Fill
Overprint Bitmap
Object Hinting
Select All
Find and Replace
Insert Barcode...
Insert New Object...
Object
Links...
Properties Alt+Enter

1. அன்டூ...... (Undo...) (^Z) :

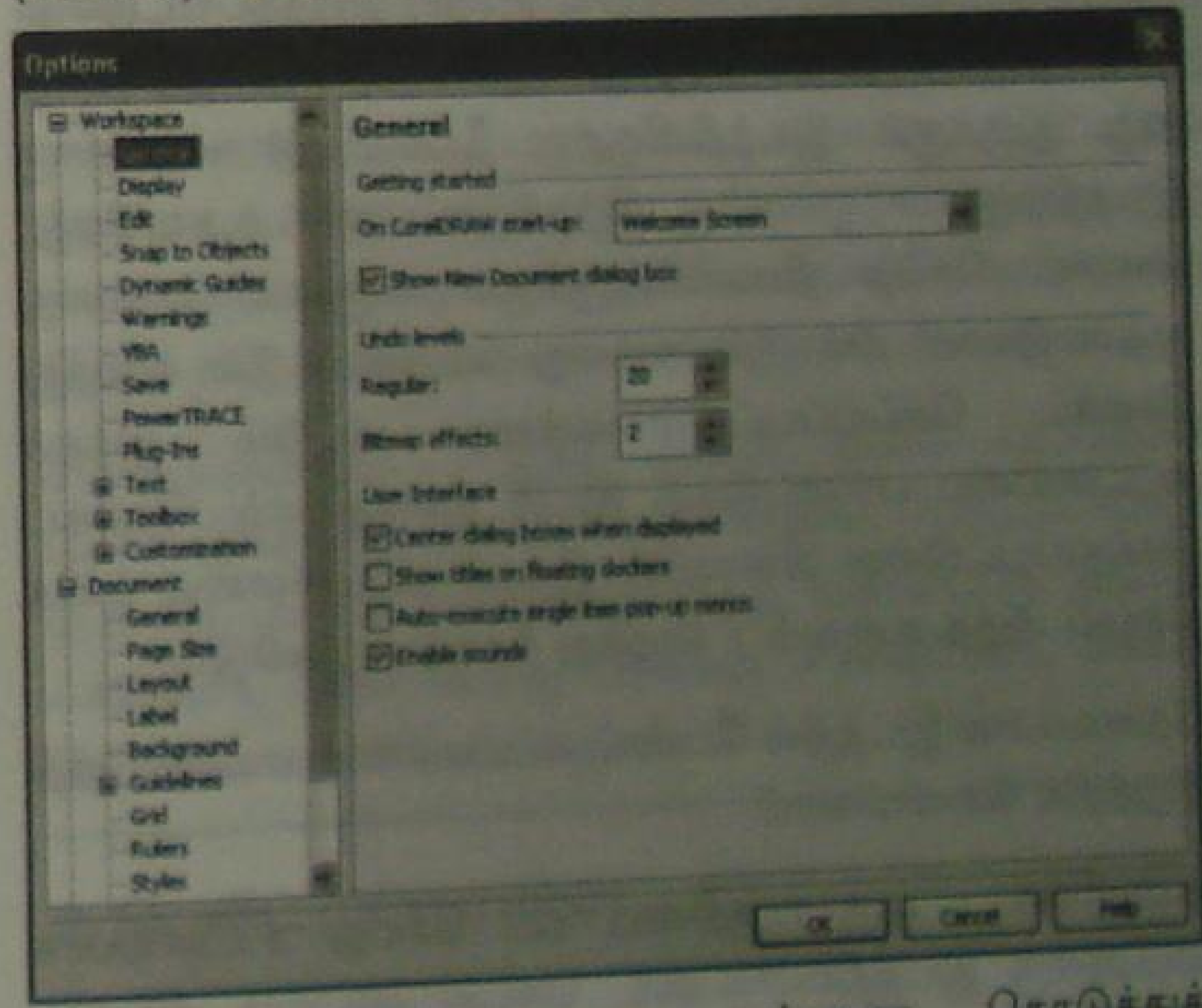
ஒரு வேலையில் செய்த செயல்களை பின்னிருந்து முன்னோக்கி மீண்டும் திருப்பிப் பார்ப்பதற்கு இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது.

எடுத்துக்காட்டாக 1,2,3,4,5 என்று அடுத்தடுத்து செய்யப்பட்ட 5 செயல்களை 5,4,3,2,1 என்று திருப்பிப் பார்க்க முடிகிறது.

கடைசியாக செய்த செயல் இந்த அன்டு என்ற வார்த்தைக்கு அடுத்து கொடுக்கப்பட்டிருக்கும். அதாவது கடைசியாக ஒரு உருவத்தை நகர்த்தியிருந்தால் (Move) இந்தக் கட்டளை அன்டு மூவ் (Undo Move) என்று தெரியும்.

தவறுகள் செய்கின்ற நேரத்தில் அவற்றை திருத்திக் கொள்வதற்கு இந்தக் கட்டளை பொதுவாக உதவுகிறது. கோரல்டிராவில் 99,999 முறை அன்டு செய்ய முடிகிறது. உங்களுக்குத் தேவையான அளவிலும் மாற்றிக் கொள்ளலாம்.

டூல்ஸ் மெனுவில் முதலாவதாகக் கொடுக்கப்பட்டு உள்ள ஆப்ஸன்ஸ் கட்டளையினுள், ஒர்க்ஸ்பேஷ்-ன் கீழ் ஜெனரல் கட்டளையை செலக்ட் செய்தால் வருகின்ற விண்டோவில் முதலாவதாகக் கொடுக்கப்பட்டுள்ள அன்டு லெவல் என்பதில் உள்ள டெக்ஸ்ட் பாக்ஸில் (Tool>Options>Work space>General>Undo level> உங்களுக்குத் தேவையான எண்ணை கொடுத்துக் கொள்ளவும். ஆனால் அதிகமான எண்ணைக் கொடுத்தால், சில நேரங்களில் செயல்படாமலும் போவதற்கு வாய்ப்பிருக்கிறது. இந்த அன்டு லெவல் என்பது உங்கள் கம்ப்யூட்டரின் நினைவகத் தன்மையின் அடிப்படையில் செயல்படுகிறது. எனவே பொதுவாக 99 லெவல் கொடுப்பது சரியானதாக இருக்கும்.


Options
Workspace
General
Display
Edit
Getting started
Undo levels
Regular:
Bitmap effects:
User Interface
Document
Guidelines
Grid
Rulers
Styles
OK
Cancel
Help

2. ரீடூ (Redo) (Sht^Z) :

அன்டூவிற்கு எதிர்மறையானது. அதாவது அன்டூ செய்த வேலையை மீண்டும் பழைய நிலைக்குக் கொண்டு செல்ல இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது. அதாவது அன்டூ செய்த வேலைகளை அன்டூ செய்ய முடிகிறது. 1,2,3 என்று செய்த வேலைகளை 3,2,1 என்று பார்ப்பதற்கு அன்டூ உதவுகிறது அல்லவா? அப்படி அன்டூ செய்தவற்றை மீண்டும் 1,2,3 என்று பார்ப்பதற்கு ரீடூ செய்து கொள்ளவும்.

3. ரிபீட்..... (Repeat) (^R) :

கடைசியாக செய்த செயலை மீண்டும் எந்த மாற்றமும் இல்லாமல் அப்படியே திரும்ப திரும்ப செய்வதற்கு இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது. எடுத்துக்காட்டாக ஒரு உருவத்தை 5 டிகிரி சுழற்றி நிறுத்துகிறீர்கள் எனக் கொள்வோம். அதனை செய்து முடித்து உடன் இந்தக் கட்டளையை செலக்ட் செய்தால், 5 டிகிரி சுழன்ற உருவம் மீண்டும் 5 டிகிரி சுழற்றி நிறுத்தப்படும். இந்தக் கட்டளைக்கான ஷார்ட்கட் கன்ட்ரோல் ஆர் (^R) ஆகும். சில டூல்களையும், கட்டளைகளையும் பயன்படுத்தி செய்யப்படும் சில செயல்களை ரிபீட் செய்ய முடியாது.

ரிபீட் என்ற இந்தக் கட்டளையை தொடர்ந்து கடைசியாக செய்த, மீண்டும் (ரிபீட்) செய்யக்கூடிய செயலின் பெயர் கொடுக்கப்படும். ஒரு உருவத்தை நகர்த்தி (^R) நிறுத்தியிருந்தால் இந்தக் கட்டளை ரிபீட் மூவ் என்று காட்டப்படும்.

4. கட் (Cut) (^X) :

கோரல்டிராவின் ஒரு பக்கத்தில் (Page) நிறுத்தப்பட்டுள்ள எந்த ஒரு உருவம், எழுத்து ஆகியவற்றை, தற்போது அது இருக்கும் இடத்திலிருந்து நீக்கிவிட்டு மற்றொரு இடத்திற்கு மாற்றுவதற்கு இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது. செலக்ட் செய்த நிலையிலிருக்கும் உருவம், அல்லது முதல் டூலான பிக் டூல் அல்லது டெக்ஸ்ட் டூல் வைத்து செலக்ட் செய்யப்பட்டுள்ளவற்றை மட்டும் இந்தக் கட்டளையை பயன்படுத்தி இடம் நகர்த்தலாம். செலக்ட் செய்யப்பட்டுள்ள நிலையில் இந்தக் கட்டளையை க்ளிக் செய்ய அந்த உருவம் / எழுத்து நீக்கப்பட்டுவிடும்.

தேவையான இடத்தில் **பேஸ்ட்** கட்டளையை பயன்படுத்தி நிறுத்திக் கொள்ளலாம்.

கவனிக்க : ஒரு பகுதியை கட் செய்து உடனடியாக மற்றொரு இடத்தில் பேஸ்ட் செய்து விடவும். பேஸ்ட் செய்வதற்கும் முன்பாக வேறு உருவத்தை காப்பி அல்லது கட் செய்தல் கூடாது. செய்தால் முதலில் கட் செய்த பகுதி முற்றிலும் நீக்கப்பட்டுவிடும்.

5. காப்பி (Copy) (^C) :

தற்போது ஒரு இடத்தில் உள்ள உருவம் / எழுத்து அப்படியே மற்றொரு இடத்திற்கும் தேவையென்றால் இந்தக் கட்டளையை பயன்படுத்திக் கொள்ளலாம். காப்பி செய்தவற்றை மற்றொரு இடத்தில் / ஃபைலில் நிறுத்த பேஸ்ட் கட்டளை உதவுகிறது.

6. பேஸ்ட் (Paste) (^V) :

ஒரு இடத்தில் இருந்த உருவத்தை செலக்ட் செய்து காப்பி அல்லது கட் கட்டளையை கொடுத்து அதனை தேவையான இடத்தில் நிறுத்துவதற்கு இந்த பேஸ்ட் கட்டளையை பயன்படுத்திக் கொள்ளலாம்.

கோரல்டிராவில் எந்த இடத்தில் காப்பி அல்லது கட் செய்தீர்களோ, அதே இடத்தில் பேஸ்ட் ஆகின்றது. நீங்கள் ஒரு பக்கத்தில் (Page) காப்பி செய்து மற்றொரு பக்கத்தில் பேஸ்ட் செய்தாலும், காப்பி செய்த பக்கத்தில் எந்த இடத்தில் (Location) உருவம் இருந்ததோ அதே இடத்தில், ஆனால் தற்போது நீங்கள் துவங்கியுள்ள பக்கத்தில் உருவம் பேஸ்ட் ஆகிறது. பேஸ்ட் செய்யப்போகும் பக்கத்தில் ஒரு பகுதியை நீங்கள் ஜூம் (Zoom) செய்திருக்கலாம். ஆனால் உருவம் அங்கு பேஸ்ட் ஆவதில்லை. மாறாக காப்பி செய்யும் பொழுது இருந்த இடத்திலேயே அது பேஸ்ட் ஆகிறது.

எழுத்துக்களை காப்பி அல்லது கட் செய்யும் பொழுது கவனிக்க வேண்டியவை :

1. உருவங்களுடன் சேர்ந்துள்ள எழுத்துப் பகுதியையும், தனியாக மொத்த எழுத்துப் பகுதியையும் காப்பி அல்லது கட் செய்ய பிக் டூலை பயன்படுத்தலாம்.
2. குறிப்பிட்ட எழுத்துப் பகுதியை மட்டும் காப்பி அல்லது கட் செய்ய டெக்ஸ்ட் டூல் பயன்படுத்தலாம். (ஷேப் டூல் பயன்படுத்தி எழுத்துருக்களை பல வகைகளிலும் மாற்றியமைக்க முடிந்தாலும் காப்பி செய்வதற்கு பயன்படுவதில்லை)

பேஸ்ட் செய்யும் பொழுது கவனிக்க வேண்டியவை

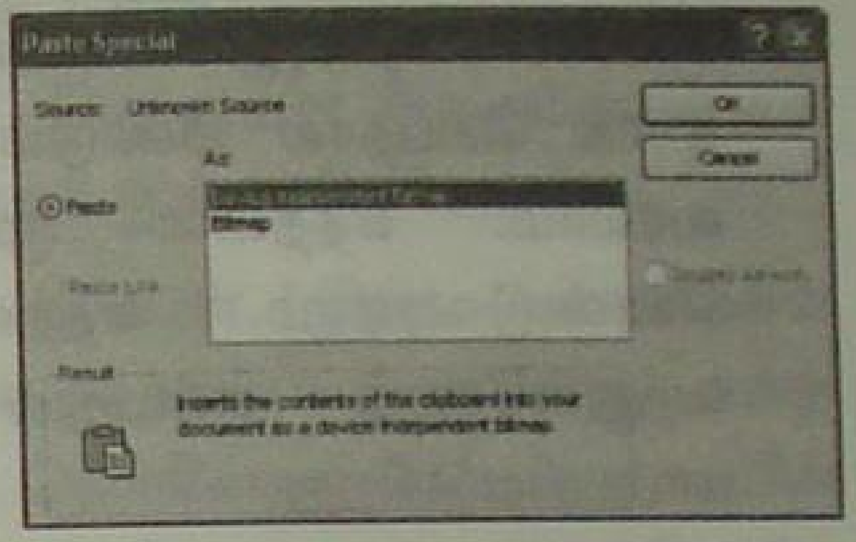
3. முதல் டூல் பயன்படுத்தி காப்பி செய்தவற்றை எந்த ஒரு டூலை செலக்ட் செய்திருக்கும் பொழுதும் பேஸ்ட் செய்யலாம்.
4. டெக்ஸ்ட் டூல் பயன்படுத்தி காப்பி / கட் செய்த எழுத்தப்பகுதியை பேஸ்ட் செய்ய டெக்ஸ்ட் டூல் செலக்ட் செய்யப்பட்டு, கர்ஸர் ஸ்கிரீனில் நிறுத்தப்பட்டிருக்க வேண்டும். இல்லையென்றால் காப்பி / கட் செய்துள்ள எழுத்துப்பகுதி பேஸ்ட் ஆவதில்லை.
5. முதல் டூல் அல்லது டெக்ஸ்ட் டூல் பயன்படுத்தி காப்பி / கட் செய்தவற்றை, டெக்ஸ்ட் டூலின் கர்ஸரை நிறுத்தியும் பேஸ்ட் கொடுக்க முடிகிறது.

கவனிக்க : எழுத்துக்களுடன் ஏதேனும் உருவத்தை சேர்த்து வேலை செய்ய வேண்டியிருந்தால், அந்த உருவத்தை முதலில் பிக் டூல் பயன்படுத்தி காப்பி/ கட் செய்து கொள்ளவும். பிறகு எழுத்துப்பகுதியை டைப் செய்து, அதில் கர்ஸர் இருக்கும் நிலையில் பேஸ்ட் கொடுத்தால், காப்பி/கட் செய்யப்பட்ட உருவம் எழுத்துடன் இணைத்துக் கொடுக்கப்பட்டுவிடும். எடுத்துக்காட்டாக கேள்வித் தாள்களில் ஆப்ஸன் (Option type) மாதிரிகளில் வார்த்தைகளுக்கு முன்பாக நிறுத்தப்படும் சிறிய கட்டங்களை இவ்வாறு நிறுத்தலாம். கீழே எடுத்துக்காட்டைக் காண்க :

☐ ஒன்று ☐ இரண்டு ☐ மூன்று

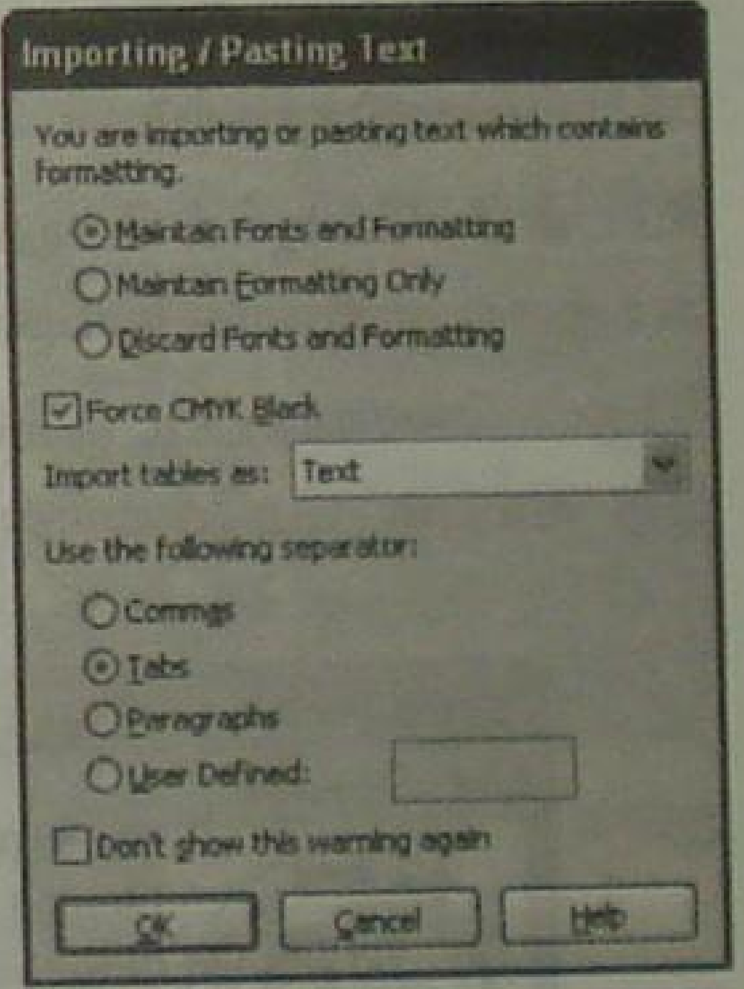
இப்படி நிறுத்தப்படும் உருவங்களை நீக்குவதற்கு (Delete) டெக்ஸ்ட் டூலையே பயன்படுத்தலாம் என்பதும் குறிப்பிடத்தக்கது.

7. பேஸ்ட் ஸ்பெஷல் (Paste Special) :



Inserts the contents of the clipboard into your document as a device independent bitmap.

மற்ற அப்ளிகேஷன்களில் (காப்பி கட்டளை மூலம்) காப்பி செய்த எழுத்துப்பகுதி, படங்கள் உள்ளிட்டவற்றை நேரடியாக கோரல்டிராவில் நிறுத்திக் கொள்ள இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது.



You are importing or pasting text which contains formatting.

● Maintain Fonts and Formatting
○ Maintain Formatting Only
○ Discard Fonts and Formatting

☑ Force CMYK Black

Import tables as: Text

Use the following separator:

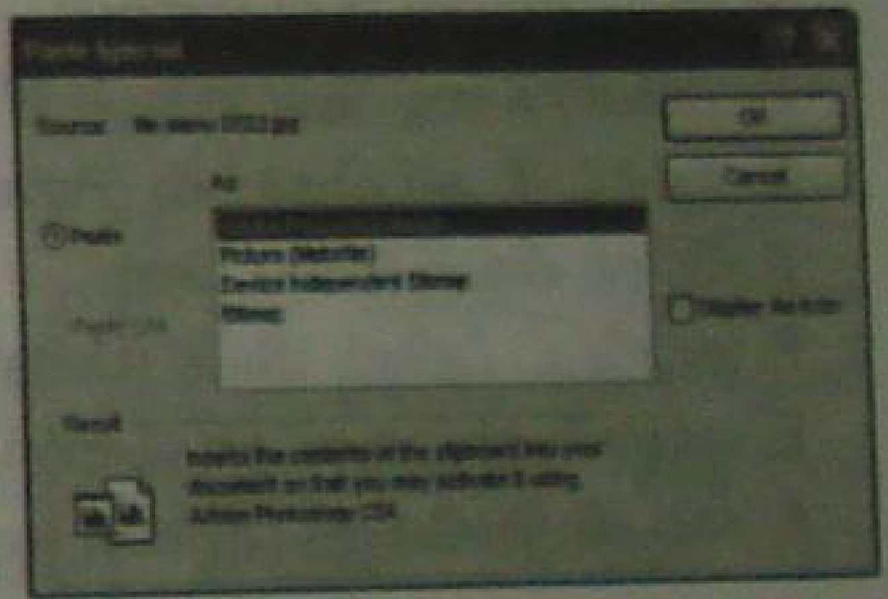
○ Commas
● Tabs
○ Paragraphs
○ User Defined:

☐ Don't show this warning again

என்றாலும் இது சில நிபந்தனைகளுக்கு உட்பட்டே செயல்படுகிறது. எழுத்துப்பகுதியை பொறுத்தமட்டில் டெக்ஸ்ட் (Text) அல்லது ரிச் டெக்ஸ்ட் (Rich Text) -ஆக நிறுத்த முடிகிறது. (பேஜ்மேக்கரில் நீங்கள் ஒரு தமிழ் எழுத்துப் பகுதியை காப்பி செய்திருக்கின்றீர்கள் எனக் கொள்வோம். கோரல்டிராவில் பேஸ்ட் ஸ்பெஷல் கொடுக்கும் பொழுது ஒரு டயலாக் பாக்ஸ் வருகிறது. இதில் டெக்ஸ்ட் அல்லது ரிச் டெக்ஸ்ட் என இரண்டு முறைகள் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. இதில் டெக்ஸ்ட் என்பதை செலக்ட் செய்திருந்தால், நீங்கள் காப்பி செய்த எழுத்துப்பகுதி, கோரல்டிராவில் டிஃபால்ட்டாக கொடுக்கப்பட்டுள்ள எழுத்துருவில் - காப்பி செய்து வந்தது தமிழாக இருந்தாலும், கோரல்டிராவின் டிஃபால்ட் எழுத்துருவாக ஆங்கில எழுத்துரு இருந்தால், ஆங்கிலத்திலேயே - வந்து நிற்கின்றது. அதே சமயம் ரிச் டெக்ஸ்ட் செலக்ட் செய்திருந்தால், காப்பி செய்து வந்தது, எப்படி இருந்ததோ அப்படியே நிறுத்தப்படுகிறது. தமிழ் எழுத்துரு தமிழிலும், ஆங்கிலம் அப்படியேயும் கிடைக்கின்றது.)

படங்களைப் பொறுத்தமட்டில் JPEG, TIFF, PCX என்று எதுவாக இருந்தாலும் அது பிட்மேப்பாகவே கொடுக்கப்படுகிறது. என்றாலும் இதுவும் இரண்டு முறைகளில் செயல்படுகிறது. எடுத்துக்காட்டாக பேஜ்மேக்கரில் நிறுத்தப்பட்ட ஒரு புகைப்படத்தை கிராப் டூல் வைத்து வெட்டியிருப்பதுடன் அளவில் சிறியதாக்கி வைத்துள்ளீர்கள் எனக் கொள்வோம். அதனை காப்பி கட்டளை மூலம் காப்பி செய்கின்றீர்கள். இப்பொழுது கோரல்டிராவில் நேரடியாக பேஸ்ட்டும் கொடுக்கலாம். ஆனால் படம் முழுமையான உருவில், அளவில் மாறுதலுடன் நிறுத்தப்படுகிறது. பேஸ்ட் ஸ்பெஷல் கட்டளையில் முதல் முறையான டிவைஸ் இன்டிபென்டன்ட் பிட்மேப் (Device Independent Bitmap) என்பதை செலக்ட் செய்திருக்கும் போது, படம் முழுமையாக - அதாவது பேஜ்மேக்கரில் வெட்டப்பட்டிருந்தாலும், அதன் மறைக்கப்பட்ட பகுதியும் தெரிகின்ற விதத்தில் - நிறுத்தப்படுகின்றது. ஆனால் அளவில் சரியான விதத்தில் அமைவது இல்லை. பிட்மேப் (Bitmap) என்பதை செலக்ட் செய்திருக்கும் போது, பேஜ்மேக்கரில் காப்பி செய்தபோது எப்படி இருந்ததோ - அதாவது பகுதி வெட்டப்பட்டு, உருவில் சிறியதாக்கி - அப்படியே கோரல்டிராவில் நிறுத்தப்படுகிறது.

காரணம், பேஜ்மேக்கரில் நாம் படங்களை ப்ளேஸ் கட்டளை மூலமே கொண்டு வரமுடிகிறது. எனவே அந்த படத்திற்கு லிங்க் தானாகவே கொடுக்கப் பட்டிருக்கும். பேஜ்மேக்கரில் அதன் டூல்களை வைத்து உருவாக்கப்படும் உருவங்களை காப்பி செய்து கோரல்டிராவிற்குள் கொண்டுவர முடியாது.



அதே சமயம் போட்டோஷாப் போன்ற அப்ளிகேஷன்களில் காப்பி செய்து கொண்டு வரும் பொழுது, பேஸ்ட் ஸ்பெஷல் டயலாக் பாக்ஸிலேயே அந்த அப்ளிகேஷன்களின் பெயரும் அதனுடைய தன்மையைக் கொண்ட படம் என்பதற்கான கட்டளையும், அதனை தொடர்ந்து மேலே பார்த்த இரண்டு பிட்மேப் முறைகளும் கொடுக்கப்படுகின்றன. மேலும் சில அப்ளிகேஷன்களுக்கு இந்தக் கட்டளை முறைகள் மாற்றித் தரப்படுகின்றன.

எப்படியாயினும் இந்த முறை மூலம் படங்களை கொண்டுவருவது அவ்வளவு நல்லதல்ல. போட்டோஷாப் போன்ற அப்ளிகேஷன்களிலிருந்து தனியொரு இமேஜ் ஃபைலாக சேவ் செய்து அல்லது எக்ஸ்போர்ட் செய்து கொண்டு வருவதே நல்லது.

8. டெலிட் (Delete) (Del) :

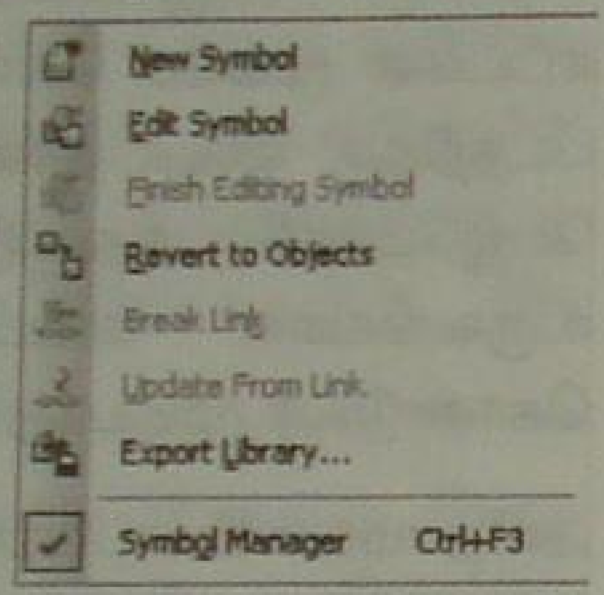
செலக்ட் செய்துள்ள (தேவையற்ற) உருவத்தை முற்றிலுமாக நீக்குவதற்கு இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது. முதல் டூலான பிக் டூலை பயன்படுத்தி செலக்ட் செய்யப்பட்டிருக்கும் எழுத்துப் பகுதி உள்ளிட்ட ஒன்று அல்லது அதற்கு மேற்பட்ட உருவங்களை மொத்தமாக நீக்கிவிடவும் உதவுகிறது. அல்லது டெக்ஸ்ட் டூலை பயன்படுத்தி செலக்ட் செய்யப்பட்டிருக்கும் எழுத்துப் பகுதியை மட்டும் நீக்கவும் உதவுகிறது.

9. சிம்பள் (Symbol) :

கோரல்டிராவில் உருவாக்கப்படும் ஒவ்வொரு டிராயிங்கிற்கும் தனித்தனியே ஒரு லைப்ரரியை உருவாக்கிக் கொள்ளலாம். இதனால் அந்த டிராயிங்கில் நாம் பயன்படுத்திள்ள படங்கள், சிம்பள்களை தனியே அறிந்து கொள்ளவும், அந்த டிராயிங்கை உருவாக்கியவர் இல்லாத நேரத்திலும், எந்தெந்த படங்களை பயன்படுத்தியுள்ளனர் என்றும் அறிந்து கொள்ளலாம்.

படங்களை, சிம்பள் பட்டியலில் சேர்ப்பது, சேர்த்துள்ளதை எடிட் செய்வது, முற்றிலும் நீக்குவது என்பன மிகவும் எளிது. ஒவ்வொரு முறையும் படங்களை இம்போர்ட் செய்து கொண்டிருக்க வேண்டிய அவசியம் இல்லை. மேலும் ஒரு வேலைக்காக உருவாக்கியுள்ள சிம்பள்களை மற்றொரு வேலைக்கும் கொண்டு செல்ல முடிகிறது.

ஃஎடிட் மெனுவில் உள்ள சிம்பள் எனும் கட்டளையை செலக்ட் செய்யவும். கேஸ்கேடிங் கட்டளையான இதனை செலக்ட் செய்தவுடன் அருகே ஒரு பட்டியல் வருகிறது. இதில் பின்வரும் துணை கட்டளைகள் உள்ளன.


New Symbol
Edit Symbol
Finish Editing Symbol
Revert to Objects
Break Link
Update From Link
Export Library...
Symbol Manager Ctrl+F3

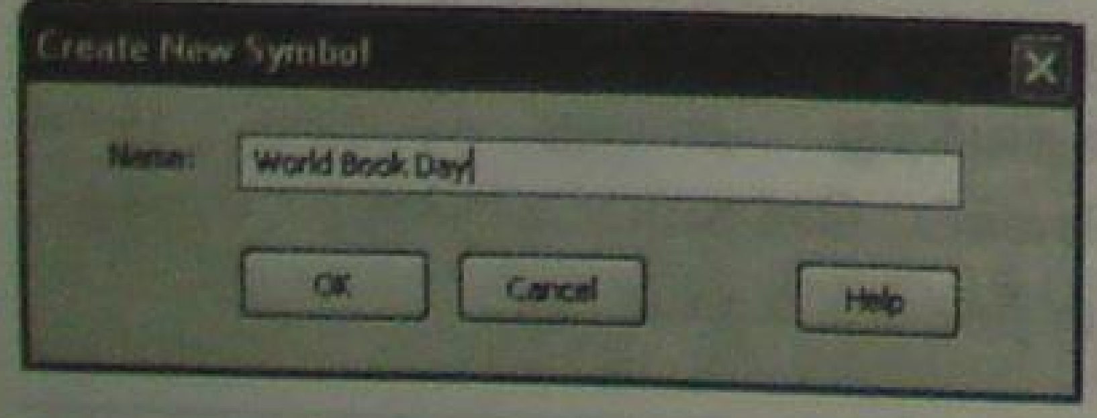
A. நியூ சிம்பள் (New Symbol)
B. எடிட் சிம்பள் (Edit Symbol)
C. ஃபினிஷ் எடிட்டிங் சிம்பள் (Finish Editing Symbol)
D. ரிவர்ட் டு ஆப்ஜெக்ட்ஸ் (Revert to Objects)
E. பிரேக் லிங்க் (Break Link)
F. அப்டேட் ஃபிரம் லிங்க் (Update From Link)
E. எக்ஸ்போர்ட் லைப்ரரி (Export Library...)
F. சிம்பள் மேனேஜர் (Symbol Manager)

கோரல்டிராவின் பக்கம் ஒன்றில் வரையப்பட்ட, நிறுத்தப்பட்டுள்ள, லைப்ரரியில் சேர்க்க விரும்பும் படத்தை செலக்ட் செய்து கொள்ளவும். எழுத்து, கட்டம், கோடு, இம்போர்ட் செய்யப்பட்ட புகைப்படம் என எதுவாக இருந்தாலும் லைப்ரரியில் சேர்க்கலாம். இங்கு எடுத்துக் காட்டாக அருகில் உள்ள ஒரு இலட்சினை படத்தை சேர்ப்பதாகக் கொள்வோம்.

உலகப் புத்தக தினம் - ஏப்ரல், 23
World Book Day - April, 23

செயல் முறை:

1. படத்தை செலக்ட் செய்துள்ள நிலையில், சிம்பள் கட்டளையின் நியூ சிம்பள் (அ) என்ற துணை கட்டளையை செலக்ட் செய்யுங்கள். உடன் பின்வரும் டயலாக் பாக்ஸ் வருகிறது. இதில் உங்கள் படத்திற்கு ஒரு பெயரை கொடுத்துக் கொள்ளுங்கள்.


Create New Symbol

Name: World Book Day

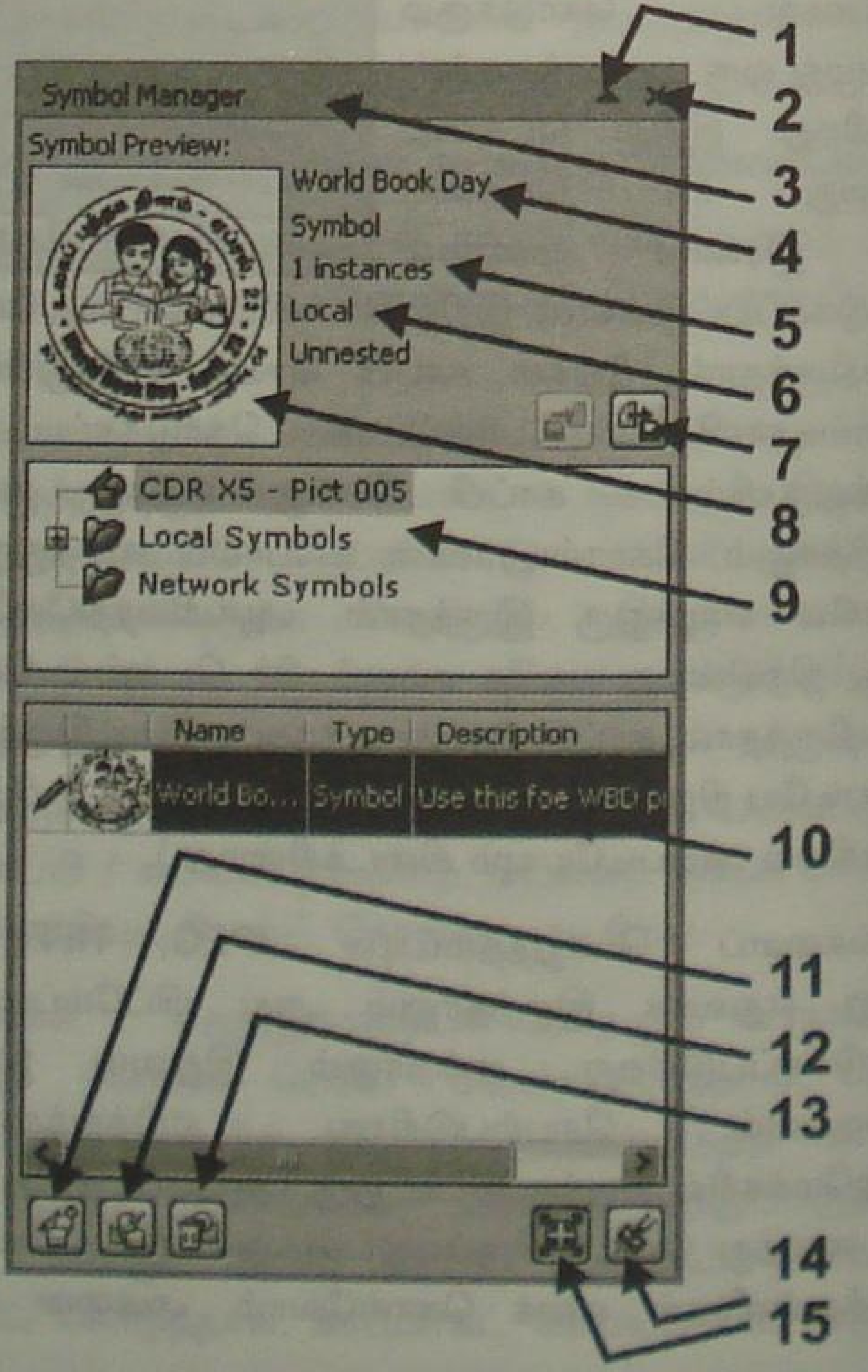
OK
Cancel
Help

2. இதில் படத்திற்கு ஒரு பெயரை கொடுத்துக் கொண்டு ஒகே செய்யவும். உடன் இந்த டயலாக் பாக்ஸ் மறைந்து விடுகிறது.
3. அந்தப் படம் தற்போது லைப்ரரி விண்டோவில் சேர்க்கப்பட்டிருக்கும். அதனை அறிந்து கொள்வதற்கும், தேவையான இடங்களில் அந்தப் படத்தை பயன்படுத்தவும் கேஸ்கேடிங் மெனுவில் உள்ள **சிம்பள் மேனேஜர் (Ctrl+F3)** என்ற கட்டளையை செலக்ட் செய்யவும். (சிம்பளை உருவாக்கும் முன்பாகவே கூட இதனை துவக்கி வைத்துக் கொள்ளலாம்.) உடன் ஒரு டாக்கர் விண்டோ துவங்குகிறது. (இந்த செயல்முறையைத் தொடர்ந்து, சிம்பள் மேனேஜரைப் பற்றிய விவரம் காண்க.)
4. சிம்பள் மேனேஜரில் உள்ள படத்தை க்ளிக் செய்து டிராக் செய்தால் மீண்டும் டிராயிங்கிற்கு கொண்டு வரலாம். எத்தனை முறை வேண்டுமானாலும் கொண்டுவரலாம். எத்தனை முறை கொண்டு வந்துள்ளோம் என்பதும் சிம்பள் மேனேஜரில் காட்டப்படுகிறது.

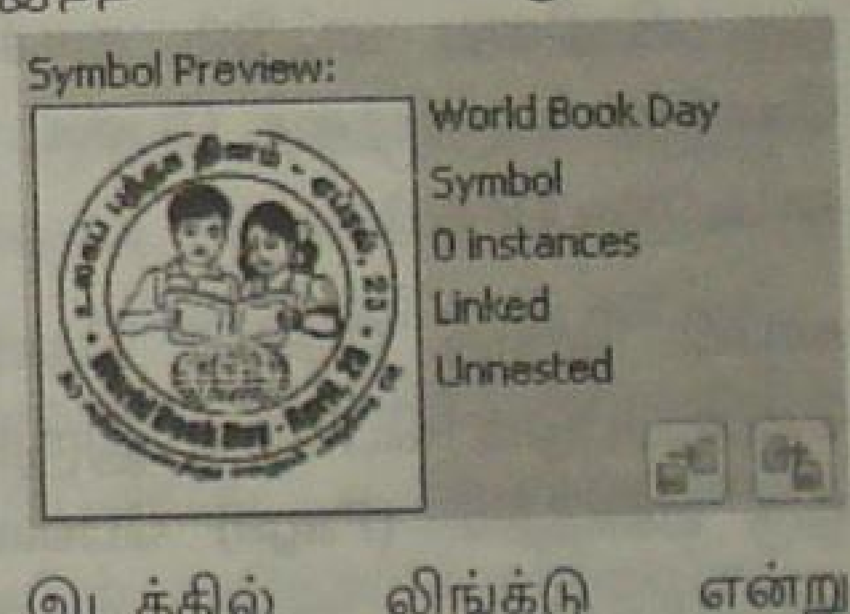
   சிம்பளை உருவாக்குவதும், பயன்படுத்துவதும் மிகவும் எளிதான செயலாகவே கொடுக்கப்பட்டுள்ளது. மேலே கூறிய நான்கு படிகளில் செயல் முடிந்து விடுகிறது. தேவையான இடங்களில் சிம்பளை பயன்படுத்தலாம்.

சிம்பள் மேனேஜரில் மேலும் பல வசதிகள் தரப்பட்டுள்ளன. அவற்றை விரிவாக இங்கு காணலாம்.

கீழே கொடுக்கப்பட்டுள்ள படத்தை கவனியுங்கள். இது சிம்பள் மேனேஜரின் படம். இதில் புதியதாக ஒரு படத்தை சேர்த்துள்ளோம். மேலும் அதற்கு பெயரும் கொடுத்துள்ளோம். இந்த சிம்பள் மேனேஜரின் பாகங்கள் மற்றும் அவற்றின் விளக்கங்கள்.


Symbol Manager
Symbol Preview:
World Book Day
Symbol
1 instances
Local
Unnested
CDR X5 - Pict 005
Local Symbols
Network Symbols
Name
Type
Description
World Bo...
Symbol
Use this foe WBD p
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15

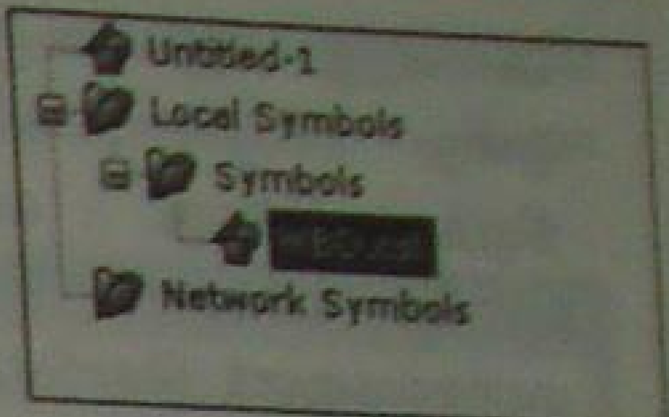
1. ரோல் பட்டன் : இதனை க்ளிக் செய்ய சிம்பள் மேனேஜர் ஒரு ஸ்கிரீன் போல சுருட்டி வைக்கப்படுகிறது. மீண்டும் க்ளிக் செய்தால் விரிந்து கொள்ளும்.
2. க்ளோஸ் பட்டன்: சிம்பள் மேனேஜரில் வேலை முடிந்து விட்டால் இந்த பட்டனை க்ளிக் செய்ய சிம்பள் மேனேஜர் முற்றிலும் மறைந்து விடும். மீண்டும் வரவழைக்க எடிட் மெனுவில் சிம்பள் கட்டளையில் உள்ள சிம்பள் மேனேஜர் கட்டளையை மீண்டும் செலக்ட் செய்ய வேண்டும்.
3. சிம்பள் மேனேஜர் - டைட்டில்.
4. தற்போது நாம் செலக்ட் செய்துள்ள சிம்பளின் பெயர் (பெயர் கொடுத்திருந்தால் இங்கு தெரியும்.)
5. செலக்ட் செய்துள்ள சிம்பள் இந்த டிராயிங்கில் எத்தனை முறை பயன்படுத்தப்பட்டு உள்ளது என்ற எண்ணிக்கை இங்கு தெரிகின்றது. வடிவமைப்பில் பயன்படுத்தி உள்ளவற்றில் ஒன்றை டெலிட் செய்தாலும் எண்ணிக்கை குறைந்து விடும்.
6. செலக்ட் செய்துள்ள சிம்பளின் இருப்பிடம். தற்போது லோக்கல் என்று காட்டப்பட்டுள்ளது. அதாவது, தற்போது நாம் செயல்பட்டு வரும் வேலையிலேயே (ஃபைலுக்குள்ளேயே) இந்த சிம்பள் உள்ளது என்பதை உணர்த்துகிறது. வேறு ஃபைலிலிருந்து எக்ஸ்போர்ட் லைப்ரரி (7) செய்து இந்த வேலையில் பயன்படுத்தியிருந்தால் இந்த இடத்தில் லிங்க்டு என்று காட்டப்பட்டிருக்கும். (அருகில் படம் காண்க.)


Symbol Preview:
World Book Day
Symbol
0 instances
Linked
Unnested

7. எக்ஸ்போர்ட் டு லைப்ரரி என்ற இந்த ஐகான் மூலம், தற்போதைய சிம்பளை வேறு வேலைகளுக்கு பயன்படுத்த முடிகிறது. இதனை க்ளிக் செய்ததும் சேவ் அஸ் கட்டளைக்கானதைப் போன்ற டயலாக் பாக்ஸ் வருகின்றது. அதில் உங்கள் சிம்பளுக்கு ஒரு பெயரைக் கொடுத்து சேவ் செய்து கொள்ளுங்கள். எடுத்துக்காட்டிற்காக இங்கு WBD.csl என்று சேவ் செய்கின்றோம். ஃபைலின் எக்ஸ்டென்ஷனாக சிஎஸ்எல் என்பது தானாகவே கொடுக்கப்பட்டுவிடும். இந்த சிம்பளை பொதுவாக பின்வரும் இடத்திலேயே சேவ் செய்து கொள்ளுங்கள். (டீஃபால்டாக இதுவே வரும். மாற்ற வேண்டாம்.)

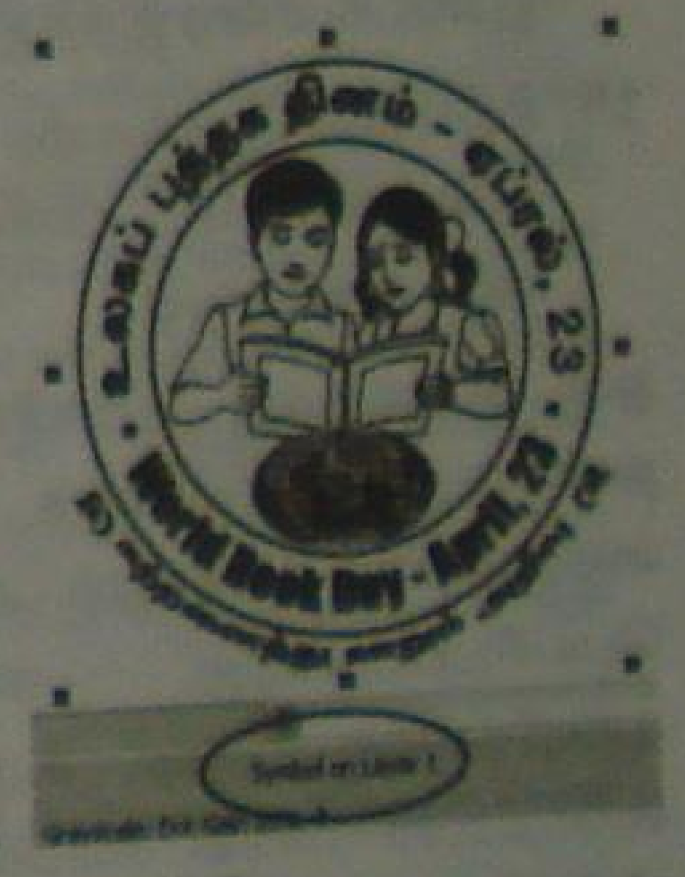
   Local Symbols>User Symbols>......csl

   அடுத்த வேலையை துவக்கி, அதில் சிம்பள் மேனேஜரை செலக்ட் செய்து கொள்ளுங்கள். அதில் (பாகம் 9ஆகக் காட்டப்பட்டுள்ள பகுதியில் உள்ள) லோக்கல் சிம்பள்ஸ் என்பதை செலக்ட் செய்து அதற்குள் யூசர் சிம்பள்ஸ் என்பதை செலக்ட் செய்தால் அந்த ஃபோல்டருக்குள் நாம் சேவ் செய்து வைத்துள்ள ஃபைல் நிறுத்தப்பட்டிருக்கும். அதனை செலக்ட் செய்தால், அந்த சிம்பள் இங்கும் காட்டப்படுகிறது. தேவையான இடத்தில் நேரடியாக பயன்படுத்திக் கொள்ளலாம்.


Untitled-1
Local Symbols
Symbols
Network Symbols

8. லைப்ரரி விண்டோவில் செலக்ட் செய்துள்ள சிம்பளின் உருவம். (சிம்பள் ப்ரிவ்யூ)
9. நமது சிம்பளை பயன்படுத்தியுள்ள தற்போதைய ஃபைலின் பெயர் முதலாவதாகவும், மற்ற சிம்பள்கள் (உருவாக்கப்பட்டிருந்தால் அவற்றின் இருப்பிடம்) உள்ள இடம் இங்கு காட்டப்படுகிறது. பொதுவாக லோக்கல் சிம்பள் என்பதற்குள் யூசர்ஸ் சிம்பள் என்றே காட்டப்படுகிறது. நெட்வொர்க்கில் இருந்தாலும் அது இங்கு காட்டப்படுகிறது.
10. நமது வேலையில் பயன்படுத்தியுள்ள, தயாரித்துள்ள சிம்பள் இங்கு காட்டப்படுகிறது. அருகில் அதன் பெயர் தெரிகிறது. பெயரை மாற்றிக் கொள்ள அந்தப் பகுதியில் டபுள்க்ளிக் செய்தால் பெயர் செலக்ட் ஆகிறது. புதிய பெயரை டைப் செய்தால் போதும். இங்குள்ள சிம்பள் உருவத்தை மவுஸால் ட்ராக் செய்து நமது வேலையில் நிறுத்திக் கொள்ளலாம்.
11. இன்சர்ட் சிம்பள் என்ற இந்த ஐகானை செலக்ட் செய்தால், பாகம் 10ல் நாம் செலக்ட் செய்துள்ள சிம்பள், தற்போதைய நமது வேலையில், துவக்கியுள்ள பக்கத்தில் நடுவில் நிறுத்தப்படுகிறது. சிம்பளாக இருந்தால், அதனைச் சுற்றிலும் கொடுக்கப்படும் ஹாண்டல்கள் நீல நிறத்தில் காட்டப்படுகின்றன. பொதுவாக எந்த உருவத்தையும் (பிக் டூலால்) செலக்ட் செய்தால் காட்டப்படும் ஹாண்டல்கள் கருப்பு நிறத்திலேயே இருக்கும். ஆனால் சிம்பளுக்கு மட்டும் நீல நிறத்தில் காட்டப்படுகிறது.

    நமது வேலையில் நிறுத்தப்பட்டுள்ள சிம்பளை செலக்ட் செய்தால், ஸ்டேட்டஸ் பாரில் சிம்பள் என்றே காட்டப்படுகிறது.


உலகப் புத்தக தினம் - ஏப்ரல், 23
World Book Day - April, 23
Symbol on Layer 1

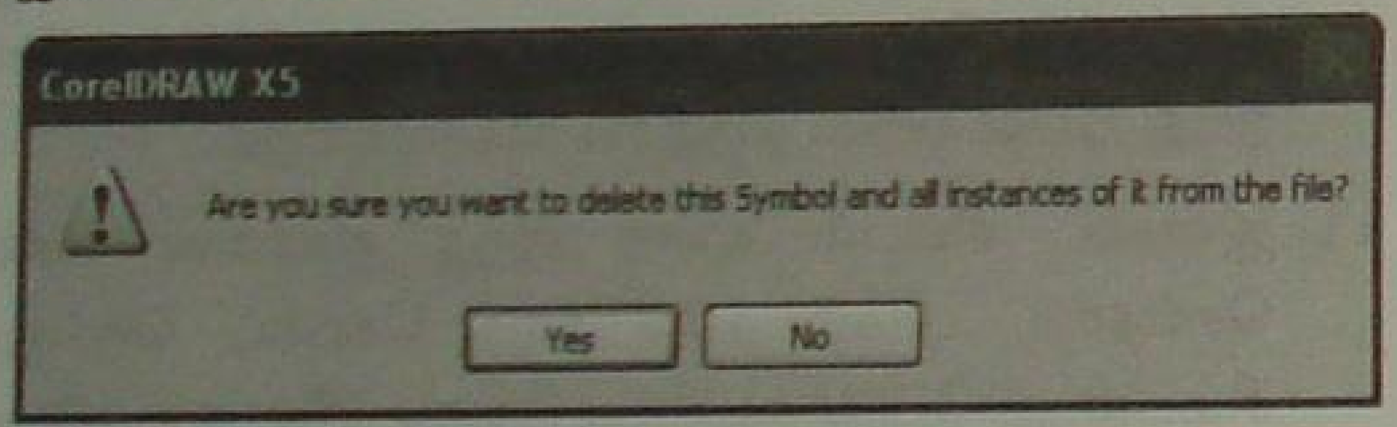
12. லைப்ரரியில் உள்ள சிம்பளை மாற்றியமைக்க (எடிட்) இந்த ஐகான் உதவுகிறது. சிம்பள் வசதியின் முக்கியமான பகுதியே இதுதான். சிம்பள் பயன்படுத்துவதன் அடிப்படையும் இதுதான். மாற்ற வேண்டிய சிம்பளை (பாகம் 10ல்) செலக்ட் செய்துள்ள நிலையில் இந்த ஐகானை க்ளிக் செய்யுங்கள். உடன் உங்கள் வேலையில் நீங்கள் நிறுத்தியுள்ள

அனைத்து உருவங்களும் மறைக்கப்பட்டு, சிம்பள் ஒன்று மட்டும் ஸ்கிரீனில், பக்கத்தின் நடுவில் நிறுத்தப்படுகிறது. வழக்கமாக உருவங்களுக்கு மாற்றம் செய்வது போல இதற்கும் தேவையான மாற்றங்களைக் கொடுத்து முடியுங்கள். அனைத்தும் செய்து முடித்தபிறகு, எடிட் மெனுவில் உள்ள சிம்பள் கட்டளை பட்டியலில் ஃபினிஷ் எடிட்டிங் சிம்பள் என்ற கட்டளையை செலக்ட் செய்யவும். உடன், சிம்பள் மேனேஜரின் பட்டியலில் (10) உள்ள சிம்பள் மாற்றம் அடைந்திருக்கும்.

அத்துடன் முந்தைய சிம்பளை எங்கெங்கெல்லாம் பயன்படுத்தியிருந்தீர்களோ (இந்த வேலையில் மட்டும்) அத்தனை இடத்திலும் உருவம் மாறிவிடும். அதாவது நீங்கள் கொடுத்த மாற்றம் தரப்பட்டுவிடும்.

குறிப்பு : எடிட் செய்து முடித்த பிறகு ஃபினிஷ் கொடுக்காமல் வேறு செயல் எதுவும் செய்ய முடியாது. எனவே முதலில் ஃபினிஷ் கட்டளையை கொடுத்துவிட்டு பிறகு வேறு செயலை செய்ய முயற்சிக்கவும்.

13. பட்டியலில் உள்ள ஒரு படத்தை முற்றிலும் டெலிட் செய்துவிட இந்த டெலிட் சிம்பள் ஐகான் உதவுகிறது. பட்டியலில் படத்தை செலக்ட் செய்து விட்டு இந்த ஐகானை க்ளிக் செய்யுங்கள். உடன் ஒரு எச்சரிக்கை பாக்ஸ் வருகிறது. இதில் எஸ் பட்டனை க்ளிக் செய்தால் அடுத்து, படம் டெலிட் ஆகிவிடும்.



Are you sure you want to delete this Symbol and all instances of it from the file?

14. தற்போதைய டிராயிங்கில் உள்ள அளவிற்கு நமது சிம்பளும் இணைந்து அமைய ஸ்கேல் டூ வேர்ல்ட் யூனிட்ஸ் என்ற இந்த ஐகானை செயல்படச் செய்யவும்.
15. சிம்பளில் தேவையற்ற செய்திகளை நீக்க இந்த பர்ஜ்ட் அன்யூஸ்டு டெஃபினீஷன்ஸ் என்ற இந்த ஐகானை க்ளிக் செய்யவும்.

ஒரு உருவத்தை டிராயிங்கில் கொண்டுவந்த பிறகே நாம் அதனை சிம்பளாக லைப்ரரியில் சேர்க்கின்றோம். லைப்ரரியில் சேர்த்ததும் அந்த உருவம் சிம்பள் என்றே பெயரிடப்படுகிறது. லைப்ரரியிலிருந்து மீண்டும் டிராயிங்கிற்கு அந்த உருவத்தைக் கொண்டுவந்தால், ஸ்டேட்டஸ் பாரில் சிம்பள் என்றே தெரியும். இதனை மீண்டும் உருவத்தின் தன்மை பெறச் செய்ய, **ரிவர்ட் டூ ஆப்ஜெக்ட்** எனும் கட்டளையை (D) பயன்படுத்த வேண்டும். உருவத்தை செலக்ட் செய்த நிலையில் இந்தக் கட்டளையை கொடுக்க உடன் உருவம் அதனுடைய ஒரிஜினல் தன்மையை அடைந்து விடும். இதனை ஸ்டேட்டஸ் பார் மூலம் தெரிந்து கொள்ளலாம்.

வேறொரு வேலையிலிருந்து சிம்பளை இங்கு பயன்படுத்தியிருந்தால் அதற்கு லிங்க் (இணைப்பு) தரப்பட்டிருக்கும். அங்கு செய்யப்படும் மாற்றங்கள் இங்கு தரப்பட்டுவிட வேண்டாம் என்றால் இணைப்பு துண்டிக்கப்பட்டிருக்க வேண்டும். அப்படி இணைப்பை துண்டிக்க **பிரேக் லிங்க் (E)** கட்டளை உதவுகிறது.

அதே சமயம், அங்கு செய்யப்படும் மாற்றம் (எடிட் சிம்பள் கட்டளை மூலம்) இந்த ஃபைலில் உள்ள சிம்பளுக்கும் தரப்பட **அப்டேட் ஃபிரம் லிங்க் (F)** என்ற கட்டளை உதவுகிறது.

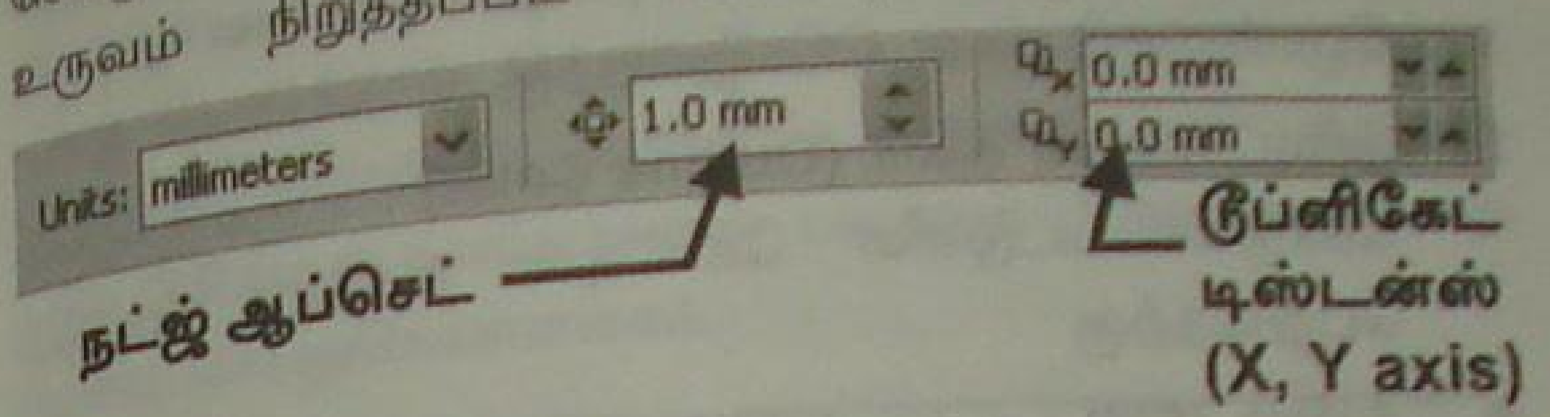
இந்த சிம்பள் பகுதி, தொடர்ந்து வேலை செய்யும் பொழுது பயன்படுத்தக் கூடிய நல்லதொரு கட்டளையாகும்.

10. டூப்ளிகேட் (Duplicate) (^D) :

கோரல்டிராவில் பயன்படும் மிக முக்கியமான கட்டளைகளுள் இதுவும் ஒன்றாகும். பிக் டூலை பயன்படுத்தி செலக்ட் செய்துள்ள உருவத்தின் மற்றொரு பிரதி பெறுவதற்கு பயன்படும் கட்டளை. காப்பி மற்றும் பேஸ்ட் கட்டளைகள் செய்யும் வேலையை சுருக்கமாக செய்து முடிக்கின்றது. (கட் / காப்பி கட்டளைகளை பயன்படுத்தினால் உருவம், கோரல்டிராவின் க்ளிப்போர்டு என்ற நினைவுப் பகுதியில் பதிவு செய்யப்படுகிறது. எனவே தேவையானபோது, கோரல்டிராவிற்குள்ளேயே மட்டுமல்லாது, வேறு அப்ளிகேஷன்களிலும் பேஸ்ட் செய்து கொள்ள முடிகிறது. டூப்ளிகேட் அவ்வாறு நினைவுப் பகுதியில் நிறுத்தப்படுவது இல்லை. நேரடியாக ஒரு பிரதியை மட்டும் தருகிறது. எனவே டூப்ளிகேட் கொடுத்த உருவத்தை பேஸ்ட் கட்டளை மூலம் மீண்டும் ஒட்ட முடியாது.)

காப்பி செய்து பேஸ்ட் கொடுத்தால், உருவம் காப்பி செய்யப்படும் பொழுது இருந்த இடத்திலேயே - எந்த ஒரு பக்கத்தில் (Page) பேஸ்ட் செய்தாலும் - பேஸ்ட் செய்யப்படும். ஆனால் டூப்ளிகேட் கட்டளையை பயன்படுத்தும் பொழுது நமது விருப்பப்படி தேவையான இடத்தில் உருவத்தை நிறுத்த முடிகிறது.

செயல்முறை : டூப்ளிகேட் செய்ய வேண்டிய உருவத்தை பிக் டூலை பயன்படுத்தி செலக்ட் செய்த நிலையில் இந்தக் கட்டளையை செலக்ட் செய்யுங்கள். (ஷார்ட்கட் - கன்ட்ரோல் டி ^D) அந்த உருவத்தின் மற்றொரு பிரதி நிறுத்தப்பட்டிருக்கும். ஆனால் அது முதல் உருவத்திலிருந்து சற்று தள்ளி அல்லது அதன் மேலேயே கூட நிறுத்தப்பட்டிருக்கும். இதற்கு முன்னதாக கோரல்டிராவை பயன்படுத்திய பொழுது கொடுத்த டிஃபால்ட் அளவுகளே இங்கு பயன்படுத்தப் பட்டிருக்கும். இதனை கட்டுப்படுத்த, முதல் டூலை மட்டும் செலக்ட் செய்த நிலையில் - வேறு எந்த உருவமும் செலக்ட் செய்திருக்கக் கூடாது - ப்ராப்பர்ட்டி பாரை கவனியுங்கள். அதில் டூப்ளிகேட் டிஸ்டன்ஸ் என்ற பகுதியில் உள்ள எக்ஸ்-X (கிடைமட்டம் Horizontal) மற்றும் ஒய்-Y (நெடுமட்டம் - Vertical) ஆகியவற்றில் தேவையான அளவுகளைக் கொடுக்கவும். அதாவது தற்போது செலக்ட் செய்துள்ள உருவம் உள்ள இடத்திலிருந்து கிடைமட்டமாக உருவம் நிறுத்தப்பட வேண்டிய தூரத்தை எக்ஸ் ஆக்ஸஸிலும், நெடுமட்டமாக நிறுத்தப்பட வேண்டிய தூரத்தை ஒய் ஆக்ஸஸிலும் கொடுக்க வேண்டும். தள்ளி நிறுத்தப்படாமல், தற்போது உருவம் உள்ள அதே இடத்தில் புதிய உருவம் (டூப்ளிகேட்) நிறுத்தப்பட வேண்டுமானால் இங்கு 0,0 கொடுத்துவிடவும். (அதே இடத்தில் நிறுத்தப்படும் உருவத்தை தேவையானபடி நகர்த்திக் கொள்ள நட்ஜ் (Nudge) கட்டளையை பயன்படுத்தலாம். - பார்க்க பக்கம் 003, 157)



நட்ஜ் ஆப்செட்

டூப்ளிகேட் டிஸ்டன்ஸ் (X, Y axis)

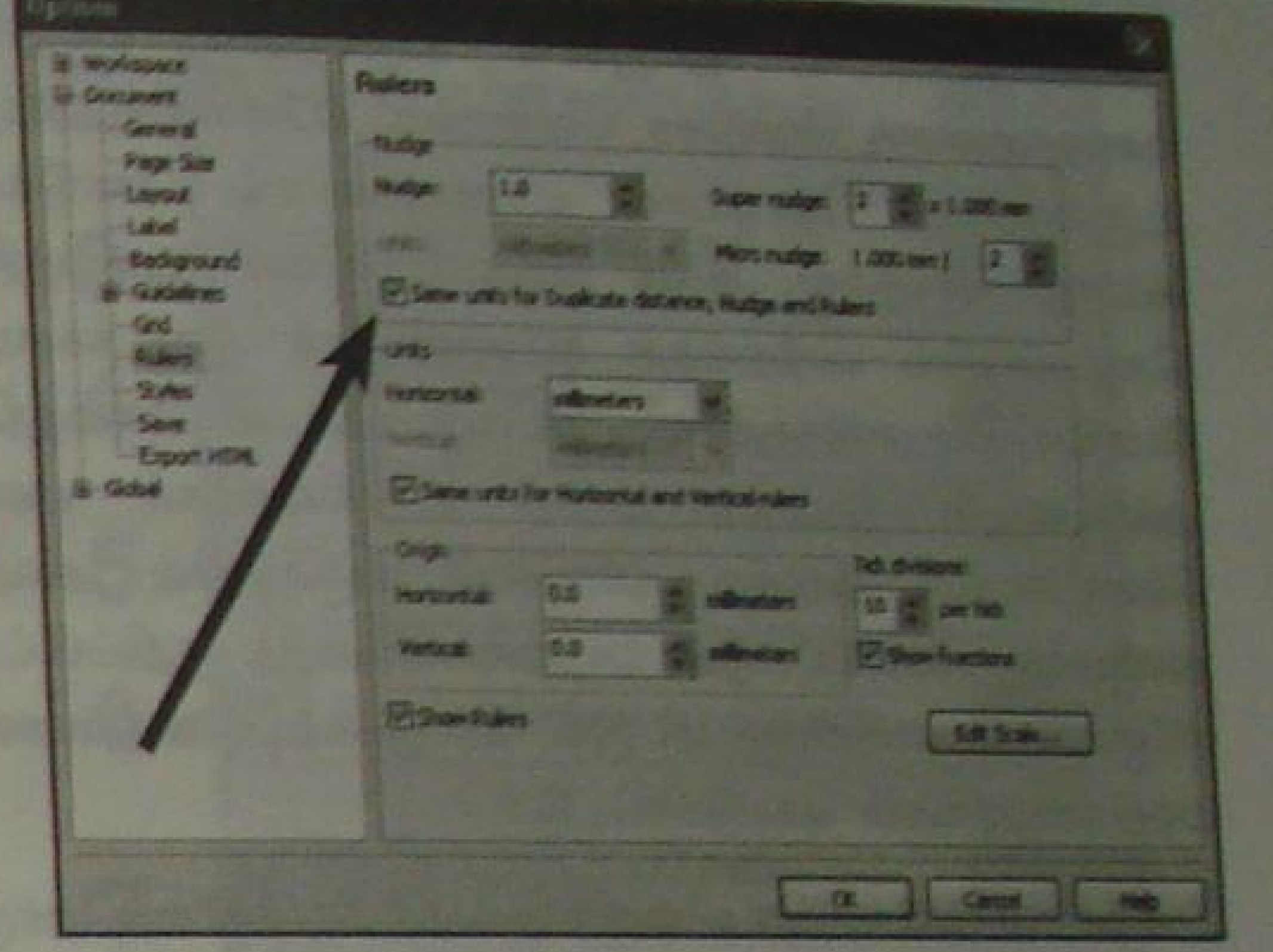
இந்த டூப்ளிகேட் கட்டளை கோரல்டிராவில் பல வகைகளில் பயன்படுகிறது. எடுத்துக்காட்டாக ஒரு நட்சத்திர உருவத்தை பயன்படுத்தி ஒரு பார்டர் உருவாக்க வேண்டுமானால் இந்தக் கட்டளை பெரிய அளவில் உதவுகிறது. ஒரு நட்சத்திரத்தை நிறுத்தி அதனை பிக் டூல் பயன்படுத்தி செலக்ட் செய்து கொள்ளுங்கள். முன்னதாக டூப்ளிகேட் டிஸ்டன்ஸில் 0,0 கொடுத்துக் கொள்ளுங்கள். உருவத்தை டூப்ளிகேட் செய்யுங்கள். உருவத்தை வலது அல்லது இடது புறமாக நட்ஜ் கொடுத்து அல்லது மவுஸை பயன்படுத்தி நகர்த்துங்கள். தேவையான தூரம் நகர்த்தியவுடன் அப்படியே டூப்ளிகேட் கட்டளையை கொடுங்கள். அதாவது முதல் உருவத்திலிருந்து டூப்ளிகேட் செய்து நகர்த்தி வைத்த உருவத்தை டூப்ளிகேட் செய்யுங்கள். இப்பொழுது கிடைக்கும் டூப்ளிகேட் (டூப்ளிகேட் டிஸ்டன்ஸ் எவ்வளவு கொடுத்திருந்தாலும் அதனை ஏற்காமல்) முதல் டூப்ளிகேட் உருவத்தை நாம் நகர்த்திய தூரத்தில் நிறுத்தப்படும். அடுத்தடுத்து ஷார்ட்கட் பயன்படுத்தி டூப்ளிகேட் கொடுங்கள். கிடைமட்டத்தில் தேவையான தூரம் வரையிலும் நட்சத்திரங்களை நிறுத்தியபின் நெடுவசமாக ஒரு முறை நகர்த்தி பின் டூப்ளிகேட் கொடுங்கள். இப்படி ஒரு கட்டம் போல நான்கு புறமும் உருவத்தை டூப்ளிகேட் கட்டளையை பயன்படுத்தி உருவாக்கலாம்.

இதே போல, முதல் முறை டூப்ளிகேட் போட்டதை, அளவில் மாற்றியிருந்தால், அடுத்த டூப்ளிகேட்டும் அதனுடைய வடிவொத்த விதத்தில் அளவில் மாறி வரும்.

அனுபவப்பூர்வமாக உணர்ந்து பாருங்கள். அடிக்கடி பயன்படும் கட்டளை. தவிர்க்க முடியாததும் கூட.

இந்த டூப்ளிகேட் கட்டளையின் செயல்பாட்டில் ஏதேனும் தொல்லை இருந்தால், பின்வரும் இரண்டு இடங்களை சோதித்து சரிசெய்யவும் :

1. ப்ராப்பர்ட்டி பாரில் நாம் ஏற்கனவே பார்த்த டூப்ளிகேட் டிஸ்டன்ஸ் பகுதியில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள அளவுகள்.
2. டூல்ஸ் மெனுவில் உள்ள ஆப்ஸன் கட்டளையில் ரூலர்ஸ் பகுதியில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள Same units for Duplicate distance... என்ற ஆப்ஸன் செக் செய்யப் பட்டிருக்கவேண்டும். (கீழே கொடுக்கப்பட்டுள்ள படத்தை கவனிக்கவும்).



11. க்ளோன் (Clone) :

இந்தக் கட்டளையும் டூப்ளிகேட் கட்டளை போலவே செயல்படுகிறது. ஆனால் இதன் சிறப்புத்தன்மை: ஒரிஜினல் உருவத்தில் நீங்கள் செய்யும் மாறுதல்கள் இந்த க்ளோனுக்கும் (டூப்ளிகேட்) தானாகவே கொடுக்கப் பட்டுவிடுகிறது.

செயல்படும் முறை : ஒரே உருவத்தை ஒரு வேலையில் பல இடங்களில் எந்தவித மாறுதல்களும் இல்லாமல் கொடுத்திருக்கலாம். ஆனால் ஏதோ ஒரு காரணத்திற்காக அவை எல்லாவற்றிலும் நிறம், கோட்டின் தன்மை போன்றவற்றில் ஏதேனும் மாற்றம் செய்யவேண்டி வரலாம். அந்த சமயத்தில் ஒவ்வொன்றாக மாற்றிக் கொண்டிருந்தாலும், டூப்ளிகேட் செய்து நிறுத்தினாலும் துல்லியமாக செய்வது சற்று சிரமமானதாகவும் அதிக நேரம் எடுக்கக் கூடியதாகவும் இருக்கும்.

துவக்கத்திலேயே, உங்கள் அனுபவத்தில் இதனை உணர்ந்திருக்க வேண்டும். வாடிக்கையாளர் அல்லது மற்றவர்கள் மாறுதல்களைக் கொடுக்கலாம் என்ற நிலை இருக்கும் பொழுது, ஒரு உருவத்திலிருந்து பிரதிகள் (காப்பி) எடுக்க வழக்கமாக பயன்படுத்தும் டூப்ளிகேட் கட்டளையை பயன்படுத்தாமல் இந்த க்ளோன் கட்டளையை கொடுங்கள். உருவம் மற்றொரு பிரதி கிடைக்கும். இதனை தேவையான இடத்தில் நகர்த்தி வைத்துக் கொள்ளுங்கள்.

இதுபோல ஒரிஜினல் உருவத்திலிருந்து தேவையான க்ளோன்களை பெற்று உங்கள் வேலையை செய்து முடியுங்கள்.

மாற்றங்கள் செய்ய வேண்டியிருந்தால், ஒரிஜினலில் மாற்றங்களைக் கொடுங்கள். அதாவது அளவை மாற்றுவது, நிறம் மாற்றுவது உள்ளிட்ட தேவைகளை கொடுத்து முடியுங்கள். நீங்கள் ஒவ்வொரு செயலையும் செய்து முடிக்கும் பொழுதே, அந்த ஒரிஜினலிலிருந்து எடுத்த அனைத்து க்ளோன்களும் மாறிக் கொண்டேயிருப்பதை

காணலாம். நேரடியாக ஒரு வேலையில் செய்வதற்கு முன் பயிற்சிக்காக ஏதேனும் உருவத்தை மாற்றி பழகிப்பார்த்துக் கொள்ளுங்கள்.

கவனிக்க : 1. ஒரிஜினல் உருவத்தில் மட்டுமே மாற்றங்களைக் கொடுக்க வேண்டும். க்ளோனில் பெற்ற உருவத்திற்கு நேரடியாக மாற்றங்களைக் கொடுக்கக் கூடாது. செய்தால், அதன் பிறகு ஒரிஜினல் உருவத்தில் செய்யப்படும் மாற்றங்கள் க்ளோனிற்குக் கிடைக்காமல் போய்விடும். எடுத்துக்காட்டாக ஒரு க்ளோன் உருவத்தில் அவுட்லைன் நிறத்தை மாற்றி விடுகின்றீர்கள் எனக் கொள்வோம். அடுத்து ஒரிஜினல் உருவத்தில் அவுட்லைனுக்கு செய்யப்படும் மாற்றங்கள் அந்த குறிப்பிட்ட க்ளோன் உருவத்திற்கு மட்டும் கொடுக்கப்படுவதில்லை. மற்ற மாற்றங்கள் கொடுக்கப்படும்.

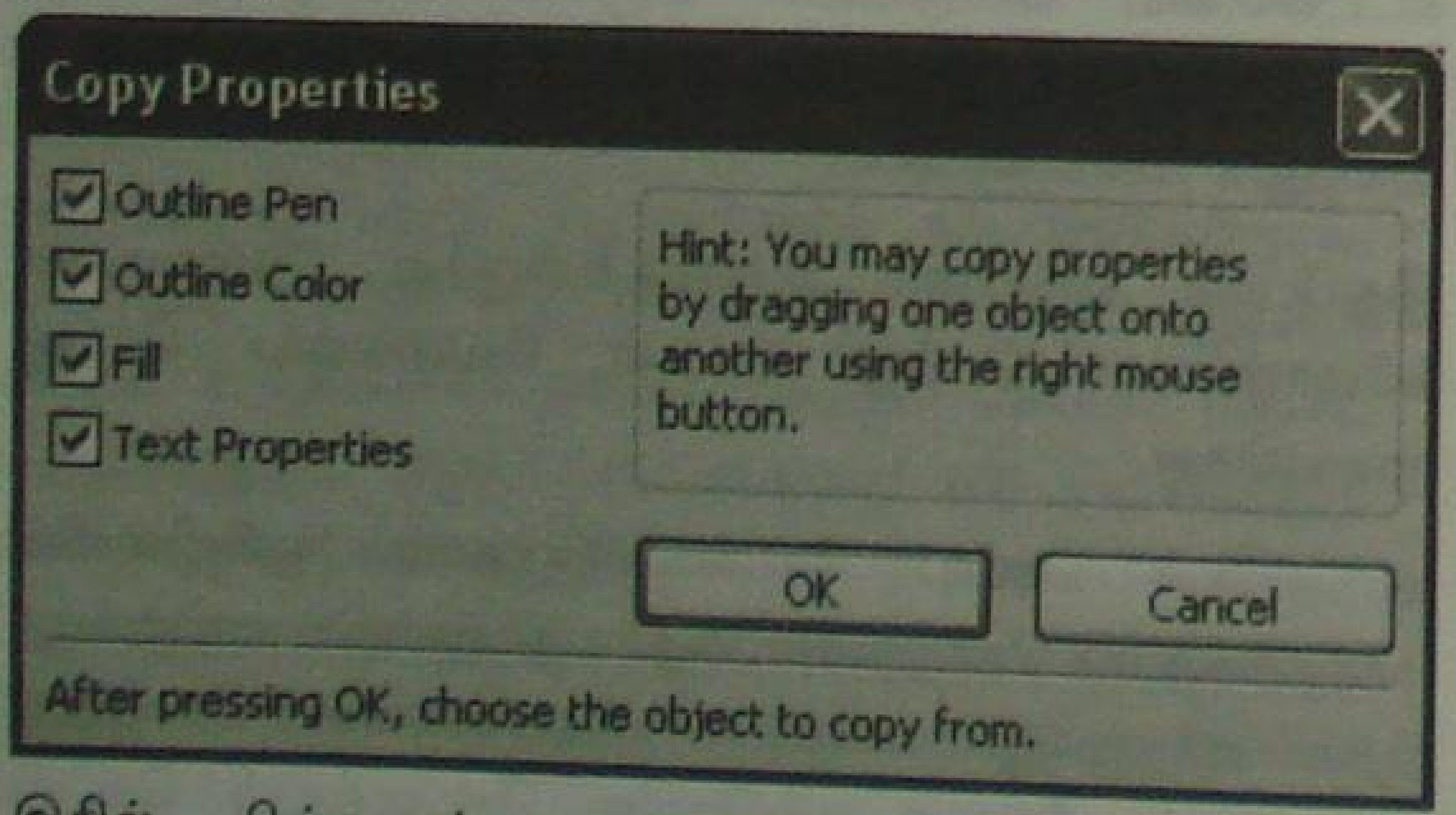
2. க்ளோன் செய்யப்பட்ட ஒரு உருவத்திலிருந்து மற்றொரு க்ளோன் செய்ய முடியாது. ஆனால் ஒரு க்ளோனிலிருந்து டூப்ளிகேட் உருவம் பெறலாம். இந்த டூப்ளிகேட் ஒரு க்ளோனாகவே செயல்படுகிறது. ஒரிஜினல் உருவத்தில் செய்யப்படும் மாற்றங்கள் க்ளோன் உருவத்திற்கும் அதிலிருந்து பெறப்பட்ட டூப்ளிகேட் உருவத்திற்கும் கொடுக்கப்படுகிறது.

---

12. காப்பி ப்ராப்பர்ட்டீஸ் ஃப்ரம் (Copy properties from) :

ஒரு குறிப்பிட்ட உருவத்திற்குக் கொடுக்கப்பட்டுள்ள குறிப்பிட்ட நிறம், கோடு, கோட்டின் நிறம் மற்றும் எழுத்து போன்ற தன்மைகளை மற்றொரு உருவத்திற்குக் கொடுப்பதற்கு இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது. மிகவும் எளிமையாகவும் துல்லியமாகவும் இந்தக் கட்டளை செயல்படுகிறது.

செயல்முறை : புதிய உருவத்தை வரைந்து கொள்ளுங்கள். எந்த உருவத்திலிருந்து நிறம் போன்ற தன்மைகளை காப்பி எடுக்க வேண்டுமோ அந்த உருவமும் குறிப்பிட்ட புதிய உருவம் இருக்கும் பக்கத்தில் இருக்கட்டும். புதிய உருவம் முதல் டூலான பிக் டூலால் செலக்ட் செய்யப்பட்டுள்ள நிலையில் இந்தக் கட்டளையை செலக்ட் செய்யுங்கள். உடன் கீழே காட்டப்பட்டுள்ள டயலாக் பாக்ஸ் வந்து நிற்கின்றது.



☑ Outline Pen
☑ Outline Color
☑ Fill
☑ Text Properties

Hint: You may copy properties by dragging one object onto another using the right mouse button.

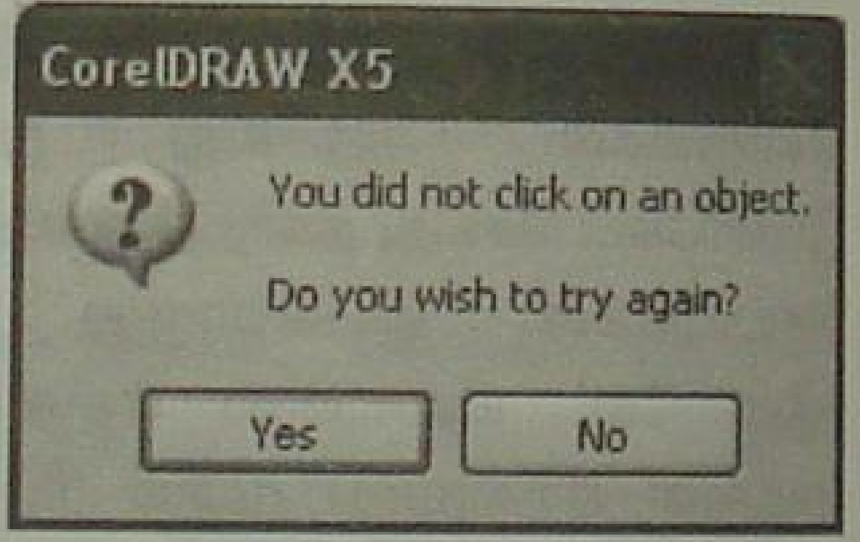
After pressing OK, choose the object to copy from.

இதில் பின்வரும் தன்மைகள் செக் பாக்ஸ்களாகக் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன.

1. **அவுட்லைன் பென் (Outline Pen) :** உருவத்திற்குக் கொடுக்கப்பட்டுள்ள கோட்டின் தன்மைகளை -தடிமன் போன்றவைகளை - பெறுவதற்கு
2. **அவுட்லைன் கலர் (Outline Color) :** உருவத்திற்குக் கொடுக்கப்பட்டுள்ள கோட்டின் நிறத்தை மட்டும் பெறுவதற்கு
3. **ஃபில் (Fill) :** உருவத்திற்குக் கொடுக்கப்பட்டு உள்ள நிறத்தை பெறுவதற்கு
4. **டெக்ஸ்ட் ப்ராப்பர்ட்டீஸ் (Text Properties):** எழுத்துரு, அளவு, உருவம் போன்றவற்றை பெறுவதற்கு (புதிய உருவம் எழுத்தாக இருந்தால் மட்டுமே கடைசியாக உள்ள இந்த டெக்ஸ்ட் ப்ராப்பர்ட்டீஸ் செலக்ட் ஆகியிருக்கும். மற்ற உருவங்கள் செலக்ட் செய்துள்ள நிலையில் அது மங்கிய நிலையில் கொடுக்கப்படும்.)

இதில் தேவையானவற்றை செலக்ட் செய்து கொள்ளுங்கள். ஓகே கொடுத்தவுடன் மவுஸின் ஐகான் ஒரு பெரிய அம்புக்குறியாக மாறி நிற்கின்றது. அதனை நகர்த்தி, எந்த உருவத்திலிருந்து காப்பி செய்ய வேண்டுமோ அதன் மீது க்ளிக் செய்யவும். உடன் நாம் செலக்ட் செய்திருந்த தன்மைகள் புதிய உருவத்திற்குக் கொடுக்கப்பட்டு விடும்.

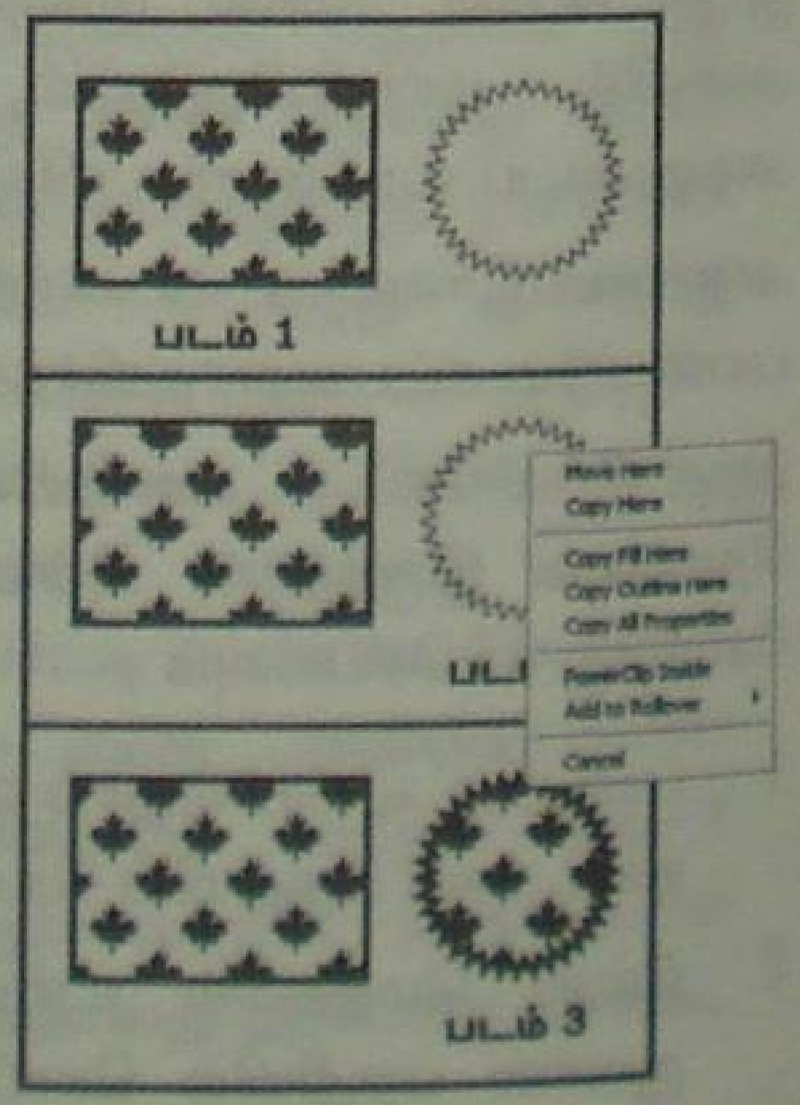
காப்பி செய்ய வேண்டிய உருவத்தின் மீது அம்புக் குறியை க்ளிக் செய்யும் பொழுது சில நேரங்களில் சரியாக க்ளிக் செய்யாமல் போகலாம். அந்த நேரங்களில் அருகில் உள்ள எச்சரிக்கை பாக்ஸ் வந்து மீண்டும் முயற்சிக்கின்றீர்களா என்று கேட்கின்றது. எஸ் கொடுத்து மீண்டும் செயல்படுத்திப் பாருங்கள்.



You did not click on an object.

Do you wish to try again?

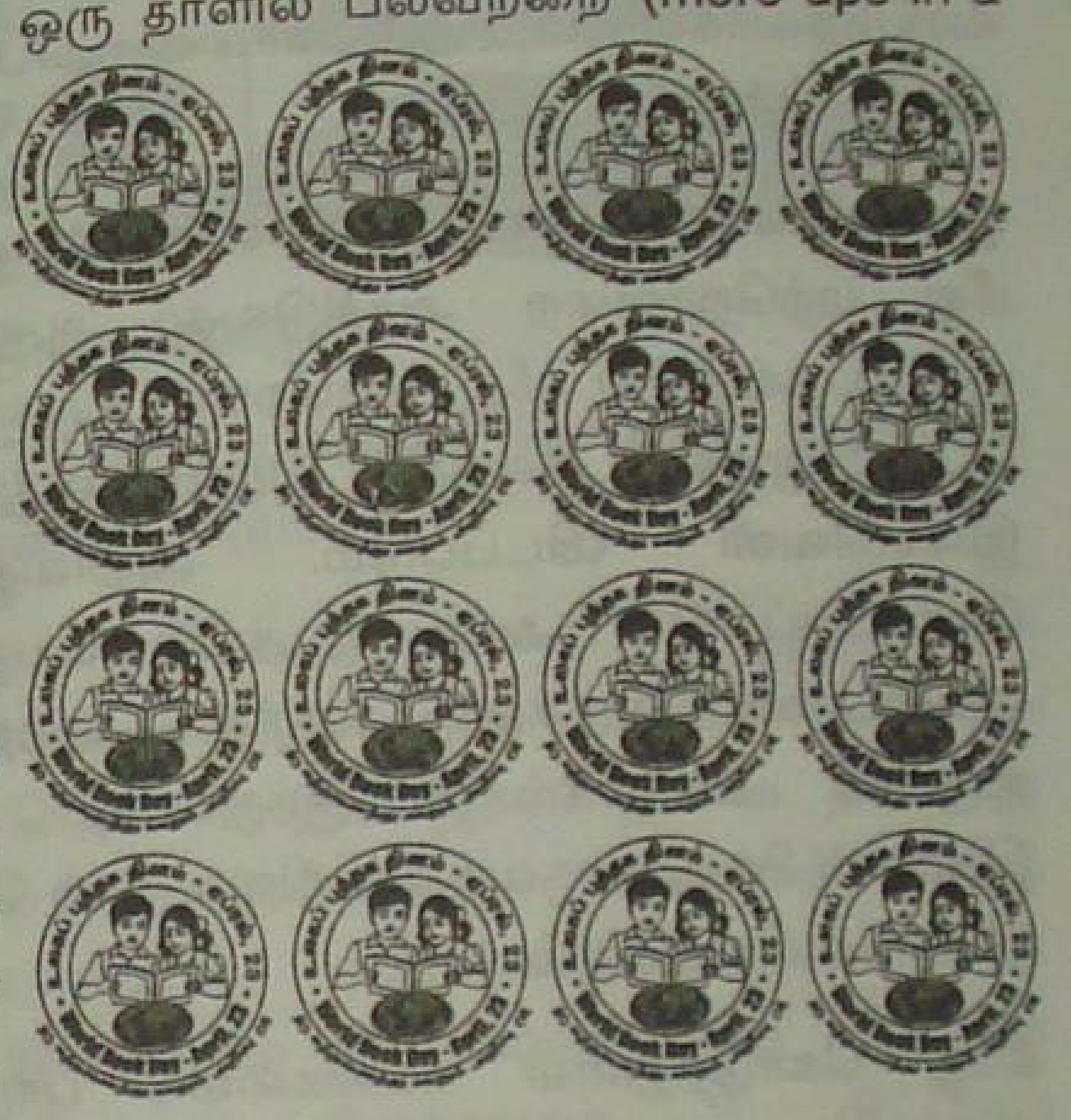
காப்பி செய்ய வேண்டிய உருவம் குரூப்பாக இருந்தால் இது செயல்படாது. எனவே அது போன்ற நேரங்களில் நோ (No) கொடுத்துவிட்டு, உருவத்தை அன்குரூப் செய்யவும். பிறகு மீண்டும் துவங்கி முயற்சிக்கவும்.



இந்தக் கட்டளையை மவுஸின் உதவியுடனும் செயல்படுத்த முடிகிறது. காப்பி செய்ய வேண்டிய உருவத்தை செலக்ட் செய்து (படம் 1), மவுஸின் ரைட் பட்டனை அழுத்தி நகர்த்தி புதிய உருவத்தின் மீது நிறுத்தவும். உடன் ஒரு மெனு (பட்டியல்) வந்து நிற்கின்றது (படம் 2). இதில் தேவையானதை (எடுத்துக்காட்டாக காப்பி ஃபில் ஹியர் என்பதை) செலக்ட் செய்தால் உடன் புதிய உருவத்திற்கு ஃபில் (படம் 3) கொடுக்கப்படுகிறது. இதனை அருகில் உள்ள படங்கள் மூலம் அறிக. காப்பி ஆல் புராப்பர்ட்டீஸ் என்று கொடுத்தால், வெளிக்கோடு, உள் நிறம், எழுத்தாக இருந்தால் எழுத்துரு உள்ளிட்ட அனைத்தும் மாற்றித் தரப்படுகின்றன. பட்டியலை படித்துத் தேவையானதை தெரிவு செய்துகொள்ளலாம்.

---

13. ஸ்டெப் அண்டு ரிபீட் (Step and Repeat) (Ctr+Shift+D) :



உருவாக்கியுள்ள சிறிய லேபிள் போன்றவற்றை அச்சிடும் போது ஒரு தாளில் பலவற்றை (more ups in a sheet) நிறுத்தி ஒட்டுமொத்தமாக அச்சிட்டு பிறகு வெட்டிக் கொள்வார்கள். இப்படி பலவற்றை ஒரே தாளில் நிறுத்துவதற்கு (அருகில் படம் காண்க) இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது.

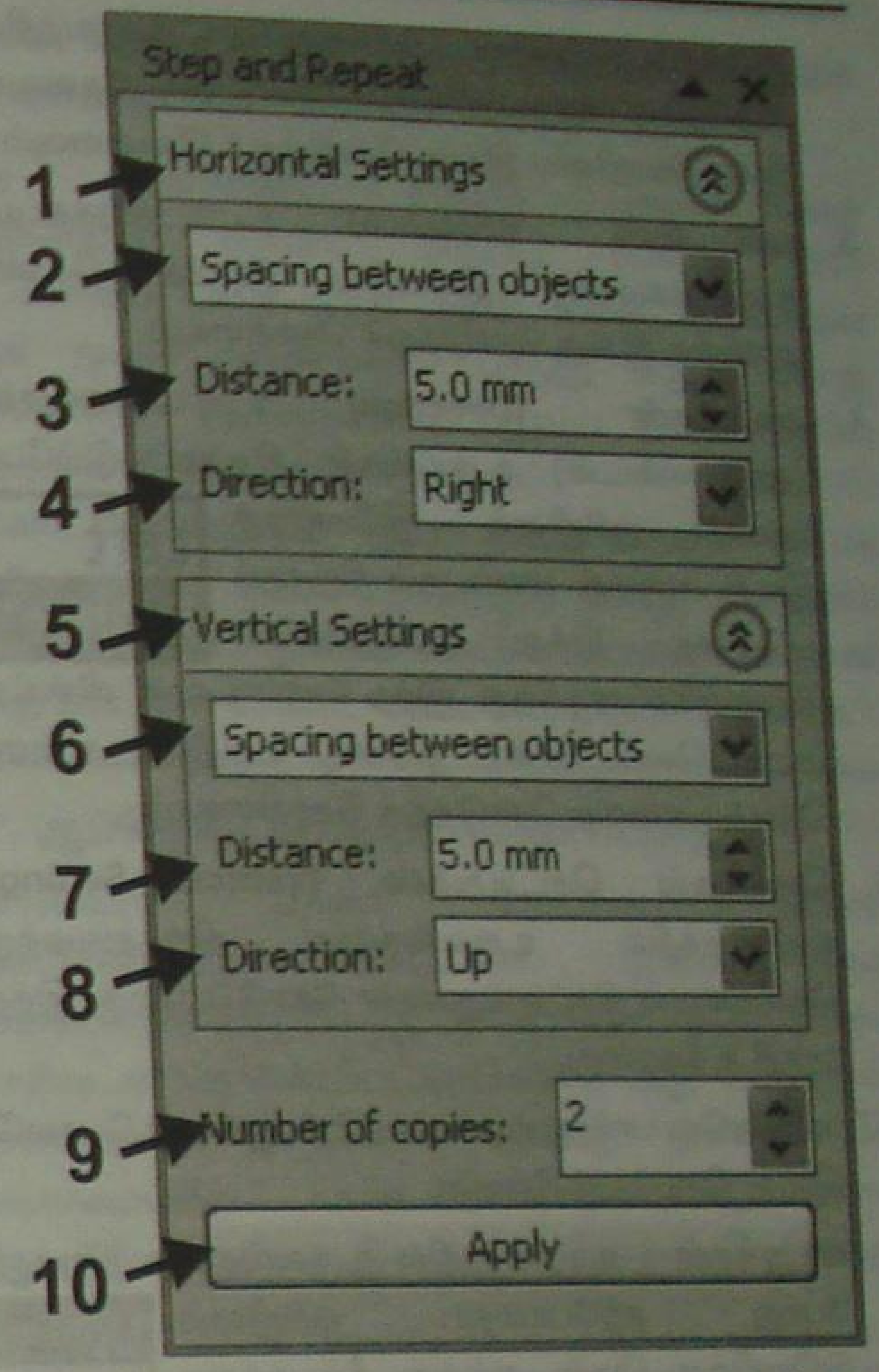
செயல்முறை :

1. அப்ஸ் வைக்க வேண்டிய உருவத்தை செலக்ட் செய்து கொள்ளவும்.
2. இந்தக் கட்டளையை செலக்ட் செய்யவும். உடன் வருகின்ற ஸ்டெப் அன்டு ரிபீட் டாக்கர் விண்டோவில் தேவையான அளவுகளை கொடுக்கவும் (இதுபற்றிய விளக்கம் தொடர்ந்து கொடுத்துள்ளோம்) முதலில் ஹரிஸாண்டலாகவும் பிறகு அவை அனைத்தையும் செலக்ட் செய்து வெர்ட்டிகலாகவும் கொடுத்துக் கொள்ளவும்.

மிகவும் எளிமையாக செயல்படும் இந்தக் கட்டளையை சரியாக பயன்படுத்த இதன் டாக்கர் விண்டோ பற்றி முழுமையாக அறிந்திருப்பது அவசியமாகும். அதுபற்றி இங்கு காணலாம். (படம் அடுத்த பத்தியில் மேலே காண்க)

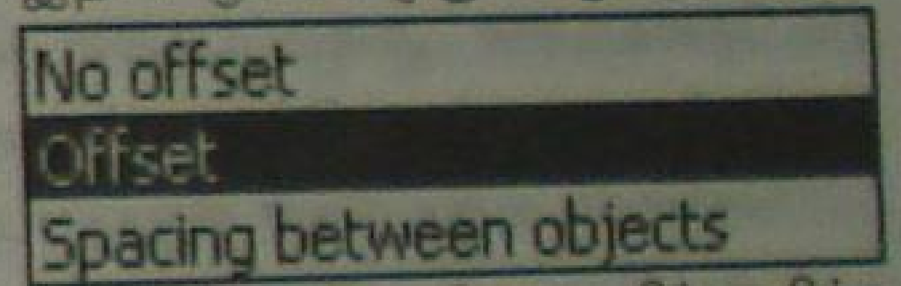
9. நமக்கு எத்தனை பிரதிகள் (அப்ஸ்) தேவை என்பதை இந்த நம்பர் ஆஃப் காப்பீஸ் (Number of copies) என்ற பகுதியில் எண்ணில் கொடுத்துக் கொள்ளவும். எடுத்துக் காட்டாக மேலே பார்த்த படத்திற்கு 4 கொடுத்து உள்ளோம்.

1. உருவங்களை அகலவசத்தில் நிறுத்துவதற்கான செட்டிங்குகளை இந்த ஹரிஸாண்டல் செட்டிங்ஸ் (Horizontal Settings) என்ற பகுதியில் கொடுக்க வேண்டும். இதன் விரிவு தேவையில்லை யென்றால், இதன் இறுதியில் உள்ள அம்புக்குறியை க்ளிக் செய்யவும். உடன் கீழே கொடுத்துள்ளவை மறைக்கப்படுகின்றன.



Horizontal Settings
Spacing between objects
Distance: 5.0 mm
Direction: Right
Vertical Settings
Spacing between objects
Distance: 5.0 mm
Direction: Up
Number of copies: 2

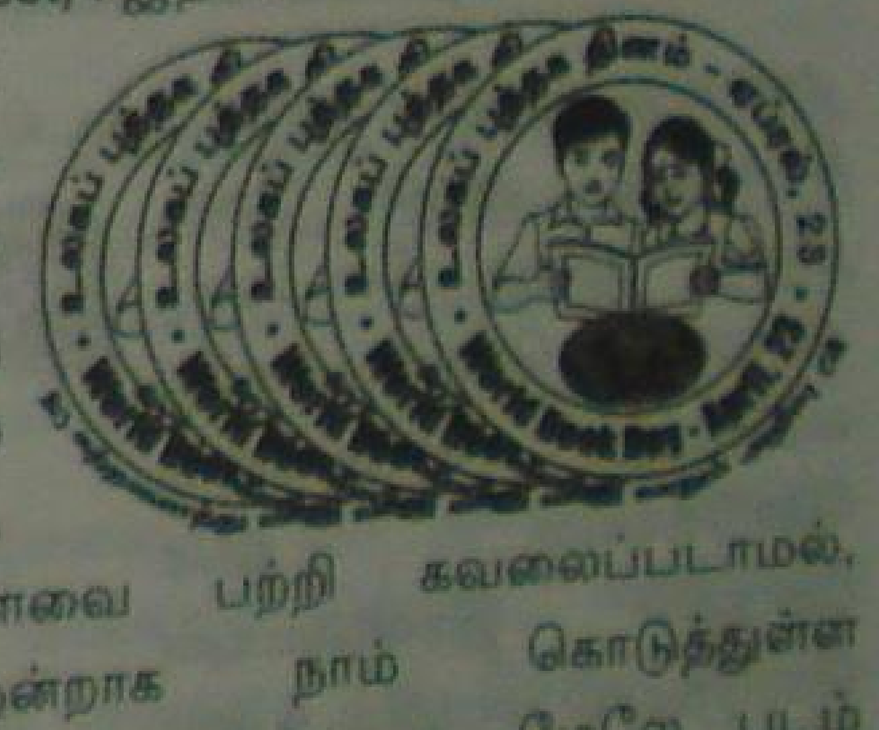
2. இந்த ட்ராப்டவுன் லிஸ்ட் பகுதியில் மூன்று நிலைகள் தரப்பட்டுள்ளன. இதன் மூலம் ஒரு உருவத்திற்கும் மற்றொரு உருவத்திற்கும் இடையே அமைக்க வேண்டிய இடைவெளியை நிர்ணயிக்க முடிகிறது.



No offset
Offset
Spacing between objects

அ. நோ ஆப்செட் (No offset) : இதனை செலக்ட் செய்தால் நிறுத்தப்படும் உருவங்கள் ஒன்றன்மீது ஒன்று இருக்கும்படி தரப்படுகிறது. அதாவது பாகம் ஒன்றில் நாம் கொடுத்திருந்த எண்ணிக்கை அளவிற்கான அதே உருவங்கள் ஒன்றன்மீது ஒன்று இருக்கும்படி தரப்படுகிறது.

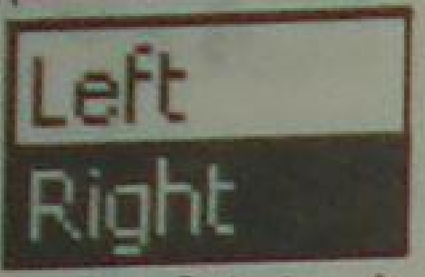
ஆ. ஆப்செட் (Offset) : இதனை கொடுத்தால், இதற்கு அடுத்த டிஸ்டன்ஸ் பகுதியில் நாம் கொடுத்துள்ள தூரத்திற்கு அடுத்த உருவம் நிறுத்தப்படுகிறது. உருவத்தின் அளவை பற்றி கவலைப்படாமல், ஒன்றன்மீது ஒன்றாக நாம் கொடுத்துள்ள டிஸ்டன்ஸிற்கு நிறுத்தப்படுகின்றன. மேலே படம் காண்க.



இ. ஸ்பேசிங் பிட்வீன் ஆப்ஜெக்ட்ஸ் (Spacing between objects) : உருவங்கள், இங்கு கொடுத்துள்ள இடைவெளியில் அடுத்தடுத்து

நிறுத்தப்படுகின்றன. அதாவது ஒரு உருவத்திற்கும் மற்றொரு உருவத்திற்கும் இடையே தேவையான இடைவெளியை இங்கு கொடுத்துக் கொள்ளவும்.

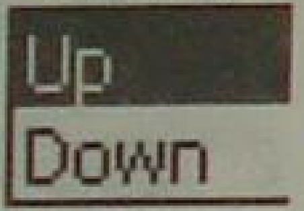
3. **டிஸ்டன்ஸ் (Distance) :** நிறுத்தப்படும் உருவங்களுக்கு இடையே இருக்க வேண்டிய தூரத்தை இங்கு கொடுத்துக் கொள்ளவும்.
4. **டைரக்சன் (Direction) :** அகலவசத்தில் (ஹரிஸாண்டல்) உருவங்கள் நிறுத்தப்படும்போது, அவை ஒரிஜினல் இமேஜிற்கு இடது அல்லது வலப்புறம் நிறுத்தப் படுவதை இந்தப் பகுதிமூலம் நிர்ணயிக்க முடிகிறது. இந்த ட்ராப் டவுன் லிஸ்ட்டில் ரைட், லெப்ட் என்ற இரண்டு பகுதிகள் உள்ளன. தேவையானதை கொடுத்துக் கொள்ளலாம்.



5. **வெர்டிகல் செட்டிங்க்ஸ் (Vertical Settings):** உயரவசத்தில் உருவங்களை நிறுத்துவதற்குத் தேவையான செட்டிங்குகளை கொடுப்பதற்கு இந்தப் பகுதி உதவுகிறது.

6,7. ஏற்கனவே பார்த்துள்ள பாகம் 3,4 ஆகியன போலவே இவை செயல்படுகின்றன.

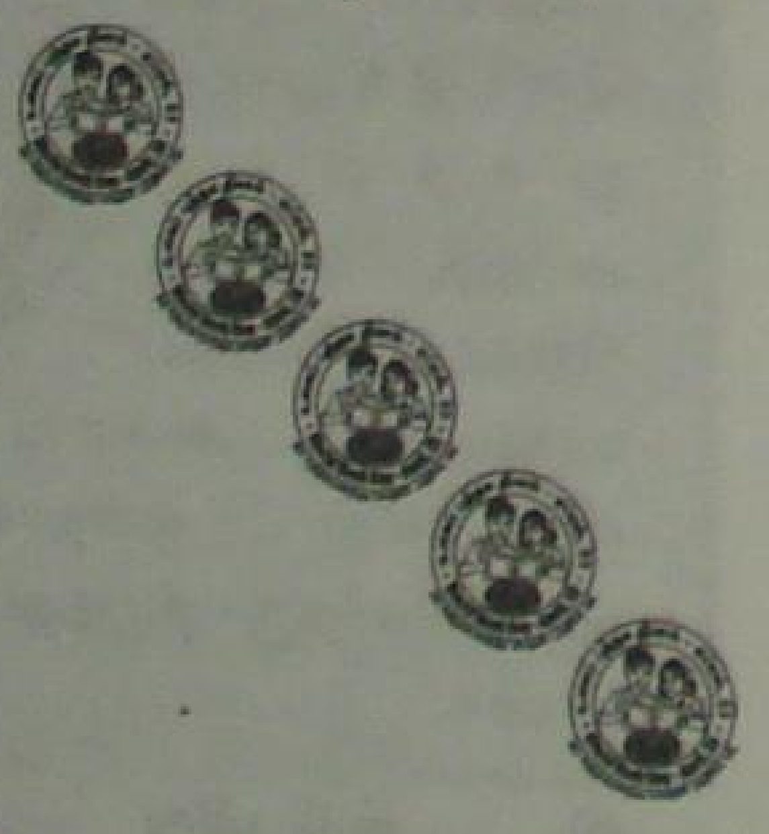
8. **டைரக்சன் :** உயரவசத்தில் உருவங்களை நிறுத்தும் போது, தற்போதைய ஒரிஜினல் இமேஜிற்கு மேல் அல்லது கீழ்புறத்தை தேர்ந்தெடுக்க இந்தப் பகுதி உதவுகிறது.



10. தேவையான அமைப்புகளை கொடுத்துக் கொண்டு அப்ளை என்ற இந்த பட்டனை மவுஸால் க்ளிக் செய்தால் உருவங்கள் நிறுத்தப்படுகின்றன.

கவனிக்க : துவக்கத்தில் எடுத்துக்காட்டாக நாம் பார்த்த உருவத்தை அடைவதற்கு, ஒரிஜினல் இமேஜ் செலக்ட் செய்த நிலையில் முதலில் ஹரிஸாண்டல் அமைப்பில் எண்களைக் கொடுத்து அப்ளை செய்யவும். அதே சமயம் **வெர்டிகல் பகுதியில் நோ ஆப்செட் இருக்கட்டும்.** இப்போது ஒரிஜினலை தொடர்ந்து நான்கு உருவங்கள் அகலவசத்தில் நிறுத்தப்பட்டிருக்கின்றன. இப்போது அவை அனைத்தையும் செலக்ட் செய்து, **ஹரிஸாண்டலில் நோ ஆப்செட் கொடுத்துக் கொண்டு**, வெர்டிகல் செட்டிங்ஸில் தேவையான அளவுகளைக் கொடுக்கவும்.

அதாவது முதலில் ஹரிஸாண்டல் அல்லது வெர்டிகலை கொடுத்து, அதன் பிறகு, அதன் மூலம் கிடைக்கும் விளைவை செலக்ட் செய்து மற்றொரு செட்டிங்ஸை கொடுக்கவும். ஒரே நேரத்தில் இரண்டையும் கொடுத்தால் அருகில் உள்ள விளைவு தான் கிடைக்கும்.



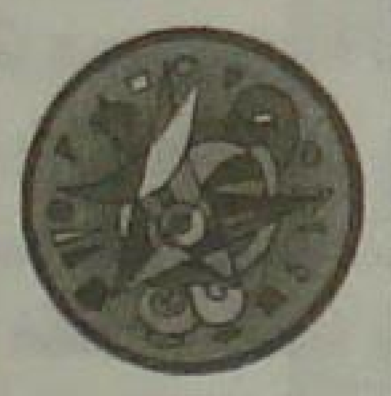
ட்யூப்ளிகேட் கட்டளை மேலும் சற்று விரிவுபடுத்தப்பட்டு, துல்லியமாகவும் விரைவாகவும் செயல்படும் விதத்தில் ஸ்டெப் அண்டு ரிபீட் என்ற பெயரில் தரப்பட்டுள்ளது. அதனாலேயே இதன் ஷார்ட்கட் கீ கன்ட்ரோல்+ஷிஃப்ட்+டி என்றே தரப்பட்டுள்ளது.

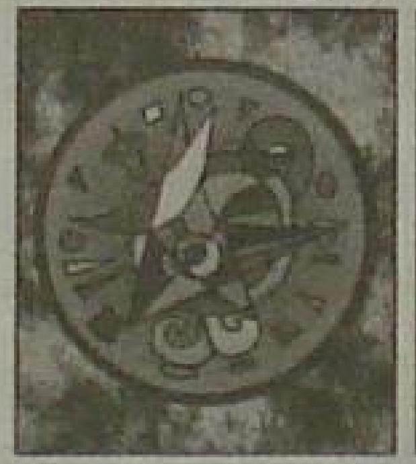
கோரல்டிரா எக்ஸ்5வில் எடிட் மெனுவில் அடுத்ததாகக் கொடுக்கப்பட்டுள்ள நான்கு கட்டளைகளும் அச்சுத் துறைக்கு உதவக்கூடியவை. முடிவடைந்த வேலையை அச்சிடும்போது, ஒன்றின் மீது ஒன்றாக நிறுத்தப்பட்டுள்ள உருவங்கள் எப்படி அச்சிடப்பட வேண்டும் என்பதை நிர்ணயிக்க உதவுகின்ற கட்டளைகளாகும். அதேசமயம் இவற்றை பயன்படுத்தும் முன் அனுபவம் வாய்ந்தவர்களிடம் ஆலோசனை பெற்றுக் கொண்டு பயன்படுத்துவது நல்லது.

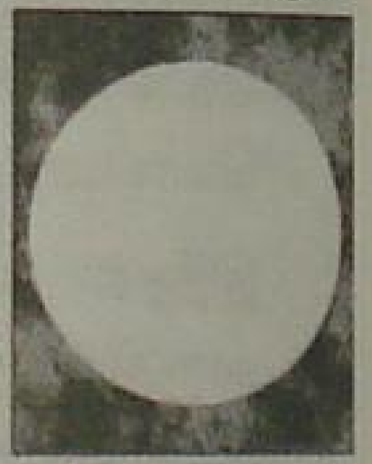
ஓவர் பிரிண்ட் (Over Print) என்றால் ஒரு உருவத்தின் மீது மற்றொன்றை அச்சிடுவது ஆகும். பொதுவாக ஒரு உருவத்தின் மீது மற்றொரு உருவத்தை அச்சிடும் போது, முதல் உருவத்தில் இரண்டாவது உருவத்திற்காக இடைவெளி விடப்படும். அதாவது வெற்றிடம் கொடுக்கப்படும். அந்த இடத்தில் வேறு வண்ணங்கள் அச்சிடாமல் இருக்கும். அந்த வெற்றிடத்தில் 2வது உருவம் சரியாக பொருந்தும்படி அச்சிடுவார்கள். இதனால் 2வது உருவத்தின் நிறம், நாம் கொடுத்துள்ளபடி சரியாகக் கிடைக்கும்.

கீழே கொடுத்துள்ள படங்களைப் பாருங்கள். இதில் படம் 3ல் காட்டியுள்ளபடி அச்சிட்டு முடிக்க வேண்டும் எனக்கொள்வோம். அதாவது ஒரு பின்புலமாகக் கொடுக்கப்படும் நிறத்தின் (படம் 1) நடுவே வட்டமான உருவத்தில் ஒரு வடிவம் (படம் 2) உள்ளது (அ).

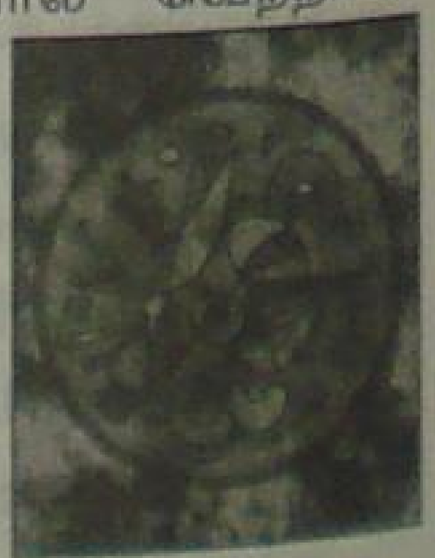
படம் 1

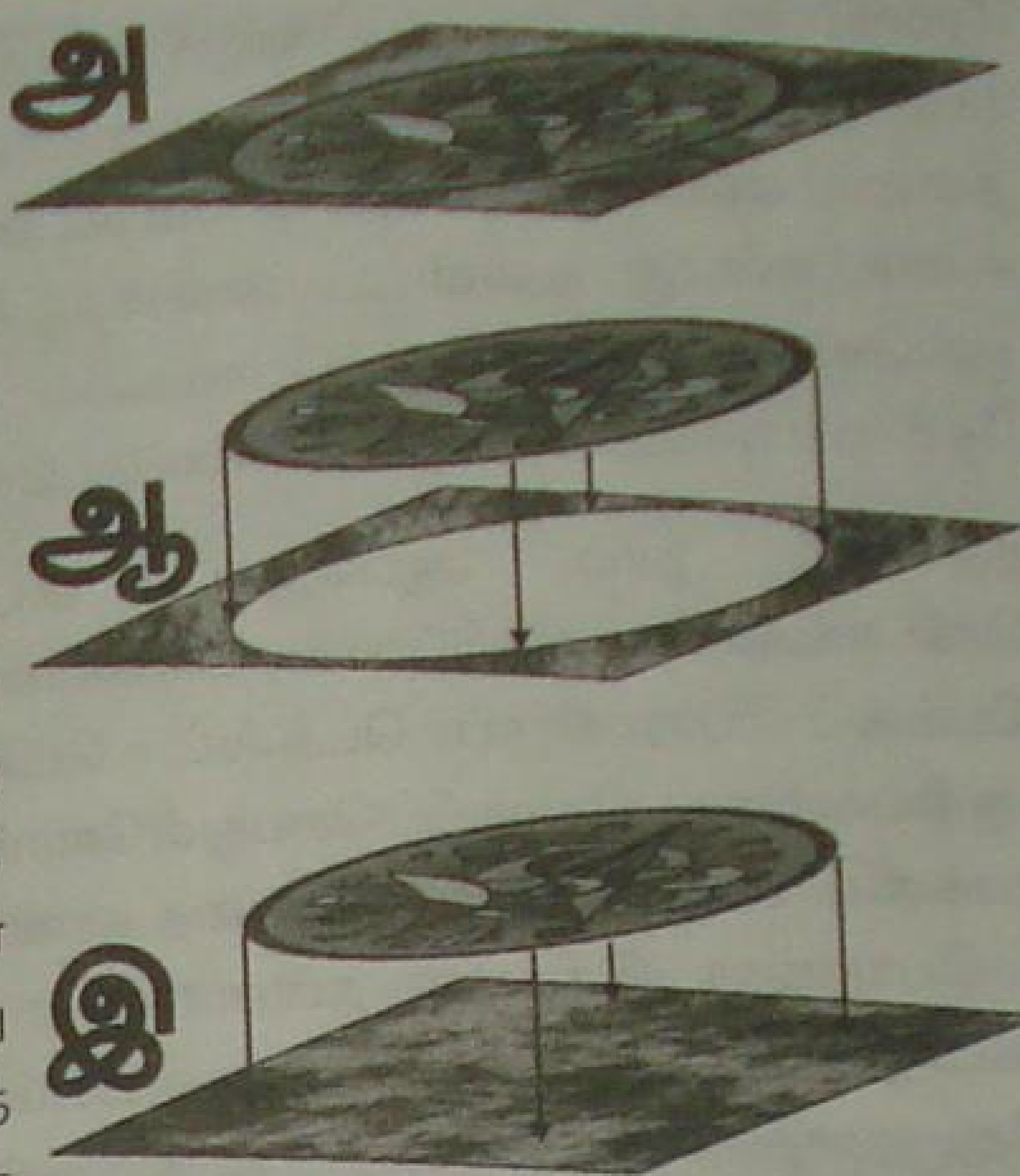

படம் 2


படம் 3


படம் 4

இது அச்சிடப் படும் பொழுது 3வது படத்தில் காட்டப்பட்டு உள்ளதைப் போல பின்புல நிறத்திற்கு நடுவே வட்டவடிவ உருவத்திற்குத் தகுந்தாற் போல வெற்றிடம் விட்டு அச்சிடப்பட்டு, அந்த வெற்றிடத்தில் வட்டவடிவ உருவம் சரியாக பொருந்தும்படி அச்சிடப்படும். இதுவே வழக்கமான முறை (ஆ).


படம் 5



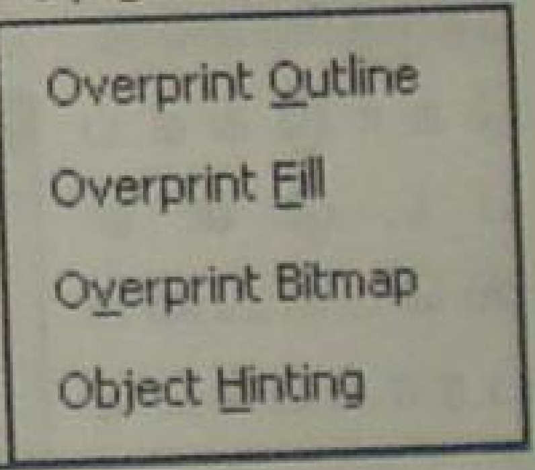
இப்படி அல்லாமல் அந்த பின்புலத்தின் மீதே வட்ட வடிவ உருவத்தையும் அச்சிட வேண்டிவரலாம். அந்த சமயம் படம் 3ல் காட்டப்பட்டுள்ளதைப் போல வெற்றிடம் விடப்படாமல் பின்புலத்தின் மீதே வட்ட வடிவ உருவம் அச்சிடப்படும் (இ). இதனால் வட்டவடிவ உருவம் மங்கிய நிலையில், படம் 3ல் உள்ளதுபோல அடர்த்தியாகத் தெரியாமல், அருகில் தரப்பட்டுள்ள படம் 5ல் உள்ளது போல தோன்றலாம். இதில் உள்ள நிறங்களும், பின்புலத்தின் நிறங்களும் ஒன்றுடன் ஒன்று கலந்து புதிய நிறமாகக் காட்டப்படலாம்.

இப்படி ஒரு உருவத்தின் மீதே மற்றொரு உருவம் அச்சிடுவதற்கு **ஓவர் பிரிண்ட்** என்று பெயர். அச்சுத் துறையில் மிக முக்கியமான ஒரு பகுதியாகும்.

கலர் பிரித்து ஃபிலிம் எடுக்கும் பொழுது இது மிக முக்கியமாக கவனிக்கப்படும்.

உருவங்கள் என்பவை கோரல்டிராவைப் பொருத்தமட்டில் இரண்டு வகைகளில் கிடைக்கின்றன. 1. கோரல்டிராவில் வரையப்படும் வெக்டார் இமேஜ்கள். இவை தங்களது வெளி ஓரத்தில் கோடுகளையும், உள்பக்கம் ஃபில் எனப்படும் கலரையும் கொண்டிருக்கின்றன. சில உருவங்களில் இரண்டுமே இருக்கலாம்; சில ஏதேனும் ஒன்றை மட்டுமே பெற்றிருக்கலாம். 2. பிட்மேப் எனப்படும் ராஸ்டர் இமேஜ்கள் இரண்டாம் வகையின் கீழ் வருகின்றன. வேலையின் தன்மை, தேவை ஆகியவற்றின் அடிப்படையில் நாம் இவற்றை பயன்படுத்துகின்றோம்.

இவை அச்சிடும் போது எப்படி அச்சிடப்பட வேண்டும் என்பதை நிர்ணயிக்கவே அடுத்த மூன்று கட்டளைகள் உதவுகின்றன.



14. ஓவர் பிரிண்ட் அவுட் லைன் (Overprint Outline):

செலக்ட் செய்யப்பட்டுள்ள உருவத்தின் கோடுகள் மட்டும் (அதன் கீழுள்ள கலர் பகுதிக்கு மேலே) ஓவர் பிரிண்ட் செய்ய இந்தக் கட்டளையை செலக்ட் செய்து கொள்ளவும்.

15. ஓவர் பிரிண்ட் ஃபில் (Overprint Fill) :

செலக்ட் செய்யப்பட்டுள்ள உருவத்தின் உட்புறம் கொடுத்துள்ள கலர் (ஃபில்) ஓவர் பிரிண்ட்டாக அமைய இந்தக் கட்டளையை செலக்ட் செய்து கொள்ளவும்.

16. ஓவர் பிரிண்ட் பிட்மேப் (Overprint Bitmap) :

ராஸ்டர் இமேஜ் செலக்ட் செய்யப்பட்டுள்ள நேரத்தில் மட்டுமே இந்தக் கட்டளை வேலை செய்யும் நிலையில் இருக்கின்றது. அந்த செலக்ட் செய்யப்பட்டுள்ள ராஸ்டர் இமேஜ் ஓவர்பிரின்ட்டாக அச்சிடப்பட இந்தக் கட்டளையை செலக்ட் செய்து கொள்ளவும்.

உருவம் செலக்ட் செய்யப்பட்ட நிலையிலேயே இந்தக் கட்டளைகளை செலக்ட் செய்ய வேண்டும்.

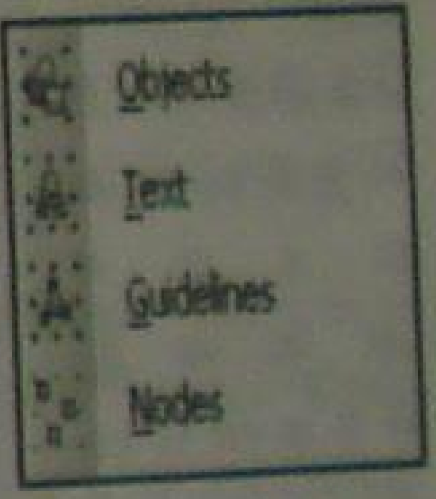
இந்த ஓவர்பிரிண்ட் சரியாக செயல்படுவதை உறுதிசெய்ய, பிரிண்ட் பிரிவ்யூ (பக்கம் 125) கட்டளையை பயன்படுத்தி அதில் உள்ள செபரேஷன் பகுதி மூலம் முழுமையாக பார்த்து உறுதி செய்து கொள்ளவும். தேவையெனில் ஆரம்ப நிலையிலேயே மாற்றங்களை செய்து கொள்ளலாம்.
பிரிண்ட் பிரிவ்யூவில் இந்த ஓவர் பிரிண்ட் சரியாக தெரிவதற்கும், செயல்படுவதற்கும், வியூ மெனுவில் உள்ள **சிமுலேட் ஓவர்பிரிண்ட்ஸ்** (Simulate overprints) என்ற கட்டளை செலக்ட் செய்யப்பட்டிருக்க வேண்டும்.

17. ஆப்ஜெக்ட் ஹின்டிங் (Object Hinting) :

கோரல்டிரா எக்ஸ்5 பதிப்பில் புதிதாகக் கொடுக்கப்பட்டுள்ள கட்டளை. ஆனால் இதன் செயல்பாடு என்ன என்பது புரியவில்லை. ஓவர் பிரிண்ட் வசதியுடன் கொடுக்கப்பட்டிருப்பதால் அது தொடர்பான செயல்பாடாக இருக்கலாம். அல்லது, இணைய பக்க வடிவமைப்பில் பயன்படக்கூடியதாக இருக்கலாம். இதுபற்றிய குறிப்பு இவர்களது ஹெல்ப் மெனுவிலும் இல்லை.

18. செலக்ட் ஆல் (Select all) (^A) :

இந்தக் கட்டளை மூலம் தற்போது துவக்கியுள்ள பக்கத்தில் உள்ள டிராயிங்கில் உள்ள உருவங்கள், எழுத்துக்கள், கைடுலைன்கள் மற்றும் நோடுகளை தனித்தனியே மொத்தமாக செலக்ட் செய்ய முடிகிறது. அதாவது டிராயிங்கில் உள்ள எழுத்துக்கள் தவிர பிற உருவங்களை மட்டுமோ அல்லது எழுத்துக்களை மட்டுமோ தனியே மொத்தமாக செலக்ட் செய்ய முடிகிறது.



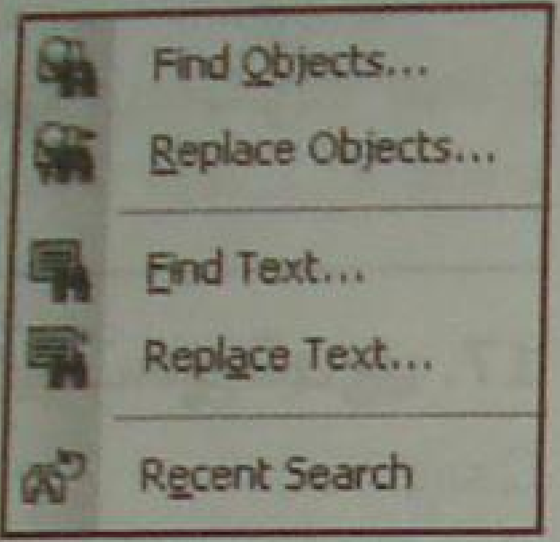
இந்தக் கட்டளையை துவக்கினால் வருகின்ற காஸ்கேடிங் மெனுவில் ஆப்ஜெக்ட்ஸ் (Objects), டெக்ஸ்ட் (Text), கைட்லைன்ஸ் (Guidelines), நோட்ஸ் (Nodes) என்ற பட்டியல் வருகின்றது.

தேவையானதை செலக்ட் செய்ய அந்த உருவங்கள் மட்டும் செலக்ட் செய்யப்படுகின்றன. ஷேப் டூலை பயன்படுத்தி ஒரு உருவம் செலக்ட் செய்யப்பட்ட நிலையில் மட்டும் நோட்ஸ் என்ற கட்டளை செயல்படுகிறது.

கோரல்டிராவில் கைடுகளை மட்டும் தனியே செலக்ட் செய்யவும் வகை செய்யப்பட்டுள்ளது. கைடுகளை செலக்ட் டெலிட் செய்வதற்கும் அவற்றை பிக் டூலால் செலக்ட் செய்து டெலிட் கட்டளை அல்லது கீபோர்டில் டெலிட் பட்டனை அழுத்தவும். கைடுகளை சுழற்றியும் நிறுத்த முடிகிறது. (கைடுகளை பற்றிய மேலும் விவரங்கள் பக்கம் 157ல் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன)

19. ஃபைன்ட் அன்டு ரீப்ளேஸ் (Find and Replace) :

பேஜ்மேக்கரில் வார்த்தைகளையும் எழுத்துக்களையும் கண்டுபிடிக்க உதவும் ஃபைன்ட் கட்டளையைப் போல இதுவும் செயல்படுகிறது. ஆனால் எழுத்துக்களை மட்டுமல்லாமல், கோடுகள், வட்டம், கட்டம், வெக்டார் மற்றும் பிட்மேப் படங்கள் உள்பட அனைத்து உருவங்களையும் அவற்றின் தன்மைக்கு ஏற்ப கண்டுபிடித்துக் கொடுத்து விடுகிறது.

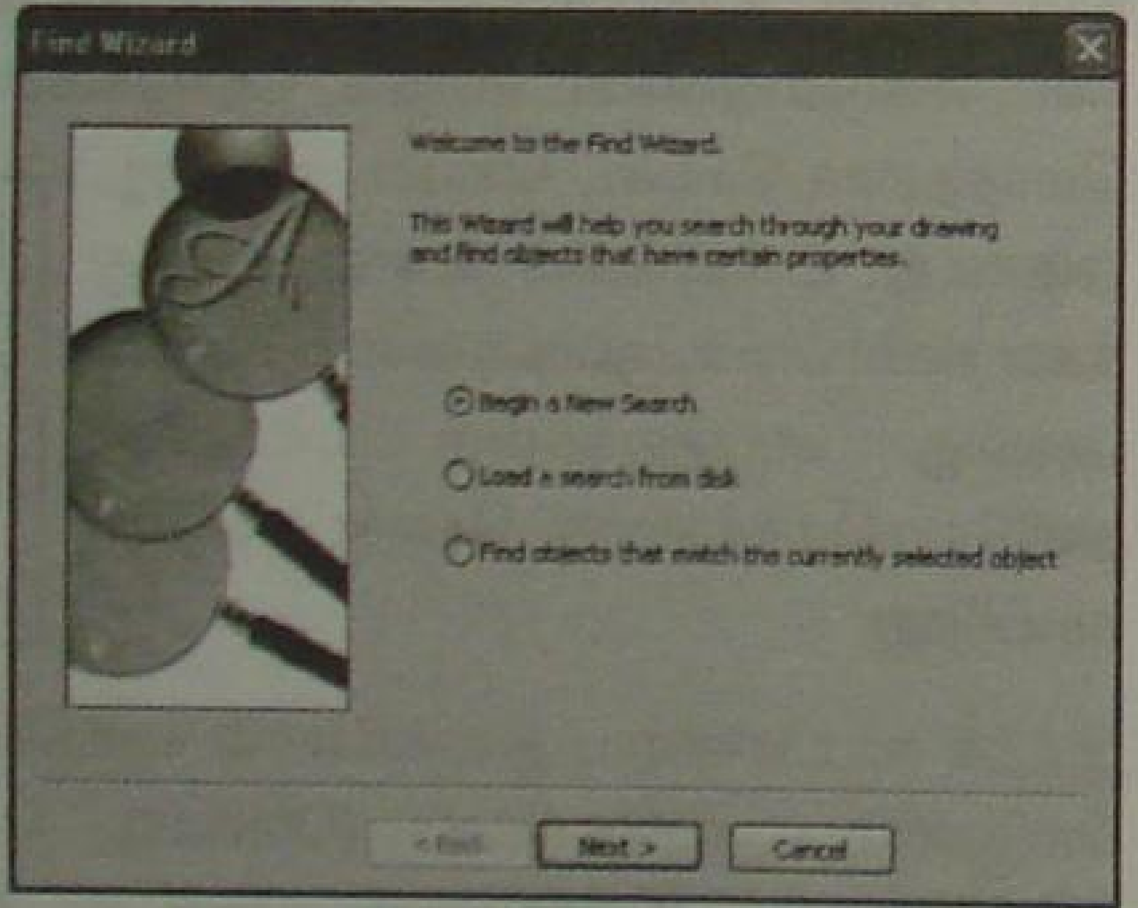


இந்தக் கட்டளையின் காஸ்கேடிங் மெனுவில் பின்வரும் 5 துணை கட்டளைகள் உள்ளன.

A. Find Objects...
B. Replace Objects...
C. Find Text...
D. Replace Text...
E. Recent Search

அ. ஃபைன்டு ஆப்ஜெக்ட் (Find Objects) : முடித்துள்ள வேலையில் குறிப்பிட்ட தன்மைகளைக் கொண்ட உருவங்களை, எழுத்துக்களை மட்டும் கண்டுபிடிக்கவும், மாற்றங்களை செய்யவும் இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது. இந்தக் கட்டளையை செலக்ட் செய்தவுடன் வரிசையாக டயலாக் பாக்ஸ்கள் (பிரிப்பேர் ஃபார் சர்வீஸ் பீரோவில் கேட்டதைப் போல) பல கேள்விகளைக் கேட்டு - அவற்றை நாம் பூர்த்தி செய்து நெக்ஸ்ட் கொடுக்க, ஒன்றன்பின் ஒன்றாக வருகின்றன. அவற்றிற்கான ஒரு சிறிய விளக்கத்தை இங்கு காணலாம் :

படம் 1

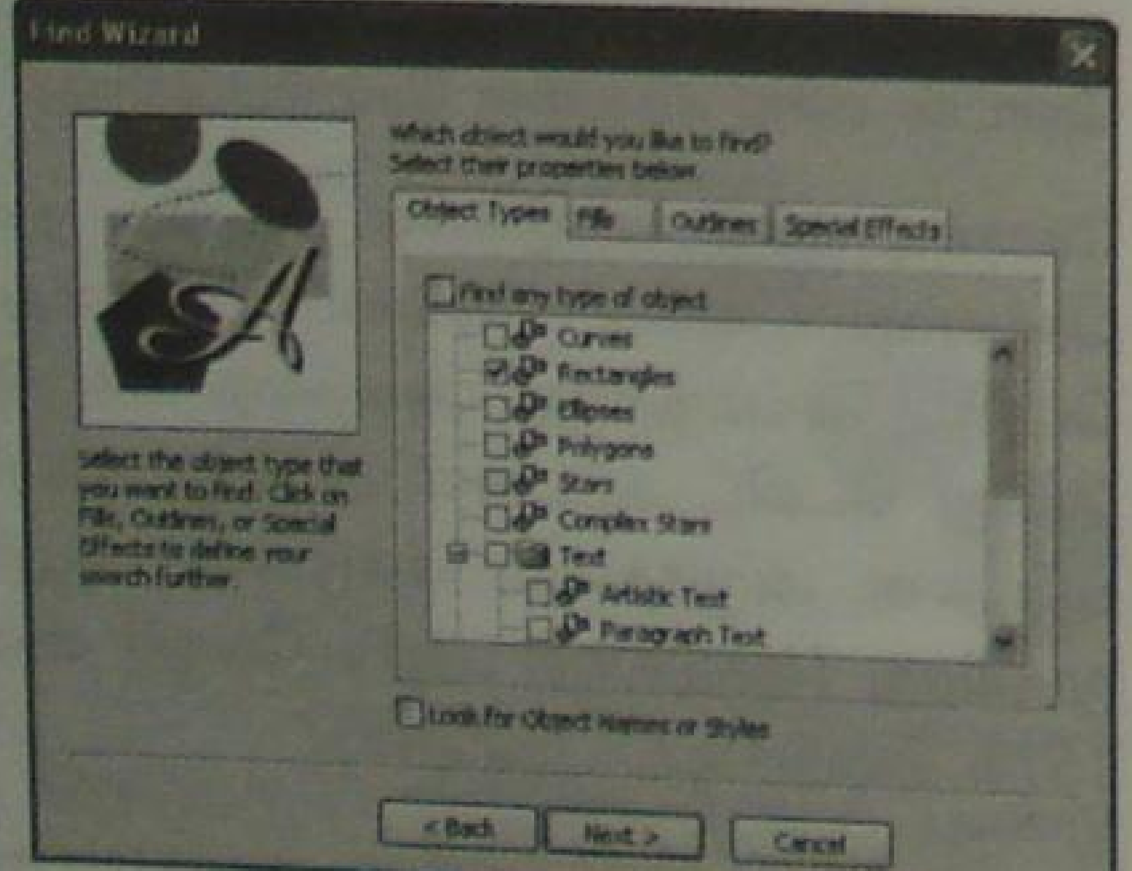

Welcome to the Find Wizard.

This Wizard will help you search through your drawing and find objects that have certain properties.

● Begin a New Search
○ Load a search from disk
○ Find objects that match the currently selected object

இதில் புதிய தேடுதலைத் தொடங்கலாமா அல்லது ஏற்கனவே நிறுத்தி வைத்துள்ள தேடுதலைத் தொடரலாமா என்ற கேள்வி கேட்கப்படுகிறது. தற்போது நாம் புதிய தேடுதல் எனக் கொண்டு முதல் ஆப்ஸன் பட்டனை செலக்ட் செய்து நெக்ஸ்ட் கொடுக்க அடுத்த டயலாக் பாக்ஸ் வருகிறது.

படம் 2


Which object would you like to find? Select their properties below.

Select the object type that you want to find. Click on Fill, Outlines, or Special Effects to define your search further.

☐ Find any type of object
☐ Curves
☑ Rectangles
☐ Ellipses
☐ Polygons
☐ Stars
☐ Complex Stars
☐ Text
☐ Artistic Text
☐ Paragraph Text

☐ Look for Object Names or Styles

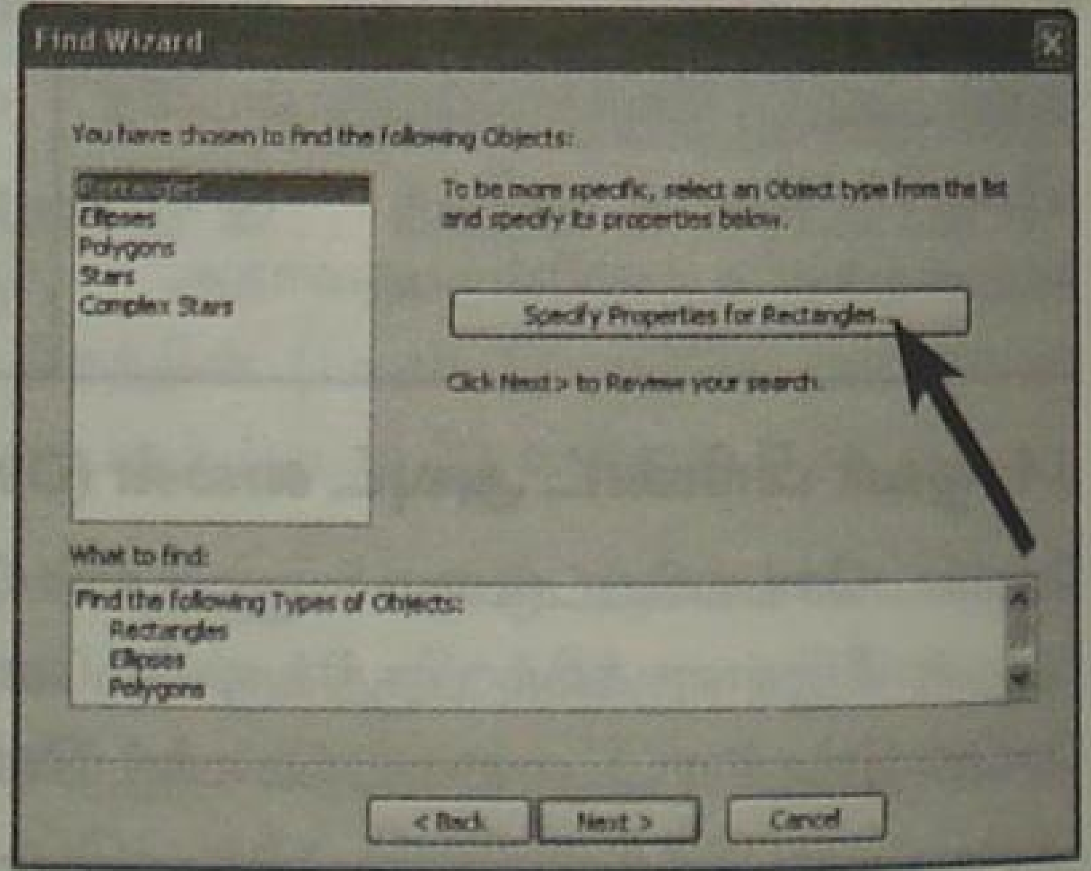
இங்கு பெரிய அளவில் கேள்விகள் கேட்கப்படுகின்றன. இதில் தேட வேண்டிய உருவத்தின் (Object Types) தன்மை என்ன, கொடுக்கப் பட்டுள்ள ஃபில்லின் (கலர்) (Fill) தன்மை என்ன, அவுட் லைனின் (Outline) தன்மை என்ன, ஸ்பெஷல் எஃபெக்ட்ஸ் (Special Effects) என்ன என்பது உள்ளிட்ட அனைத்துத் தகவல்களையும் ஒவ்வொரு தனித்தனி ஃபோல்டரில் கொடுத்துள்ளனர். தேவையானவற்றை செலக்ட் செய்து கொள்ள வேண்டும்.

தற்போது நாம் ஆப்ஜெக்ட் டைப்பில் கர்வ்ஸ், ரெக்டாங்கல்ஸ், எல்லிப்ஸஸ், பாலிகான்ஸ், ஆர்ட்டிஸ்டிக் டெக்ஸ்ட், பாராகிராப் டெக்ஸ்ட், டெக்ஸ்ட் ஆன் பாத் ஆகியவற்றை செலக்ட் செய்துள்ளோம். இதனை செக் பாக்ஸில் செலக்ட் செய்திருப்பதை காணலாம். (**கவனிக்க** : பொதுவாக இத்தனை தன்மைகளை தேடச் செய்வது கூடாது. ஒவ்வொரு தன்மையையும் தனித்தனியாக தேடி மாற்றங்கள் செய்து பிறகு அடுத்த தன்மையை தேடச்செய்வது தான் சரியான செயலாகும். இங்கு விளக்கம் கொடுப்பதற்காக நாம் இத்தனை தன்மைகளை செலக்ட் செய்து கொடுத்துள்ளோம்.)

தேவையானவற்றைக் கொடுத்துவிட்டு நெக்ஸ்ட் பட்டனை அழுத்தினால் அடுத்த டயலாக் பாக்ஸ் வருகிறது.

படம் - 3

இதில் நாம் செலக்ட் செய்துள்ள கர்வ்ஸ், ரெக்டாங்கல்ஸ், எல்லிப்ஸஸ், பாலிகான்ஸ், ஆர்ட்டிஸ்டிக் டெக்ஸ்ட், பாராகிராப் டெக்ஸ்ட், டெக்ஸ்ட் ஆன் பாத் என்ற தேர்வு பட்டியல் தெரிகின்றது. இதில் தற்போது ரெக்டாங்கல்ஸ் என்பதை செலக்ட் செய்துள்ளோம்.


You have chosen to find the following Objects:

Rectangles
Ellipses
Polygons
Stars
Complex Stars

To be more specific, select an Object type from the list and specify its properties below.

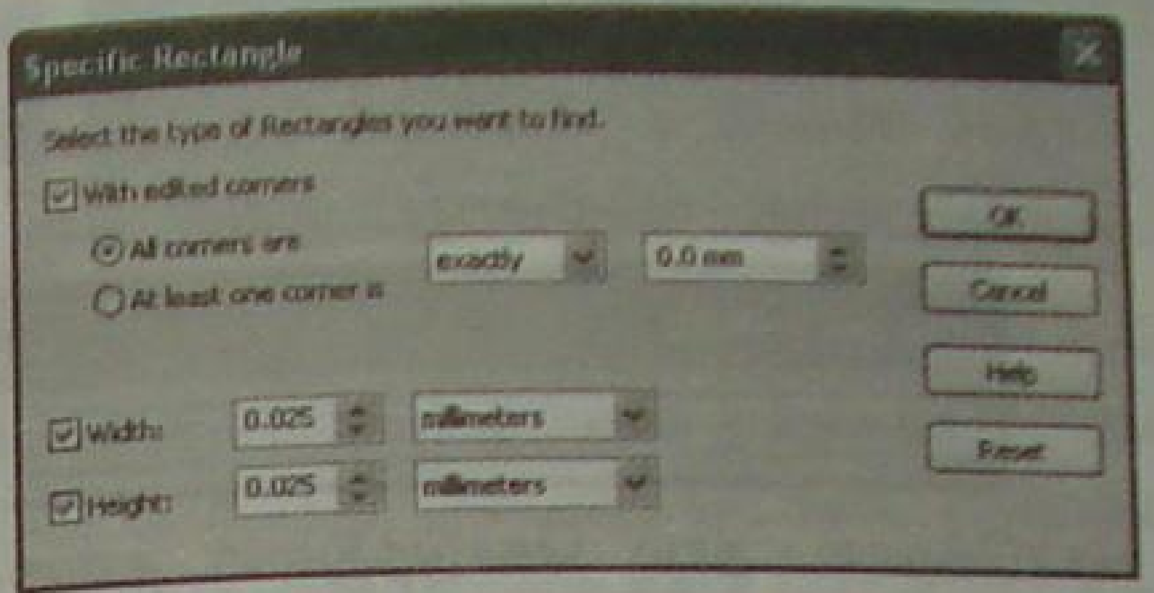
Click Next > to Review your search.

What to find:

Find the following Types of Objects:
Rectangles
Ellipses
Polygons

ஒவ்வொரு ப்ராப்பர்ட்டிக்கும் தனித்தனியாக துல்லியமான தேடுதல்களைக் கொடுக்க, இந்த டயலாக் பாக்ஸில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள ஸ்பெசிஃபை ப்ராப்பர்ட்டி ஃபார் ரெக்டாங்கல்ஸ் என்ற பட்டனை (அம்புக்குறியிட்டுக் காட்டப்பட்டுள்ளது) செலக்ட் செய்யவும். தற்போது நாம் ரெக்டாங்கல்ஸ் என்பதை செலக்ட் செய்துள்ளதால் இந்த பட்டனில் ஸ்பெசிஃபை ப்ராப்பர்ட்டி ஃபார் ரெக்டாங்கல்ஸ் (Specify property for Rectangle) என்று கொடுக்கப்பட்டுள்ளது. இதனை க்ளிக் செய்ததும் அடுத்த டயலாக் பாக்ஸ் வருகிறது. இதில் தேவையானவற்றை செலக்ட் செய்ய வேண்டும்.

படம் - 4

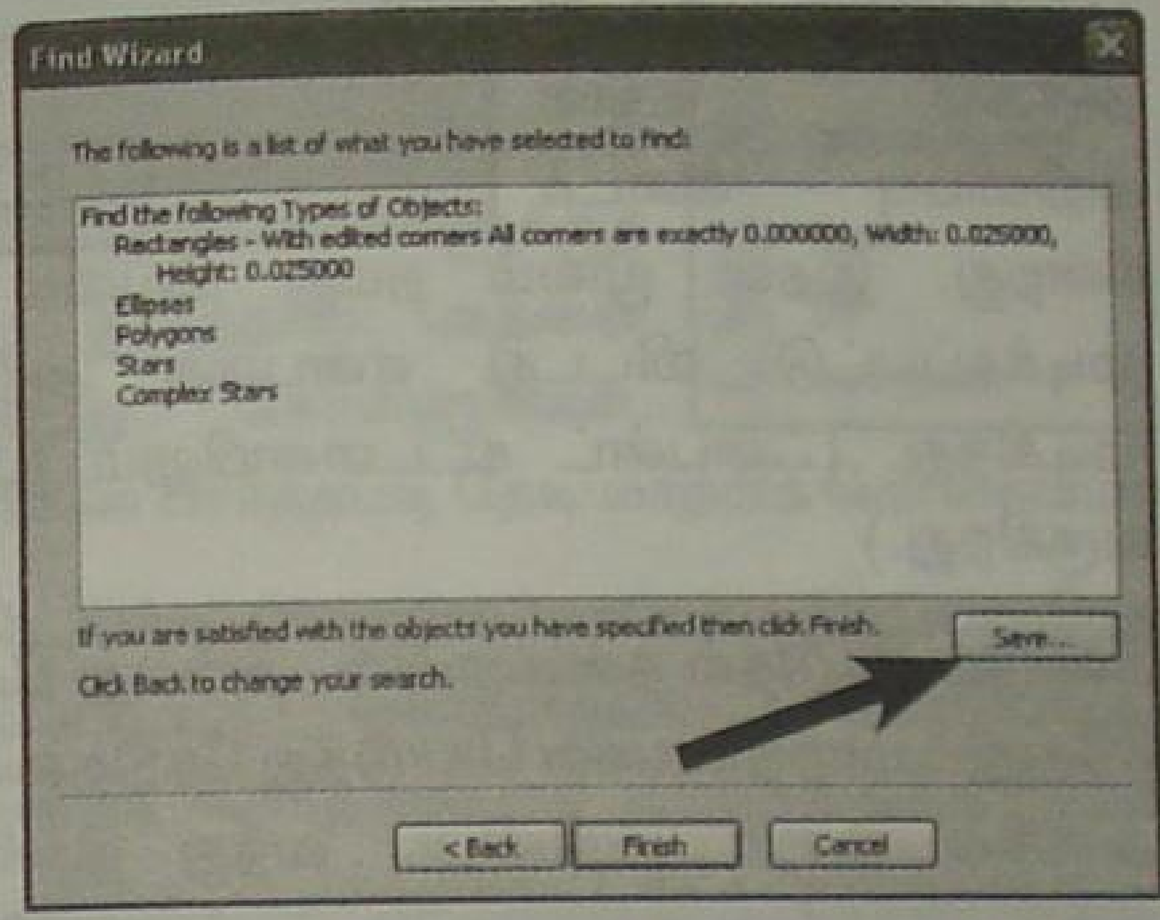

Select the type of Rectangles you want to find.

☑ With edited corners
● All corners are: exactly 0.0 mm
○ At least one corner is
☑ Width: 0.025 millimeters
☑ Height: 0.025 millimeters

இதில் தேடப்பட வேண்டிய ரெக்டாங்கல் பற்றிய அனைத்து விளக்கத்தையும் (Specifications) கொடுக்கின்றோம் (தேவையென்றால்). அதாவது கட்டத்தின் கார்னர் எந்த அளவு உள்ளவற்றை மட்டும் தேடுவது என்பன போன்றவற்றை இங்கு கொடுக்கலாம். ஓகே கொடுத்து விடுங்கள்.

இப்போது மீண்டும் 3வது படத்திற்கு சென்றிருப்போம். இதில் கீழ்பகுதியில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள வாட் டு ஃபைன்ட் (What to find) என்ற பகுதியில் படம் 4ல் நாம் தேர்வு செய்திருந்த தகவல்கள் கொடுக்கப்பட்டிருக்கும். அதாவது படம் - 4ல் நாம் செலக்ட் செய்துள்ள தேவைகள் அனைத்தும் இந்த பட்டியலில் தெரிகின்றன. இதில் நெக்ஸ்ட் கொடுக்க படம் - 5ல் உள்ள டயலாக் பாக்ஸ் வருகின்றது.

படம் - 5

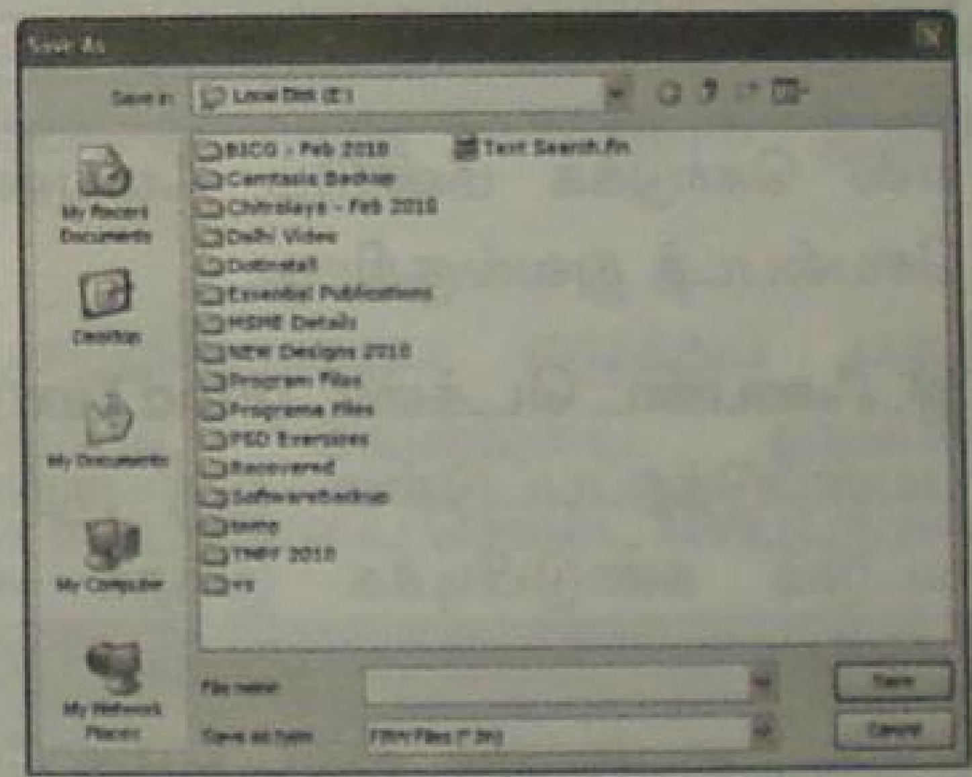

The following is a list of what you have selected to find:

Find the following Types of Objects:
Rectangles - With edited corners All corners are exactly 0.000000, Width: 0.025000, Height: 0.025000
Ellipses
Polygons
Stars
Complex Stars

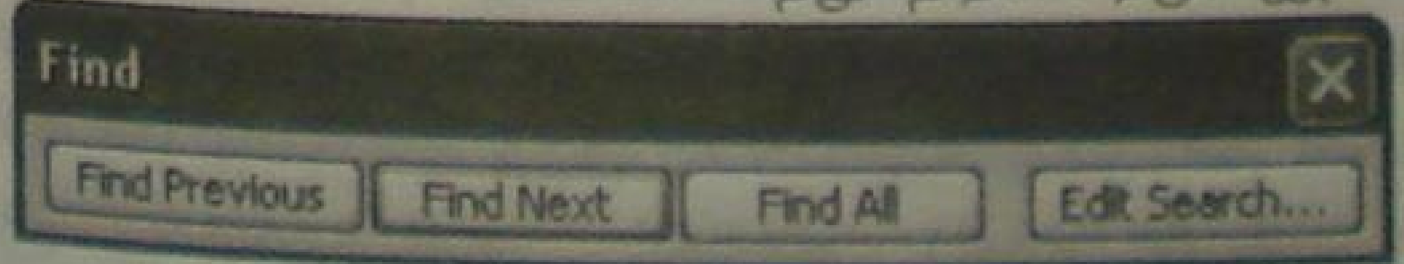
If you are satisfied with the objects you have specified then click Finish.

Click Back to change your search.

இதில் நாம் செலக்ட் செய்தவை மீண்டும் ஒரு முறை பட்டியலில் தெரிகின்றன. தேவையென்றால் இந்தத் தேடுதல் பட்டியலை தனியாக சேவ் (Save) செய்து வைத்துக் கொள்ளலாம். அதற்கு சேவ் என்ற பட்டனை (அம்புக்குறியிட்டுக் காட்டப்பட்டுள்ளது) செலக்ட் செய்யவும். உடன் அருகே கொடுக்கப்பட்டுள்ள டயலாக் பாக்ஸ் வந்து நிற்கின்றது. இதில் இந்த தேடுதல் பட்டியலை உங்களுக்கு வசதியான இடத்தில் சேவ் செய்து கொள்ளுங்கள். இங்கு சேவ் கொடுத்தவுடன் மீண்டும் படம் 5ல் கொடுக்கப்பட்டுள்ள டயலாக் பாக்ஸ் வந்து நிற்கின்றது.



இங்கு ஃபினிஸ் (Finish) கொடுத்து விடுங்கள். நாம் சொன்ன தேடுதல் துவங்குவதற்காக ஃபைன்ட் (Find) என்ற தலைப்பில் ஃபைன்ட் ப்ரீவியஸ் (Find Previous), ஃபைன்ட் நெக்ஸ்ட் (Find Next), ஃபைன்ட் ஆல் (Find All) மற்றும் எடிட் சர்ச் (Edit Search) என்ற கட்டளை பட்டன்களைக் கொண்ட டாக்கர் விண்டோ வந்து நிற்கின்றது. இதனை தேவையான இடத்திற்கு நகர்த்தி வைத்துக் கொள்ளலாம். வேலை முடிந்ததும் க்ளோஸ் செய்வதற்கு க்ளோஸ் ஐகானும் இதில் உள்ளது.



ஃபைன்ட் நெக்ஸ்ட் கொடுத்தால், தற்போது ஸ்கிரீனில் தெரியும் பக்கத்தில் உள்ள உருவங்களில் நீங்கள் கேட்டுள்ள தன்மைகளைக் கொண்ட உருவம் / பாகம் செலக்டாகி நிற்கும். மாற்றங்கள் கொடுக்கவிரும்பினால் செய்து முடித்து, மீண்டும் ஃபைன்ட் நெக்ஸ்ட் பட்டனை அழுத்தவும். இப்படி ஒவ்வொரு உருவமாக தேடி மாற்றங்களை செய்து முடியுங்கள். ஃபைன்ட் ப்ரீவியஸ் பட்டனை அழுத்தினால் தற்போது செலக்ட் செய்துள்ள உருவத்திற்கு முன்பாக செலக்ட் செய்த உருவம் செலக்ட் செய்யப்பட்டு கிடைக்கும்.

தேடுதலில் கொடுத்துள்ள தன்மைகளில் ஏதேனும் மாற்றங்களைக் கொடுக்க விரும்பினால் எடிட் சர்ச் பட்டனை அழுத்துங்கள். மீண்டும் படம் 2ஆக நாம் பார்த்த டயலாக் பாக்ஸ் வந்து நிற்கும். தேவையான மாற்றங்களை செய்து மீண்டும் தேடுதலை தொடங்கலாம்.

கவனிக்க : பல பக்கங்களை (Pages) கொண்ட வேலைகளில் ஒவ்வொரு பக்கமாக மட்டுமே தேடுதலை செய்ய முடியும். ஒரு பக்கத்தில் ஃபைன்ட் மூலம் மாற்றங்களை செய்து பின் அடுத்த பக்கத்தை துவக்கி அதில் மீண்டும் தேடுதலை செய்து மாற்றங்களை கொடுத்துக் கொள்ளுங்கள்.

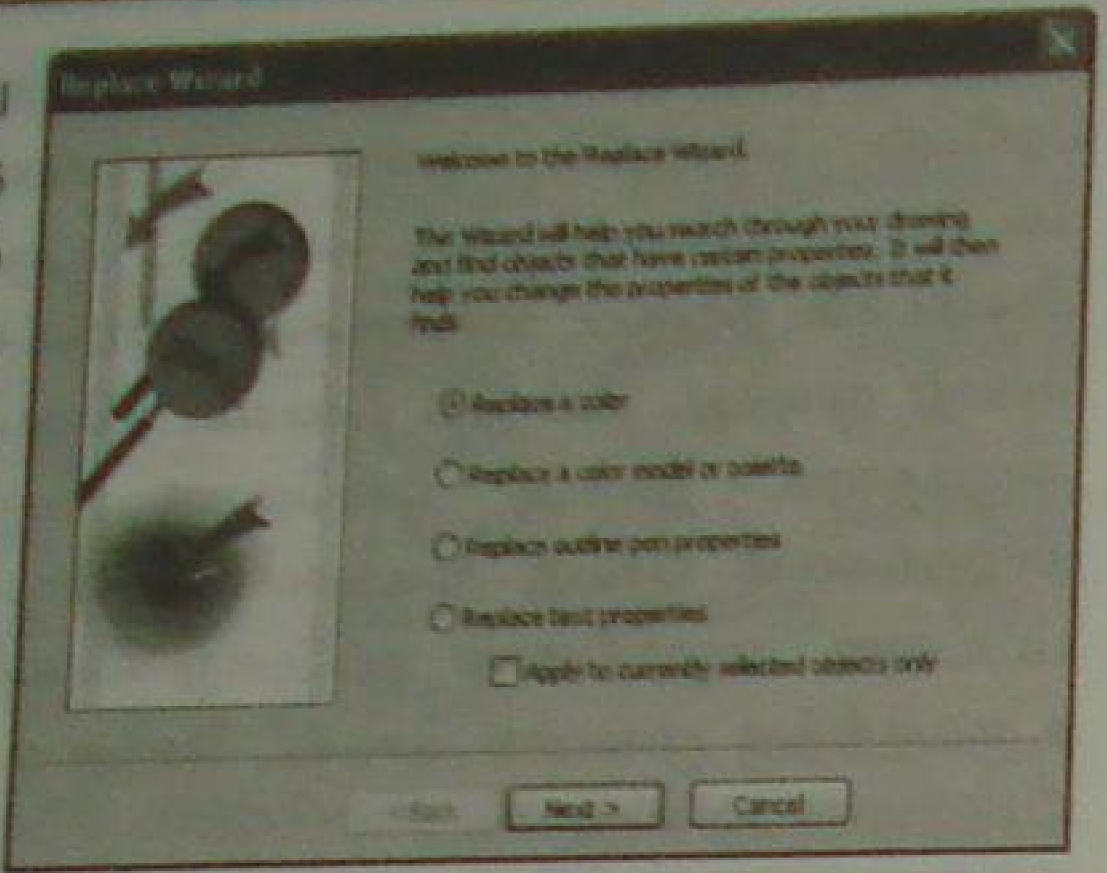
ஆ. ரீப்ளேஸ் ஆப்ஜெக்ட்ஸ் (Replace Objects): ஃபைன்ட் கட்டளை குறிப்பிட்ட தன்மையுள்ள உருவத்தைக் கண்டுபிடிக்க உதவியது போலவே இந்தக் கட்டளையும் உதவுகிறது. என்றாலும் கண்டுபிடிப்பது மட்டுமல்லாது அதனை நாம் விரும்பியபடி நேரடியாக மாற்றியும் கொடுப்பதற்கு உதவுகிறது. அதாவது ஒரு குறிப்பிட்ட தன்மையுள்ள உருவத்தை கண்டுபிடித்து அதன் தன்மைகளில் ஒன்று அல்லது பலவற்றை அப்படியே மாற்றியும் கொடுப்பதற்கு இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது.

எடுத்துக்காட்டாக 2 பாயிண்ட் தடிமனான கோட்டில் வரையப்பட்ட ஒரு கட்டத்திற்கு உள்ளே சிகப்பு நிறம் கொடுக்கப்பட்டுள்ளது. இது போல பல உருவங்கள் இந்த இரண்டு தன்மைகளுடன் உள்ளதாகக் கொள்வோம். அவை எல்லாவற்றையும் 1 பாயின்ட் தடிமனான கோட்டுடன், உள்ளே நிறம் பச்சை உள்ளதாக இருக்கும்படி மாற்ற வேண்டும் என்றால் இந்தக் கட்டளை சில நொடிகளில் செய்து கொடுத்துவிடுகிறது.

செயல்முறை : மாற்றங்கள் செய்ய வேண்டிய வேலையை துவக்கிக் கொள்ளுங்கள். இந்தக் கட்டளையை செலக்ட் செய்யுங்கள். உடன் முதல் டயலாக் பாக்ஸ் வந்து நிற்கின்றது.

இதில் பின்வரும் செயல்பாடுகள் ஆப்ஸன்களாகக் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன.

Replace a Color
Replace a color model or palette
Replace outline pen properties
Replace text properties



Welcome to the Replace Wizard

The Wizard will help you search through your drawing and find objects that have certain properties. It will then help you change the properties of the objects that it finds.

● Replace a color
○ Replace a color model or palette
○ Replace outline pen properties
○ Replace text properties
☐ Apply to currently selected objects only

அதாவது இந்த செயல்களில் ஏதேனும் ஒன்றை மட்டுமே செயல்படுத்த முடியும். ஆனால் ஒன்றன் பின் ஒன்றாக (தேவையென்றால்) அனைத்தையும் செயல்படுத்திக் கொள்ளலாம்.

இந்த ஆப்ஸன்களுக்கான சிறிய விளக்கம் :

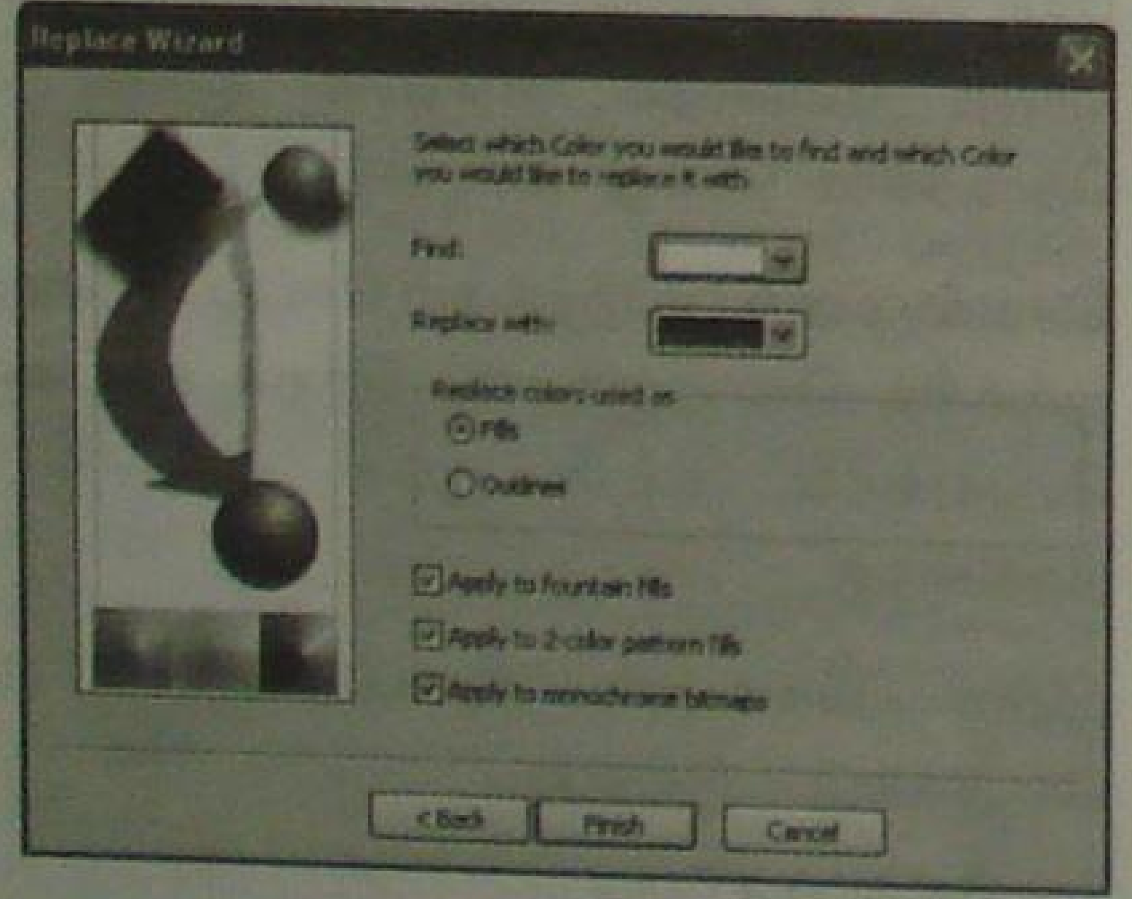
Replace a Color - ஏற்கனவே கொடுக்கப்பட்டுள்ள ஒரு குறிப்பிட்ட நிறத்தை மட்டும் வேறு ஒரு புதிய நிறத்திற்கு மாற்றுவதற்கு. எடுத்துக்காட்டாக Red-ல் உள்ள அனைத்து நிறங்களையும் Greenனுக்கு மாற்ற இந்த ஆப்ஸன் உதவுகிறது.

Replace a color model or palette - குறிப்பிட்ட தன்மையில் உள்ள அனைத்து நிறங்களையும் மாற்றுவதற்கு. எடுத்துக்காட்டாக RGB -முறையில் உள்ள அனைத்து நிறங்களையும் CMYK முறைக்கு மாற்ற இந்த ஆப்ஸன் உதவுகிறது.

Replace outline pen properties - கோட்டின் தன்மைகளை - நிறம், தடிமன் முதலானவற்றை - மாற்றுவதற்கு.

Replace text properties - எழுத்துக்களை அவற்றின் தன்மையின் அடிப்படையில் - அதாவது குறிப்பிட்ட அளவு, எழுத்துரு, உருவத்தில் உள்ளவற்றை - மாற்றியமைக்க.

தேவையானதை செலக்ட் செய்து கொண்டு (எடுத்துக் காட்டிற்காக நாம் இங்கு ரீப்ளேஸ் எ கலர் - ஆப்ஸனை செலக்ட் செய்துள்ளோம்) நெக்ஸ்ட் பட்டனை அழுத்தினால் நாம் செலக்ட் செய்துள்ள ஆப்ஸனின் அடிப்படையில், அடுத்த டயலாக் பாக்ஸ் வருகிறது.

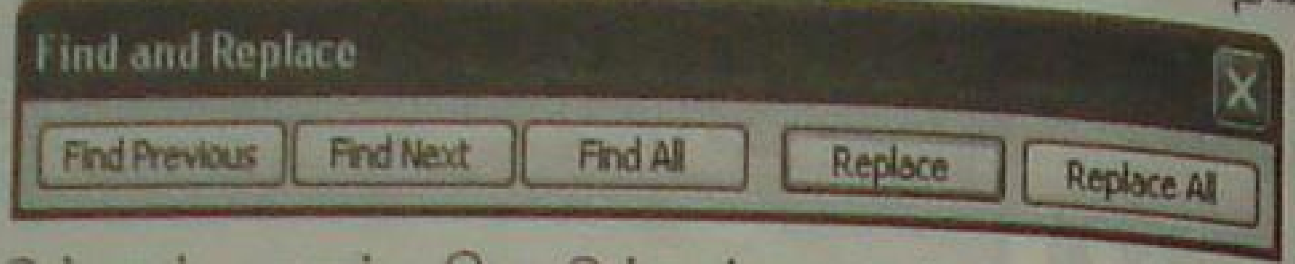


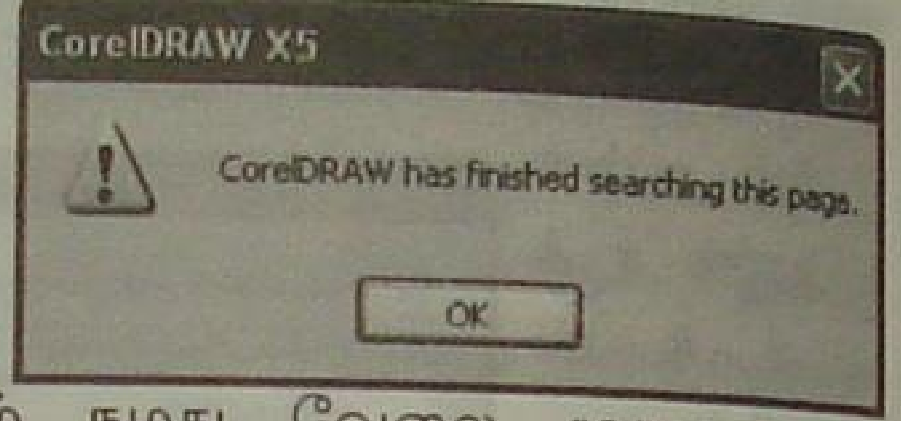
Select which Color you would like to find and which Color you would like to replace it with.

Find:
Replace with:
Replace colors used as
● Fills
○ Outlines
☑ Apply to fountain fills
☑ Apply to 2-color pattern fills
☑ Apply to monochrome bitmaps

இங்கு கண்டுபிடிக்க வேண்டிய கலரையும் (Find), மாற்ற வேண்டிய கலரையும் (Replace with) கொடுத்துக் கொள்ளுங்கள்.

இதுபோல இந்த டயலாக் பாக்ஸில் உள்ள ஒவ்வொரு ஆப்ஸனையும் கவனமாக படித்து தேவையானவற்றை மட்டும் செலக்ட் செய்து கொண்டு ஃபினிஷ் பட்டனை அழுத்துங்கள். உடன் ஃபைன்ட் அண்டு ரீப்ளேஸ் என்ற டாக்கர் விண்டோ (ஃபைன்ட் கட்டளையில் பார்த்ததைப் போல) வந்து நிற்கின்றது. இதில் ஃபைன்ட் நெக்ஸ்ட் கொடுத்தால், நாம் கொடுத்துள்ள தன்மைகளில் உள்ள உருவம் செலக்ட் ஆகி நிற்கின்றது. அடுத்து ரீப்ளேஸ் கொடுக்கவும். உடன் அந்த உருவம் நாம் மாற்றச் சொன்ன தன்மைகளுக்கு ஏற்ப மாறிவிடுகிறது. ஃபைன்ட் ஆல் கொடுத்து ரீப்ளேஸ் ஆல் கொடுத்தால் நமது தேவை உடனடியாக முடிக்கப்படுகிறது.

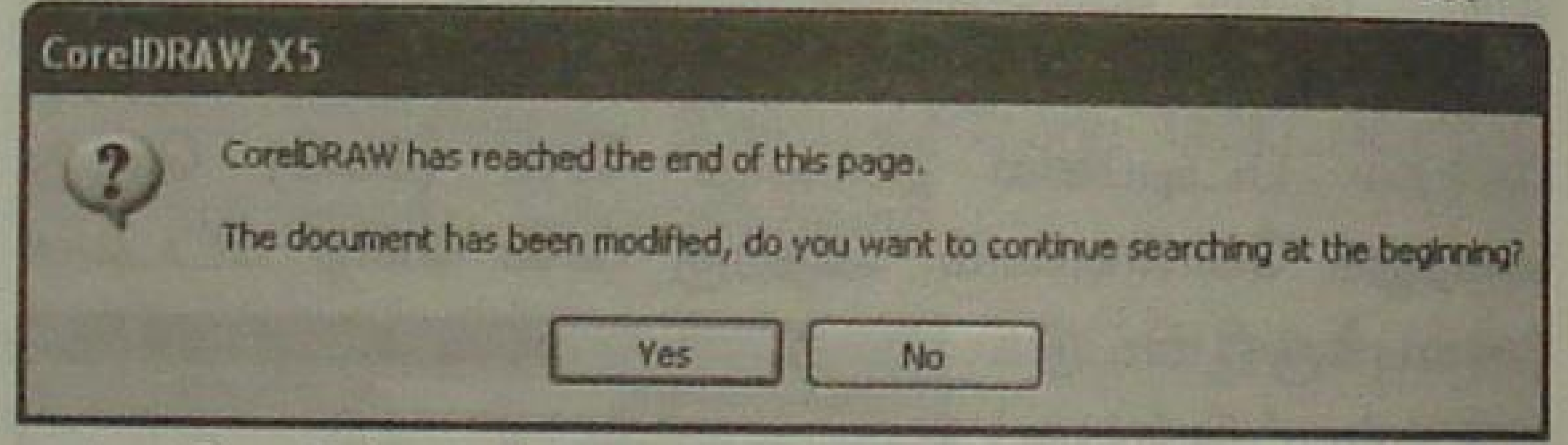




CorelDRAW has finished searching this page.

அனைத்தும் மாற்றி முடிக்கப்பட்டவுடன் அருகில் உள்ள அறிவிப்பு கிடைக்கின்றது. இதன் மூலம் நமது வேலை முழுவதுமாக முடிக்கப்பட்டு விட்டது என்பதை அறிந்து கொள்ள முடிகிறது. (ஃபைன்ட் கட்டளையிலும் இந்த அறிவிப்பு வருகிறது.)

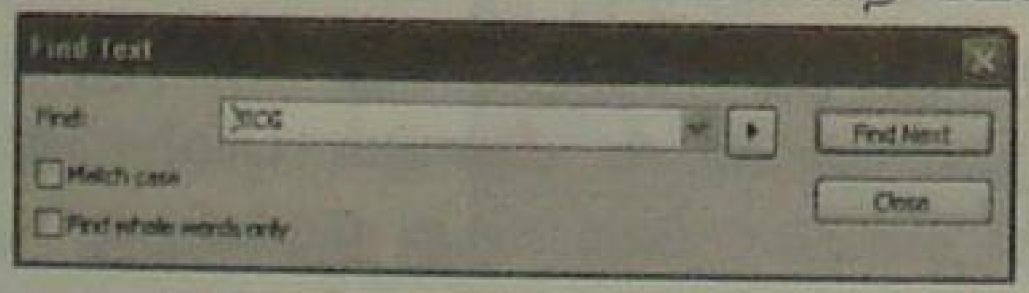
மீண்டும் தேடுதல் தன்மையில், அல்லது வேலையிலேயே ஏதேனும் மாற்றங்களை கொடுத்து தேடுதலை துவங்கினால் அருகில் உள்ள அறிவிப்பு வந்து நிற்கின்றது. இதில் எஸ் கொடுக்க மீண்டும் ஃபைண்ட் அண்டு ரீப்ளேஸ் செயல்படத் துவங்குகிறது.



CorelDRAW has reached the end of this page.

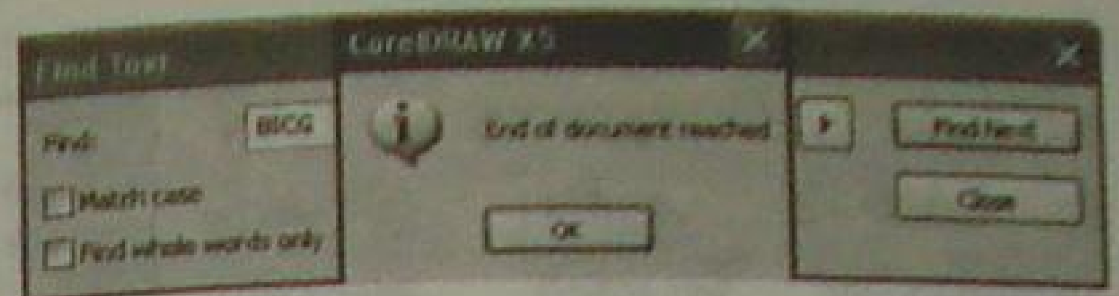
The document has been modified, do you want to continue searching at the beginning?

இ. ஃபைன்ட் டெக்ஸ்ட் (Find Text) : எழுத்துப் பகுதிகளில் பயன்படுத்தப்பட்டுள்ள ஒரு குறிப்பிட்ட வார்த்தையை மட்டும் கண்டுபிடிக்க இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது. இந்தக் கட்டளையை செலக்ட் செய்தவுடன் அருகில் உள்ள ஃபைன்ட் டெக்ஸ்ட் என்ற பேலட் விண்டோ வந்து நிற்கின்றது. (இதை தேவையான பகுதிக்கு நகர்த்தி வைத்துக் கொள்ளலாம்). இதில் ஃபைன்ட் வாட் (Find what) என்ற பகுதியில் நீங்கள் தேடவிரும்பும் எழுத்தை / சொல்லை டைப் செய்யவும்.



Find: BICG
☐ Match case
☐ Find whole words only

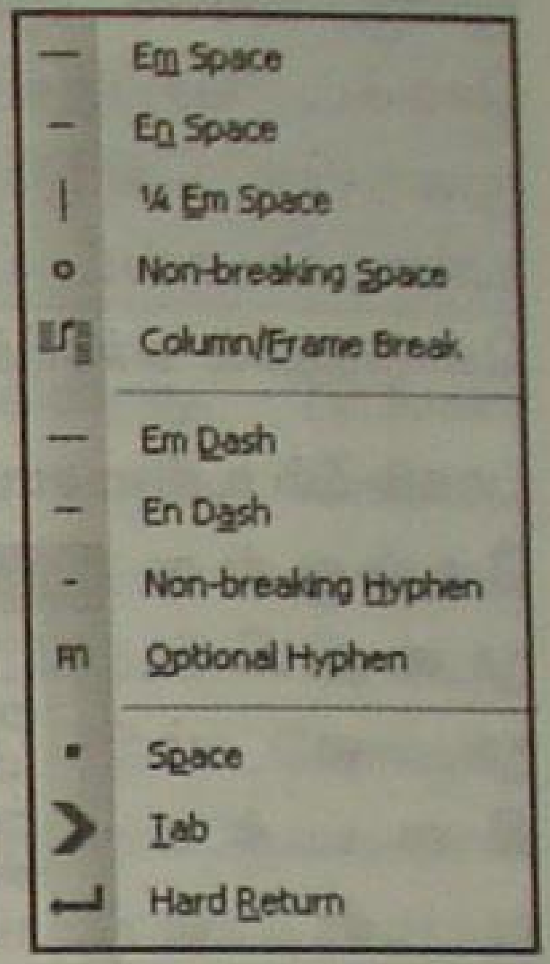
டைப் செய்துள்ள வார்த்தை அப்படியே கண்டுபிடிக்கப்பட மேட்ச் கேஸ் (Match case) என்ற செக் பாக்ஸை செலக்ட் செய்து கொள்ளவும். ஃபைன்ட் நெக்ஸ்ட் பட்டனை அழுத்தவும். ஸ்கிரீனில் உள்ள எழுத்துப்பகுதியில் நீங்கள் கொடுத்த குறிப்பிட்ட அந்த வார்த்தை (டெக்ஸ்ட் டூல் பயன்படுத்தி) செலக்ட் ஆகியிருக்கும். அந்த வார்த்தைக்குத் தேவையான மாற்றங்களை கொடுத்துக் கொள்ளுங்கள். தொடர்ந்து ஃபைன்ட் நெக்ஸ்ட் கொடுத்து மாற்றங்களை செய்து முடியுங்கள்.



Find: BICG
☐ Match case
☐ Find whole words only

End of document reached

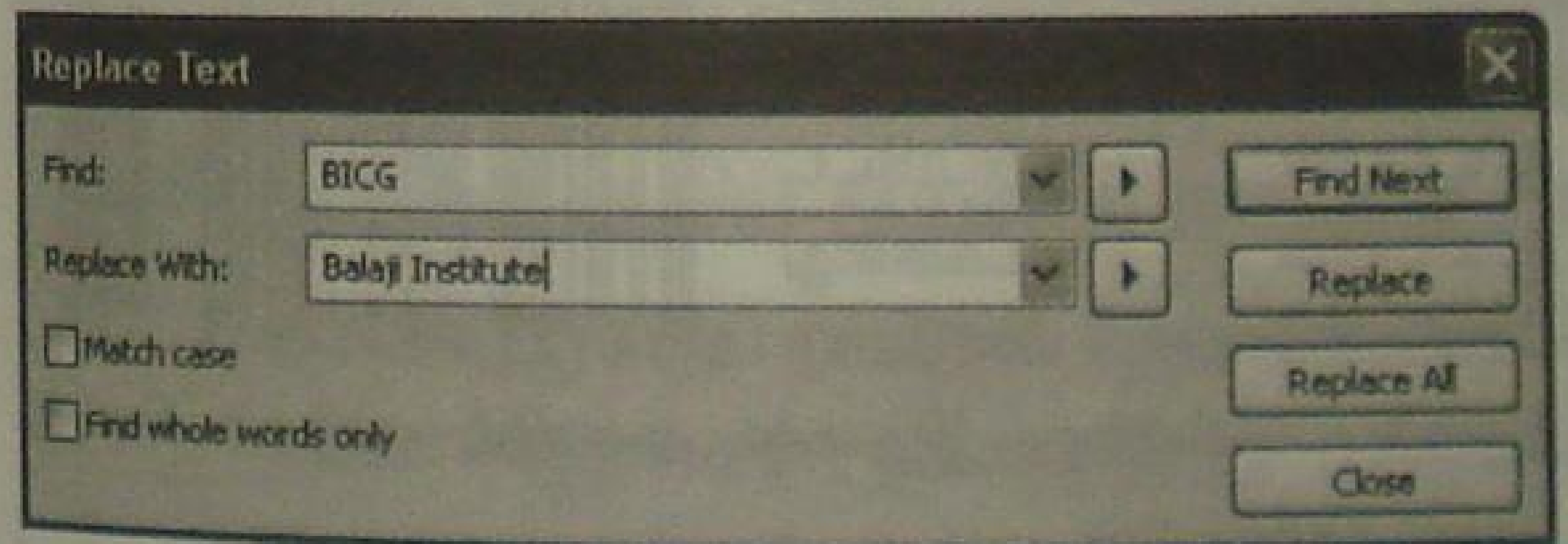
எழுத்துப்பகுதி முடிந்துவிட்டால் அருகில் உள்ள எச்சரிக்கை வந்து நிற்கின்றது. அதாவது டாக்குமென்ட்டின் இறுதிப் பகுதியை அடைந்துவிட்டோம் என்ற எச்சரிக்கை வருகின்றது. ஓகே கொடுத்து, ஃபைன்ட் டெக்ஸ்ட் பாக்ஸில் க்ளோஸ் கொடுத்து வேலையை முடித்துக் கொள்ளுங்கள்.



எழுத்துக்கள் மற்றும் சொற்களை மட்டுமல்லாது இடைவெளி, டேப் போன்றவற்றையும் கண்டுபிடித்து மாற்றிக் கொள்ளலாம். ஃபைண்டு டெக்ஸ்ட் பேலட் விண்டோவில் ஃபைண்டு என்பதன் இறுதியில் தரப்பட்டுள்ள அம்புக்குறியை சொடுக்குங்கள். ஒரு பட்டியல் தரப்படுகிறது. இதில் உங்களுக்குத் தேவையானது இருந்தால் அதனை செலக்ட் செய்து கொள்ளுங்கள். அதன்பிறகு மேலே பார்த்தபடி தேடி மாற்றிக் கொள்ளலாம்.

ஈ. ரீப்ளேஸ் டெக்ஸ்ட் (Replace Text) : எழுத்துப்பகுதியில் உள்ள குறிப்பிட்ட வார்த்தையை கண்டுபிடித்து அதனை மற்றொரு வார்த்தையாக மாற்றுவதற்கு இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது. எடுத்துக்காட்டாக Coimbatore என்ற வார்த்தையை கண்டுபிடித்து அதனை Madurai என்று மாற்ற வேண்டுமானால் இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது. கேப்பிட்டல், லோயர் எழுத்துக்களை துல்லியமாகக் கண்டுபிடித்து மாற்றவும் முடிகிறது. அதாவது Madurai என்றிருப்பதை MADURAI என்று மாற்றவும் இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது.

செயல்முறை : மாற்றவேண்டிய எழுத்துப் பகுதி ஸ்கிரீனில் இருக்கும்படி வேலையை துவக்கிக் கொள்ளுங்கள். இந்தக் கட்டளையை செலக்ட் செய்யுங்கள்.



Find: BICG
Replace With: Balaji Institute
☐ Match case
☐ Find whole words only

உடன் ரீப்ளேஸ் டெக்ஸ்ட் என்ற டயலாக் பாக்ஸ் வந்து நிற்கின்றது. இதில் ஃபைன்ட் வாட் (Find what) என்ற பகுதியில் (1) தேட வேண்டிய வார்த்தையை கொடுத்துக் கொள்ளுங்கள். இங்கு எடுத்துக்காட்டிற்காக BICG என்று கொடுத்துள்ளோம். இதனை Balaji Institute என்று மாற்ற வேண்டி, இந்த வார்த்தையை ரீப்ளேஸ்டு வித் (Replace with) என்ற பகுதியில் (2) கொடுத்து விட்டோம்.

ஃபைன்ட் நெக்ஸ்ட் (Find Next) பட்டனை அழுத்தி வேலையை துவக்குங்கள். எழுத்துப் பகுதியில் முதலாவதாக உள்ள BICG என்ற வார்த்தை செலக்ட் ஆகி நிற்கும். அந்த இடத்தில் மாற்றம் செய்ய வேண்டியிருந்தால் ரீப்ளேஸ் (Replace) என்ற பட்டனை அழுத்துங்கள். வார்த்தை மாறிவிடும். தேவையில்லையென்றால் ஃபைன்ட் நெக்ஸ்ட் க்ளிக் செய்யுங்கள். இப்படி ஒவ்வொரு இடத்தையும் கண்டுபிடித்து தேவையென்றால் மாற்றலாம்.

மாறாக எல்லா இடத்திலும் ஒட்டுமொத்தமாக மாற்றி விடலாம் என்று அறிந்திருந்தால், நேரடியாக ரீப்ளேஸ் ஆல் (Replace all) பட்டனை அழுத்தவும். ஒரே க்ளிக்கில் அனைத்து இடத்திலும் வார்த்தை மாறிவிடும்.

லோயர், கேப்பிட்டல் எழுத்துக்களை துல்லியமாக பார்த்து மாற்ற மேட்ச் கேஸ் (Match case) செக் பாக்ஸை செலக்ட் செய்து கொள்ளவும்.

மாற்றங்கள் செய்யப்பட்டு முடிந்ததும் ரீப்ளேஸ் கம்ப்ளீட் என்ற அறிவிப்பு வந்து நிற்கின்றது. இதில் ஓகே கொடுத்து முடித்துவிட்டு, ரீப்ளேஸ் டெக்ஸ்ட் டயலாக் பாக்ஸை க்ளோஸ் (Close) செய்து விடுங்கள்.

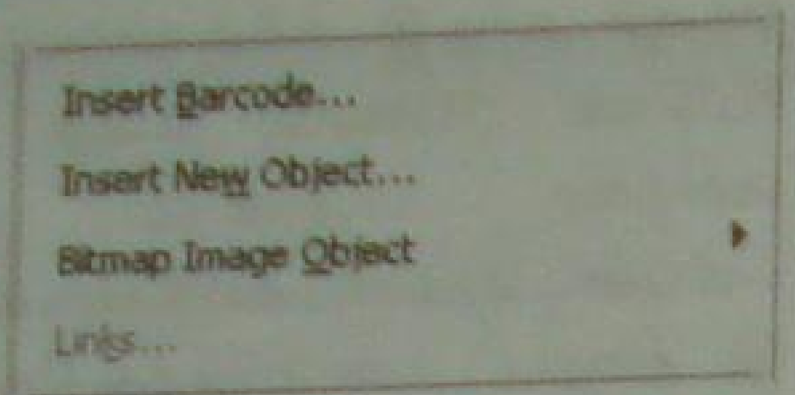
எழுத்துப் பகுதியில் தேவையான மாற்றங்களை துல்லியமாகவும் விரைவாகவும் செய்து முடிக்க ஃபைன்ட் டெக்ஸ்ட் மற்றும் ரீப்ளேஸ் டெக்ஸ்ட் ஆகிய இரண்டு கட்டளைகளும் சிறப்பாக உதவுகின்றன.

உ. ரீசன்ட் சர்ச் (Recent Search) : ஃபைன்ட் கட்டளை மூலமாக தேடுதல் செய்து உருவங்களின் தன்மைகளை மாற்றுவதை பார்த்தோம் அல்லவா? அந்த கட்டளையில் சேவ் என்ற பகுதி மூலம் தேடுதல் தன்மைகளை சேமித்து வைக்கும் முறையையும் பார்த்தோம். அப்படி ஏதேனும் சேவ் செய்திருந்தால் மட்டும் இந்தக் கட்டளை செயல்படுகிறது. மற்ற நேரங்களில் மங்கிய நிலையில் காணப்படுகிறது.

சேவ் செய்திருந்தால் அந்த ஃபைலின் பெயர் இந்தப் பகுதியில் கொடுக்கப்படுகின்றது. ஒன்றிற்கு மேல் ஃபைல்களாக சேவ் செய்திருந்தாலும் அவை 1, 2, 3 என்று வரிசையாக ஒரு பட்டியலாகக் கொடுக்கப்படுகின்றன. அதிலிருந்து நேரடியாக மீண்டும் அந்த தேடுதலை துவக்கலாம்.

இந்த ஃபைன்ட் அண்டு ரீப்ளேஸ் கட்டளைகளின் சிறப்பு: முழுமையடைந்த படத்தின் ஒரு குறிப்பிட்ட பாகத்தை மட்டும் கண்டுபிடித்து மாற்றியமைக்க மிகவும் உதவிகரமாக இருக்கும். இந்தக் கட்டளைகள் இல்லாமல் கண்டுபிடிக்க முடியும் என்றாலும் அதற்கு நேரம் அதிகமாவதுடன் துல்லியமாக கண்டுபிடிப்பது சற்று சிரமமான காரியம்.

தொடர்ந்து கோரல்டிராவில் முழுமையாக வேலைகளை செய்பவர்களுக்கு இது மிகவும் உதவியாக இருக்கும் ஒரு சிறப்பான கட்டளை பகுதியாகும்.



எடிட் மெனுவில் அடுத்ததாக உள்ள ஐந்து கட்டளைகளில் மூன்று, பொதுவாக வலைதள வடிவமைப்பிற்கு (Web page designing) பயன்படுகின்றவை. மேலும் இவை அந்த வேலைகளிலும் பெரிய அளவில் பயன்படுத்தப் படுவது இல்லை. எனவே அவற்றை பற்றி விரிவாக காணப் போவதில்லை. எனினும் ஒரு சிறிய அறிமுகத்தை மட்டும் இங்கு தருகின்றோம்.

---

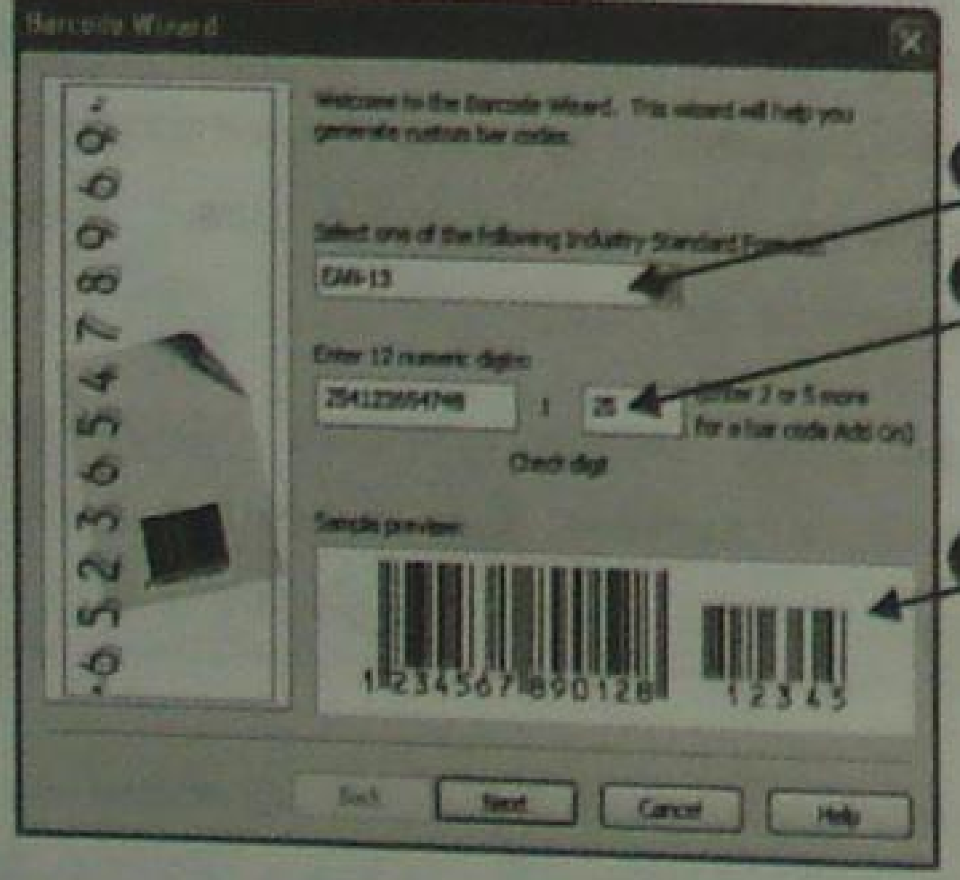
20. இன்செர்ட் பார்கோட்... (Insert Barcode...) :

இன்றைய வர்த்தகத்தில் பார்கோட் என்ற கம்ப்யூட்டர் சார்ந்த குறியீட்டின் தேவையும் பயன்பாடும் அதிகரித்து வருகிறது. பொருட்களின் விலை விவரம், தனிநபர் விவரம் போன்றவற்றை (ஏற்கனவே இவை கம்ப்யூட்டர்களில் பதிவு செய்து வைக்கப் பட்டிருக்கும்) அடையாளம் காண இந்த பார்கோடுகள் பயன்படுகின்றன.

வடிவமைப்பில் - குறிப்பாக பேக்கேஜிங் (Packaging) துறைக்கான வடிவமைப்பில் - இந்த பார்கோடுகளை பற்றி அறிந்திருப்பதும் பயன்படுத்துவதும் அவசியமாகிறது. பார்கோடுகளை உருவாக்குவதற்கென தனியான மென்பொருளும், அவற்றை உருவாக்கிக் கொடுக்கும் சேவை நிறுவனங்களும் இருக்கின்றன. பொதுவாக தயாரிப்பாளர்கள் இவர்களிடமிருந்தே பார்கோடுகளை வாங்கி பயன்படுத்துகின்றனர்.

எனினும் வடிவமைப்பில் பெருமளவு பயன்படுத்தப் படுத்தப்படும் கோரல்டிராவிலும் இந்த பார்கோடை உருவாக்கும் வசதி கொடுக்கப்பட்டுள்ளது. எனினும் முதல் முறையாக உங்கள் கம்ப்யூட்டரில் கோரல்டிரா மென்பொருளை பதிவு செய்யும் பொழுது முழுமையாக, இந்த பார்கோட் பகுதியையும் சேர்த்து பதிவு செய்திருக்க வேண்டும். இல்லையென்றால் இந்தக் கட்டளை மங்கிய நிலையிலேயே காணப்படும். செயல்படாது.

இந்தக் கட்டளையை செலக்ட் செய்தவுடன் முதல் டயலாக் பாக்ஸ் வருகிறது.



Welcome to the Barcode Wizard. This wizard will help you generate custom bar codes.

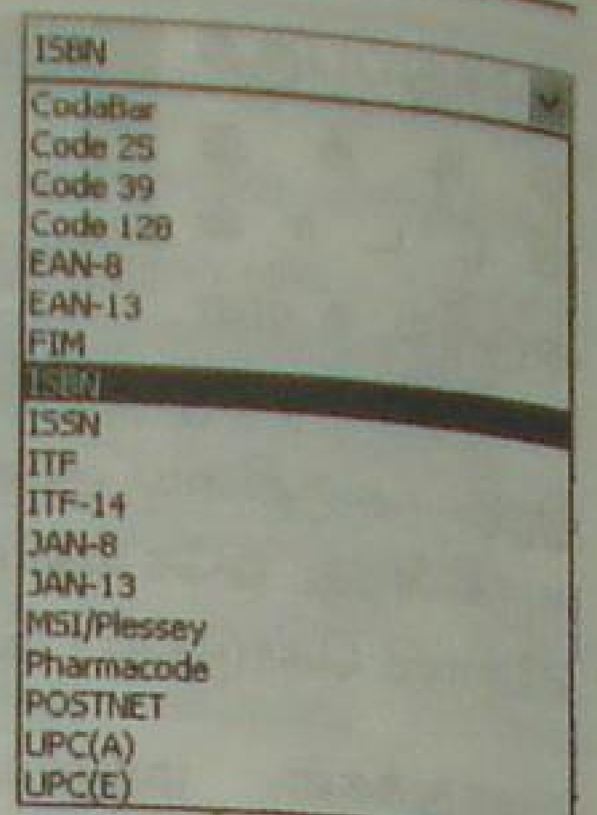
Select one of the following Industry Standard Formats: EAN-13

Enter 12 numeric digits: 254123654748 1 25 Enter 2 or 5 more for a bar code Add On

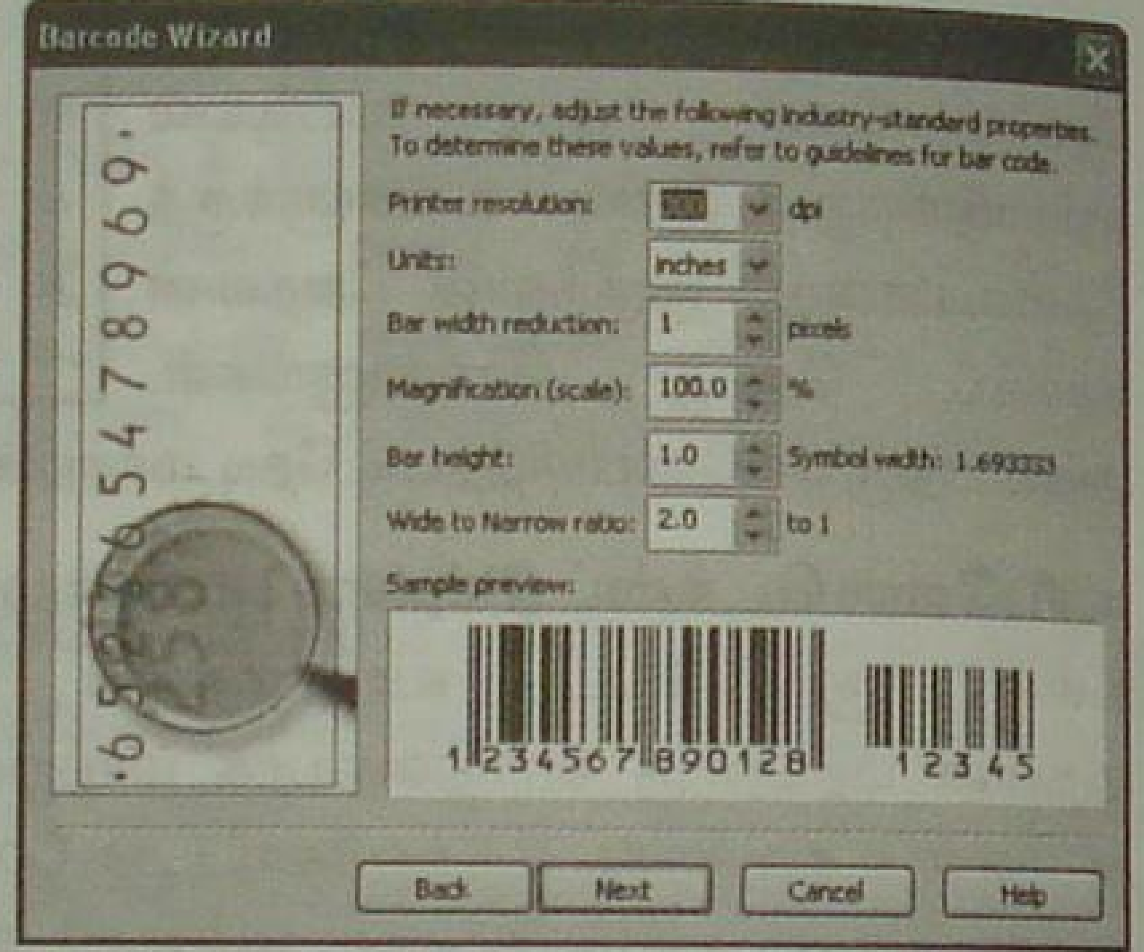
Check digit

Sample preview:

பாகம் 1 ஆகக் காட்டப்பட்டுள்ள பகுதியில் உள்ள ட்ராப் டவுன் லிஸ்ட்டில் பல முறைகள் கொடுக்கப் பட்டுள்ளன. இதில் தேவையான முறையை (Industry Standard Format) செலக்ட் செய்யுங்கள். (நமது நாட்டில் பொதுவாக EAN-8, EAN-13 ஆகிய இரண்டு முறைகளே பெரும் அளவில் பயன்படுகின்றன. எனினும் இதில் கொடுத்துள்ள முறைகள் பற்றிய தெளிவான விவரங்களை அறிந்து பயன்படுத்த வேண்டும்.) இங்கு EAN-8 என்ற முறையை செலக்ட் செய்துள்ளோம். இந்த முறையில் கொடுக்க வேண்டிய எண்களை பாகம் 2ல் உள்ள டெக்ஸ்ட் பாக்ஸ்களில் கொடுக்கவும். தவறாகக் கொடுத்தால் எச்சரிக்கை வந்து நிற்கும்.



பாகம் 3ல் உள்ள சாம்பிள் ப்ரீவ்யூ பெட்டியில் நாம் செலக்ட் செய்துள்ள முறையின் மூலம் கிடைக்கவுள்ள பார்கோடின் வடிவம் காட்டப்படுகிறது. இதனை ஒப்புநோக்கி வேறு வடிவம் தேவையெனில் பாகம் 1ல் வேறு முறையை செலக்ட் செய்து கொள்ளவும். நெக்ஸ்ட் பட்டனை செலக்ட் செய்தால் அடுத்தடுத்து டயலாக் பாக்ஸ்கள் வருகின்றன.



If necessary, adjust the following industry-standard properties. To determine these values, refer to guidelines for bar code.

Printer resolution: [illegible] dpi

Units: inches

Bar width reduction: 1 pixels

Magnification (scale): 100.0 %

Bar height: 1.0 Symbol width: 1.693333

Wide to Narrow ratio: 2.0 to 1

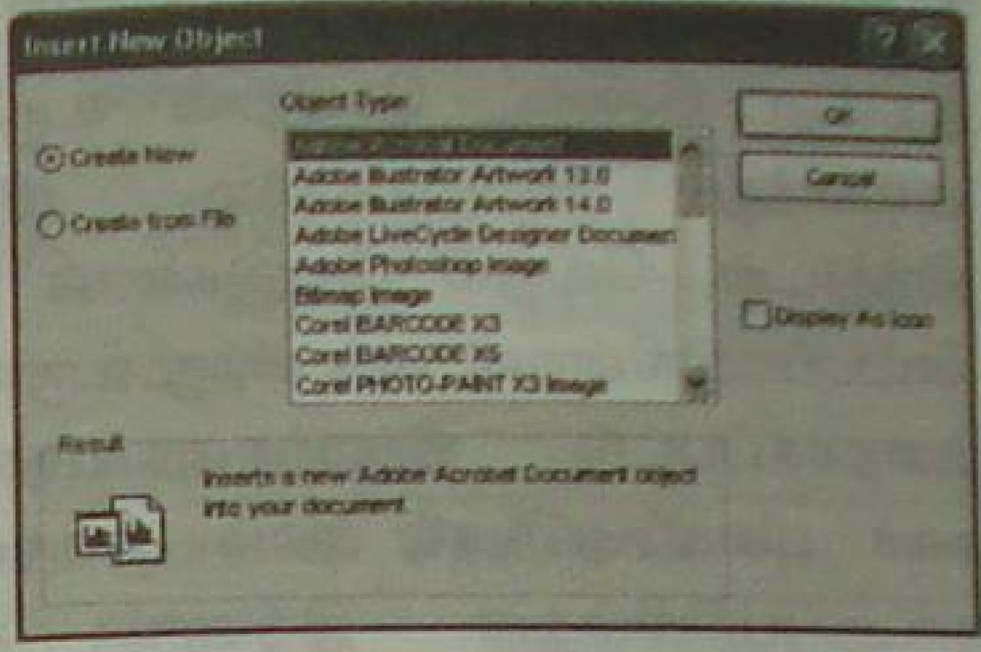
Sample preview:

இவற்றில் அச்சிடும் பொழுது இருக்க வேண்டிய தரம் மற்றும் பிற தன்மைகள் பற்றிய விவரங்கள் கேட்கப் படுகின்றன. பார்கோடுகள் பற்றிய முழு செய்திகளையும் அறிந்து கொண்டு, வேலையின் தன்மைக்கு ஏற்ப இதில் உள்ள வசதிகளை மாற்றிக் கொடுத்து கடைசியாக வருகின்ற டயலாக் பாக்ஸில் ஃபினிஸ் கொடுத்து முடித்தால், குறிப்பிட்ட முறையில் உங்களது தேவைக்கேற்ற பார்கோடு நிறுத்தப்படுகின்றது. இதனை அளவில் மாற்றம் செய்து பயன்படுத்தலாம்.

பார்கோடுகள் அவற்றை படித்து அறிகின்ற பார்கோடு ரீடர்களில் சிறப்பாக செயல்பட, தரம் முக்கியமாக தேவைப்படுகிறது. தரம் குறைவானால் தவறான தகவல்கள் தரப்பட்டுவிடும். பார்கோடுகள் பொதுவாக இடமிருந்து வலமாகவே பார்கோடு ரீடர்களால் படிக்கப்படுகின்றன. எனவே பார்கோடுகள் உயரமாக இருக்க வேண்டியது இல்லை. அதற்காக நாமாக அகலத்தை பெரிதுபடுத்துவதும் கூடாது. முழுமையான விவரம் அறிந்து செயல்படவேண்டிய மிக முக்கியமான பகுதி.

21. இன்செர்ட் நியூ ஆப்ஜெக்ட் (Insert New Object) :

வலைதள வடிவமைப்பில், பிற மென் பொருட்களிலிருந்து படங்கள் மற்றும் தகவல்களைக் கொண்டு வர இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது. இந்தக் கட்டளையை செலக்ட் செய்தவுடன் வருகின்ற டயலாக் பாக்ஸில், தேவையான உருவ முறையை (Object type) செலக்ட் செய்யவும். உடன் அந்த முறைக்கான அப்ளிகேஷன் துவக்கப்படுகின்றது. (உங்கள் கம்ப்யூட்டரில் அந்த அப்ளிகேஷன் பதிவு செய்யப் பட்டிருக்க வேண்டும். எடுத்துக்காட்டாக அடோபி போட்டோஷாப் இமேஜ் என்று செலக்ட் செய்யும் பொழுது, உங்கள் கம்ப்யூட்டரில் போட்டோஷாப் அப்ளிகேஷன் இருக்க வேண்டும்). இதில் தேவையான வேலையை செய்து முடித்து மீண்டும் கோரல்டிராவிற்கு வந்தால், அந்த படம் கோரல்டிராவில் நிறுத்தப் பட்டிருக்கும். இந்தக் கட்டளையை செயல்படுத்தியதும் இதற்கு அடுத்து கொடுக்கப்பட்டுள்ள ஆப்ஜெக்ட் கட்டளை செயல்படுகிறது.



● Create New

Object Type:
- Adobe Acrobat Document
- Adobe Illustrator Artwork 13.0
- Adobe Illustrator Artwork 14.0
- Adobe LiveCycle Designer Document
- Adobe Photoshop Image
- Bitmap Image
- Corel BARCODE X3
- Corel BARCODE X5
- Corel PHOTO-PAINT X3 Image

Result: Inserts a new Adobe Acrobat Document object into your document.

---

22. ஆப்ஜெக்ட் (Object) :

இன்செர்ட் நியூ ஆப்ஜெக்ட் கட்டளையை துவக்கியவுடன் இந்தக் கட்டளை செயல்படத்துவங்குகிறது. இதன் மூலம் கொண்டுவரப்படும் உருவத்தை எடிட் செய்யவும், புதிதாக உருவாக்கவும் முடிகிறது.

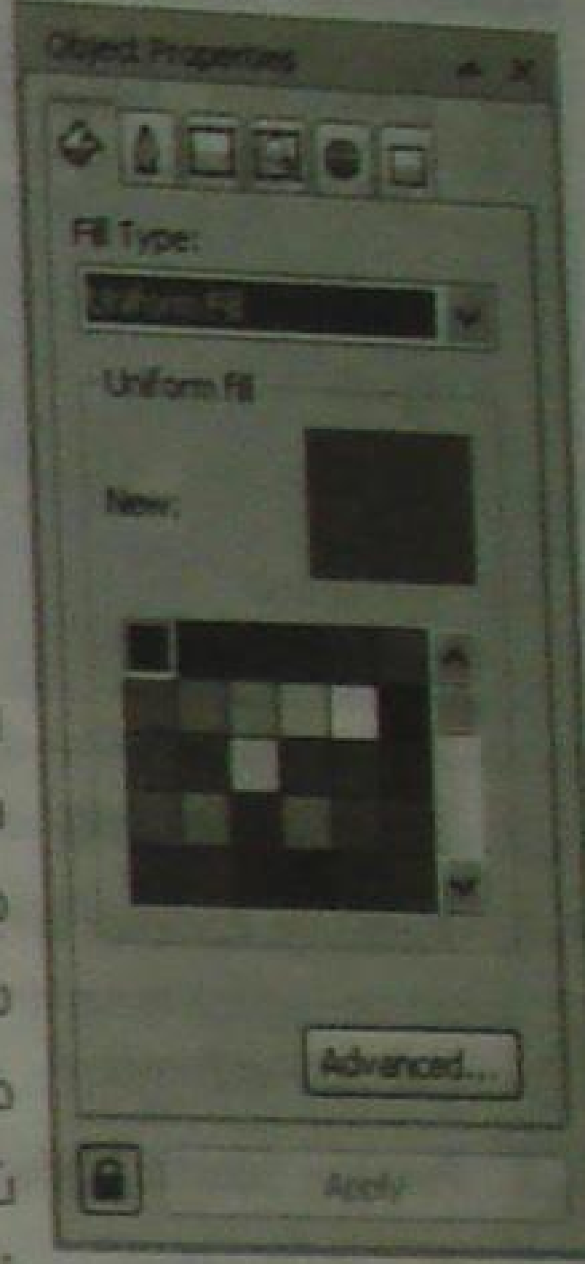
23. லிங்க்ஸ் (Links) :

இணையதள வடிவமைப்பில் நிறுத்தப்படும் உருவங்களுக்கு தொடர்பு கொடுப்பதற்கான கட்டளை.

---

24. ப்ராப்பர்ட்டீஸ் (Properties) :

கோரல்டிராவில் உருவாக்கப் பட்டு நிறுத்தப்பட்டுள்ள ஒரு உருவத்தின் தன்மைகளை நேரடியாக அறிந்து கொள்ள இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது. இதனை துவக்கியதும் வருகின்ற டாக்கர் விண்டோவில், ஃபில், அவுட்லைன் மற்றும் இணையதள வடிவமைப்பிற்கான ஃபோல்டர்கள் கொடுக்கப் பட்டுள்ளன.



Fill Type: Uniform Fill

Uniform Fill

உருவத்தை செலக்ட் செய்து கொண்டு இதில் கொடுக்கப் பட்டுள்ள ஃபில் பகுதியில் நிறங்களை மாற்றினால் நேரடியாக அந்த நிறம் உருவத்திற்குக் கொடுக்கப் படுகிறது. இந்த டாக்கர் விண்டோவில் கீழ் பகுதியில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள பூட்டு திறக்கப்பட்டிருந்தால், அருகில் உள்ள அப்ளை என்ற பட்டன் செயல்படும். பூட்டு மூடியிருந்தால், செலக்ட் செய்யும் நிறம் நேரடியாக உருவத்திற்குக் கொடுக்கப்பட்டுவிடும்.

“மாதம் ஒரு முறை”

கணினி வரைகலைப் பகுதிக்கான மென்பொருளைப் பயில
இரண்டு நாள் பயிற்சி வகுப்புகள்!

சனி, ஞாயிறு ஆகிய இரண்டு நாட்கள் : காலை 10மணி முதல் மாலை 5மணி வரை

உங்களுக்குப் பயிற்சி தேவையான மென்பொருளுக்கு இன்றே பதிவு செய்து கொள்ளுங்கள். குறைந்தது 10 நபர்கள் சேர்ந்ததும் தேதி பற்றிய அறிவிப்பு அனைவருக்கும் கொடுக்கப்படும். அதன்பிறகு பதிவு கட்டணம் செலுத்திவிட்டு, குறிப்பிட்ட தேதிகளில் நேரில் வந்து கலந்து கொள்ளலாம்.

பதிவுக் கட்டணம் : ரூ. 1500* மட்டுமே

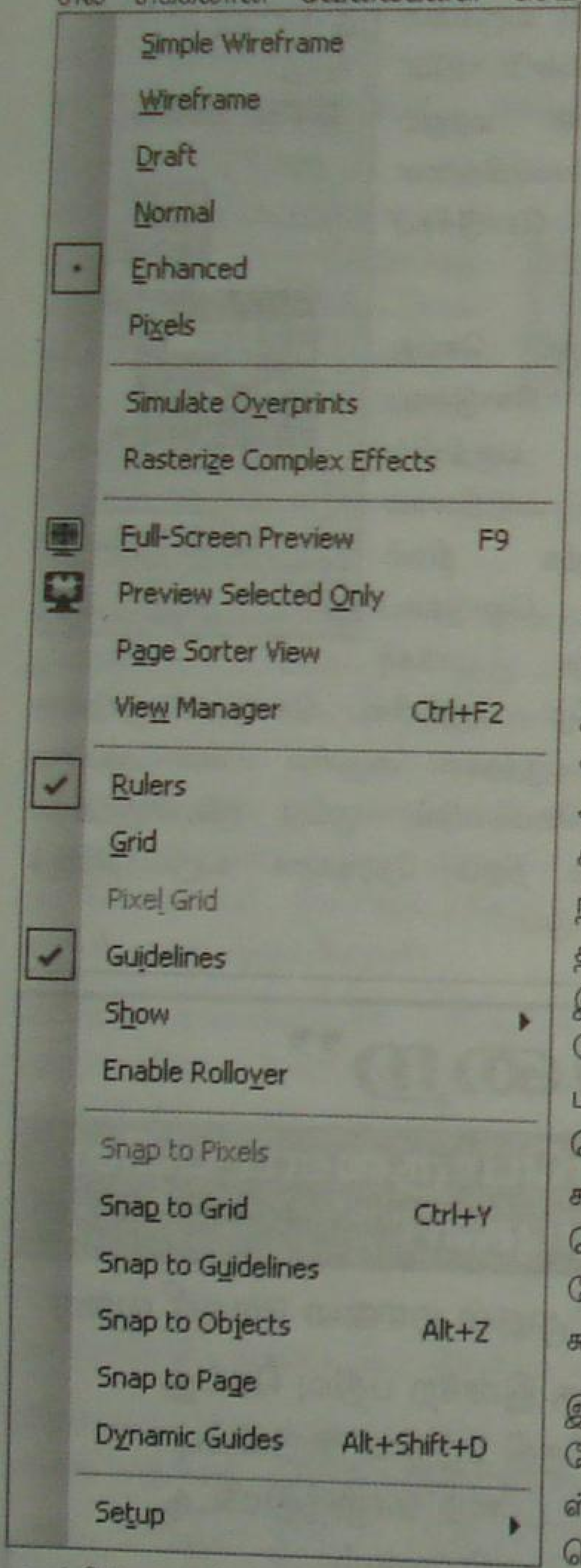
(பயிற்சி புத்தகம், குறிப்பேடு, கணினி வரைகலையின் சங்கமம் ஒரு இதழ், இரு நாட்களும் காலை மாலை தேநீர், மதிய உணவு - ஆகியன உட்பட)

கண்டிப்பாக நிகழ்ச்சி நாட்களில், நிகழிடத்தில் முன்பதிவு கிடையாது. முன்பதிவு செய்து கொள்பவர்கள் மட்டுமே அனுமதிக்கப்படுவர்.

மேலும் விபரங்களுக்கு : 98422 13782

வியூ (View)

ஸ்கிரீனில் உருவங்களை விரைவாகப் பார்க்கவும், வேலையை சுலபமாகவும், துல்லியமாகவும், விரைவாகவும் செய்வதற்காக சில வசதிகளை பெறுவதற்கும் உதவுகின்ற கட்டளைகளைக் கொண்டது இந்த மெனு.


Simple Wireframe
Wireframe
Draft
Normal
● Enhanced
Pixels
Simulate Overprints
Rasterize Complex Effects
Full-Screen Preview F9
Preview Selected Only
Page Sorter View
View Manager Ctrl+F2
✓ Rulers
Grid
Pixel Grid
✓ Guidelines
Show ▸
Enable Rollover
Snap to Pixels
Snap to Grid Ctrl+Y
Snap to Guidelines
Snap to Objects Alt+Z
Snap to Page
Dynamic Guides Alt+Shift+D
Setup ▸

சில சிக்கலான வேலைகளை செய்திருக்கும் போதும், அதிக தரமான ஒளிப்படங்களை பயன்படுத்தும் போதும், ஸ்கிரீனில் அந்த உருவங்கள் தெரிவதில் சில தொல்லைகள் ஏற்படலாம். எடுத்துக்காட்டாக ஸ்கிரீனில் அவை முழுமையாக வருவதற்கே சில நொடிகள் அல்லது நிமிடங்கள் கூட ஆகலாம். அதிலும் உங்கள் கம்ப்யூட்டரின் நினைவகத் தன்மை குறைவாக இருந்தால் சில நேரங்களில் படங்கள் தெரியாமல் கம்ப்யூட்டரே செயலிழந்து போகும் நிலை கூட ஏற்படலாம்.

இது போன்ற நேரங்களில், ஸ்கிரீனில் தெரியும் படத்தின் தரத்தை மட்டும் குறைத்து வேலைகளை எளிதாக முடிக்கலாம். இந்த தரத்தை குறைப்பது என்பது, வேலையின் தரத்தையோ அல்லது அந்த வேலையில் பயன்படுத்தியுள்ள உருவங்களின் தரத்தையோ குறைப்பது இல்லை. கம்ப்யூட்டர் மானிட்டரில் தெரிகின்ற தரத்தை மட்டுமே குறைத்துக் காட்டுகின்றது.

இதற்காக 4 கட்டளைகள் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. முழு தரத்துடன் பார்ப்பதற்காக மேலும் இரு கட்டளைகளும் உள்ளன. அவையாவன :

1. சிம்பிள் வயர்ஃப்ரேம் (Simple Wireframe) :

இதனை செலக்ட் செய்தால் உருவம், படம் மற்றும் அனைத்து வேலைகளும், மிகவும் குறைவான தரத்துடன், வெறும் கோடுகளால் உருவாக்கப்பட்டதாக காட்டப்படுகின்றன. அனைத்து உருவங்களின் நிறங்களும் மறைக்கப்பட்டு நிறமற்றவையாகவே தெரிகின்றன. கலர் புகைப்படங்கள் தரம் குறைவான கிரேஸ்கேலில் காட்டப்படுகின்றன. இதனால் திரையில் படங்கள் தெரிவது அதிகபட்ச வேகத்தில் நடக்கின்றது.

எஃபெக்ட் மெனுவில் உள்ள கான்டூர், எக்ஸ்ட்ரூட் போன்ற கட்டளைகளை பயன்படுத்தி உருவங்களுக்குக் கொடுக்கப்பட்ட எஃபெக்ட்டுகளும், ஃபவுன்டன் ஃபில் போன்றவையும்கூட தெரிவதில்லை. உருவங்களின் வெளிக்கோடு (அவுட்லைன்) மட்டும் தெரிகின்றது.

---

2. வயர்ஃப்ரேம் (Wireframe) :

இதுவும் சிம்பிள் வயர்ஃப்ரேம் போலவே தெரிந்தாலும், கான்டூர், எக்ஸ்ட்ரூட் போன்ற கட்டளைகளை பயன்படுத்தி உருவாக்கப்பட்ட உருவங்களும் கோடுகளாகத் தெரிகின்றன.

---

3. ட்ராஃப்ட் (Draft) :

வயர்ஃப்ரேம் போல் உருவங்களை வெறும் கோடுகளாகக் காட்டாமல் குறைந்தபட்ச தரத்தில் அவற்றிற்குக் கொடுக்கப்பட்டுள்ள நிறங்களுடன் காட்டப்படுகின்றன. வளைகோடுகள் பிசிறடித்து காணப்படுகின்றன. ஃபவுண்டன் ஃபில், டெக்ஸ்சர் ஃபில் தெரிவதில்லை.

---

4. நார்மல் (Normal) :

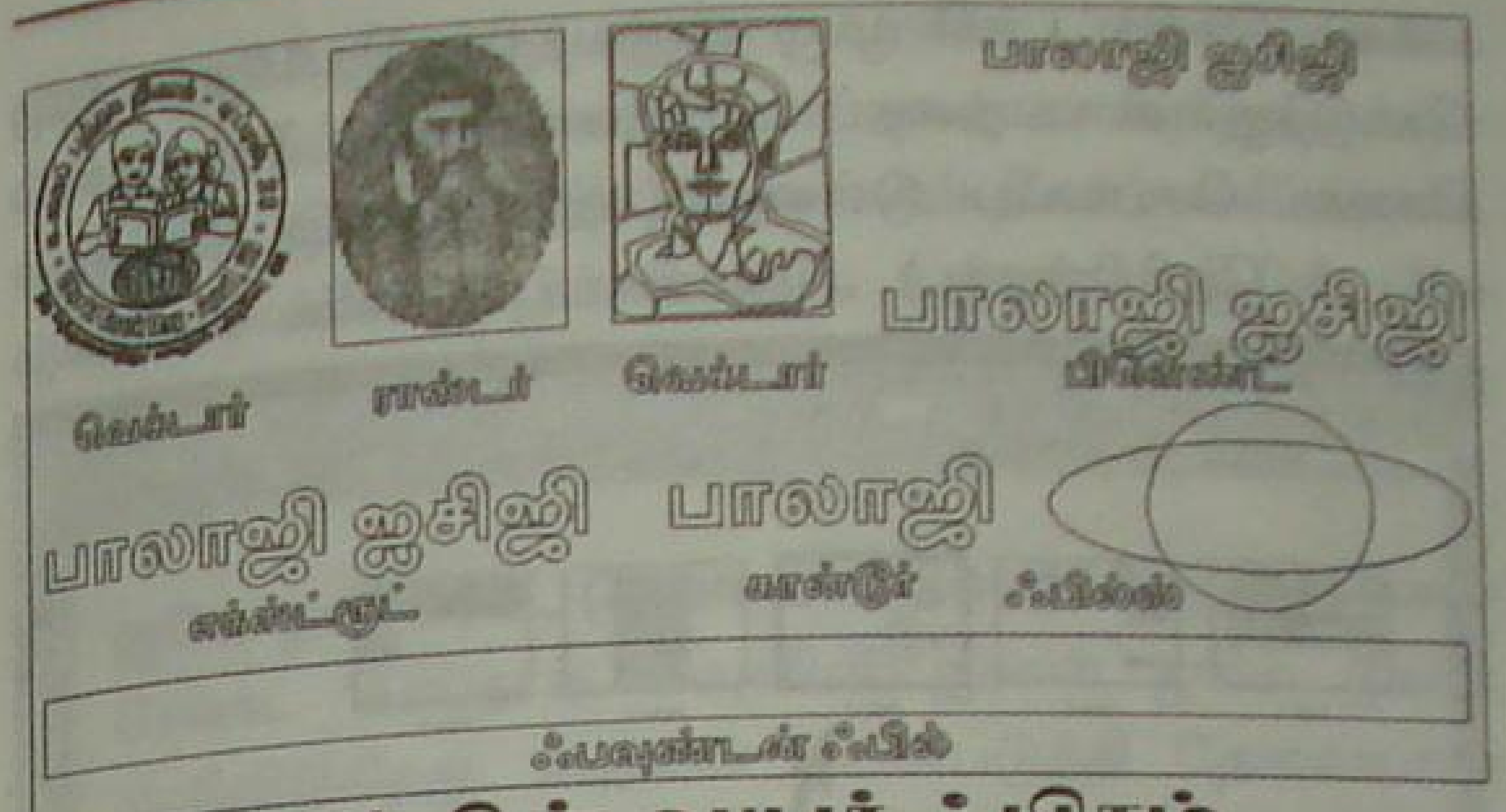
ஸ்கிரீனில் உருவங்கள் ட்ராஃப்ட் முறையில் காட்டப்படுவதைவிட சற்று தரம் அதிகமாகக் காட்டப்படுகிறது. எனினும் ஒளிப்படங்களின் (ராஸ்டர் இமேஜஸ்) தரத்தில் வித்தியாசம் காணப்படுகிறது.

---

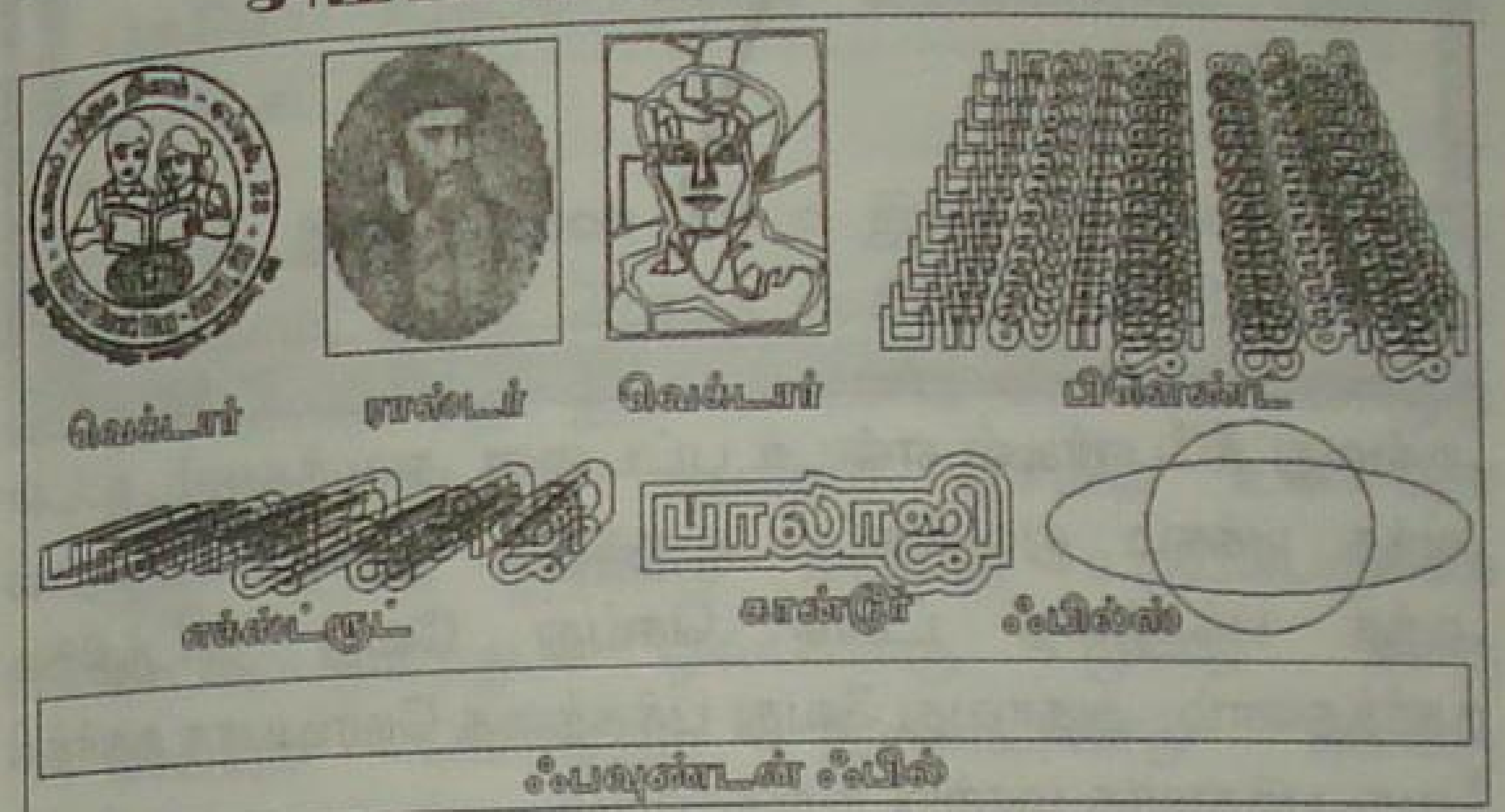
5. என்ஹேன்ஸ்டு (Enhanced) :

ஸ்கிரீனில் காட்டப்படும் உருவங்கள் உண்மையான அதிகபட்ச தரத்தில் காட்டப்படுவதற்கு இந்த முறை செலக்ட் செய்யப்பட்டிருக்க வேண்டும்.

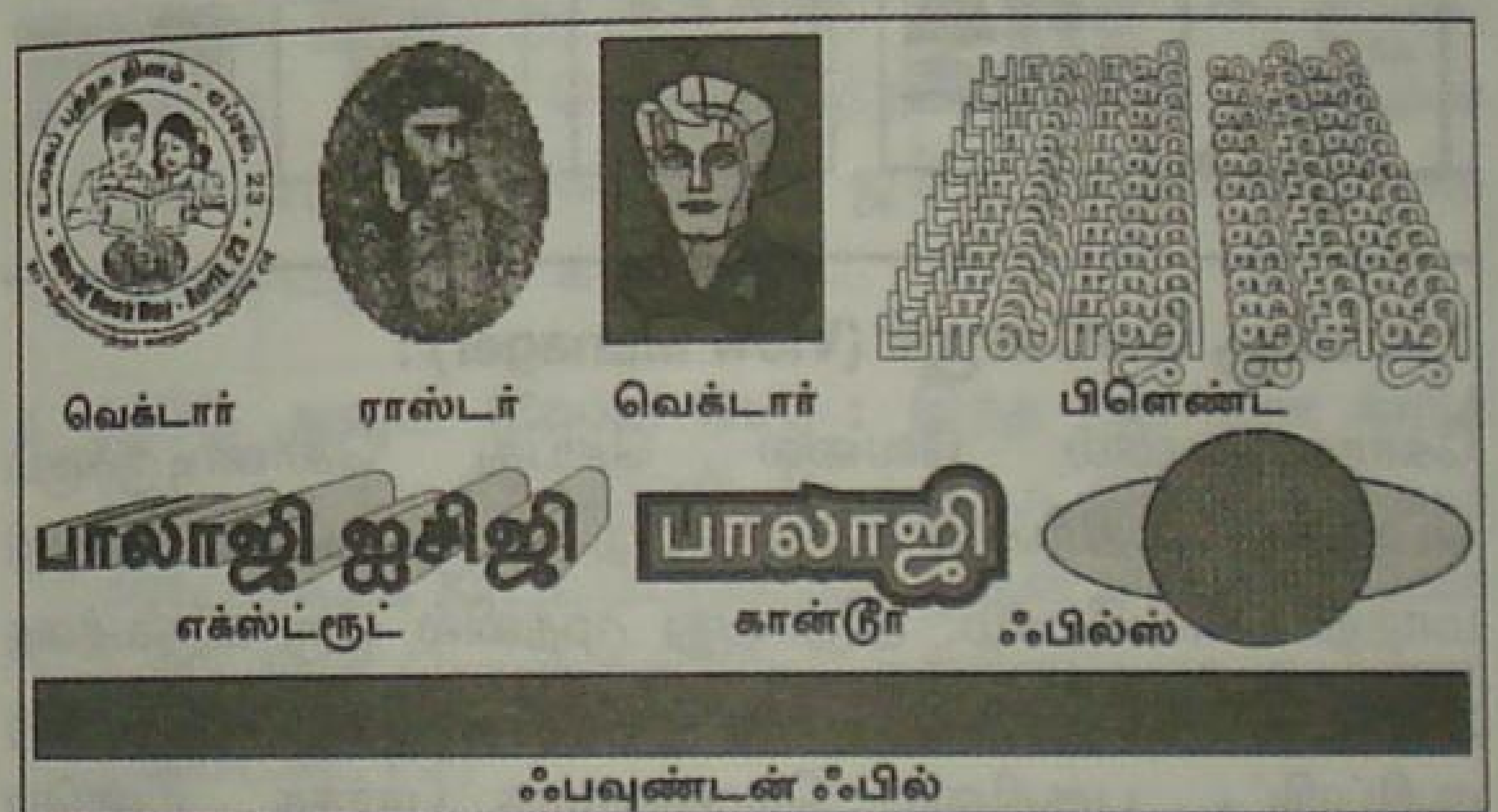
பொதுவாக திரையில் இந்த முறையையே பயன்படுத்துகின்றோம். எனினும் உங்கள் கணினியின் நினைவுத் திறனைப் பொறுத்து இந்த முறையை பயன்படுத்த வேண்டும். சில நேரங்களில், குறைவான நினைவுத் திறன் இருந்தால், கணினி செயலிழக்கும் நிலைகூட ஏற்படலாம். கவனம்தேவை.


வெக்டார்
ராஸ்டர்
வெக்டார்
பாலாஜி ஐசிஜி
பிளென்ட்
பாலாஜி ஐசிஜி
எக்ஸ்ட்ரூட்
பாலாஜி
கான்டூர்
ஃபில்ஸ்
ஃபவுண்டன் ஃபில்

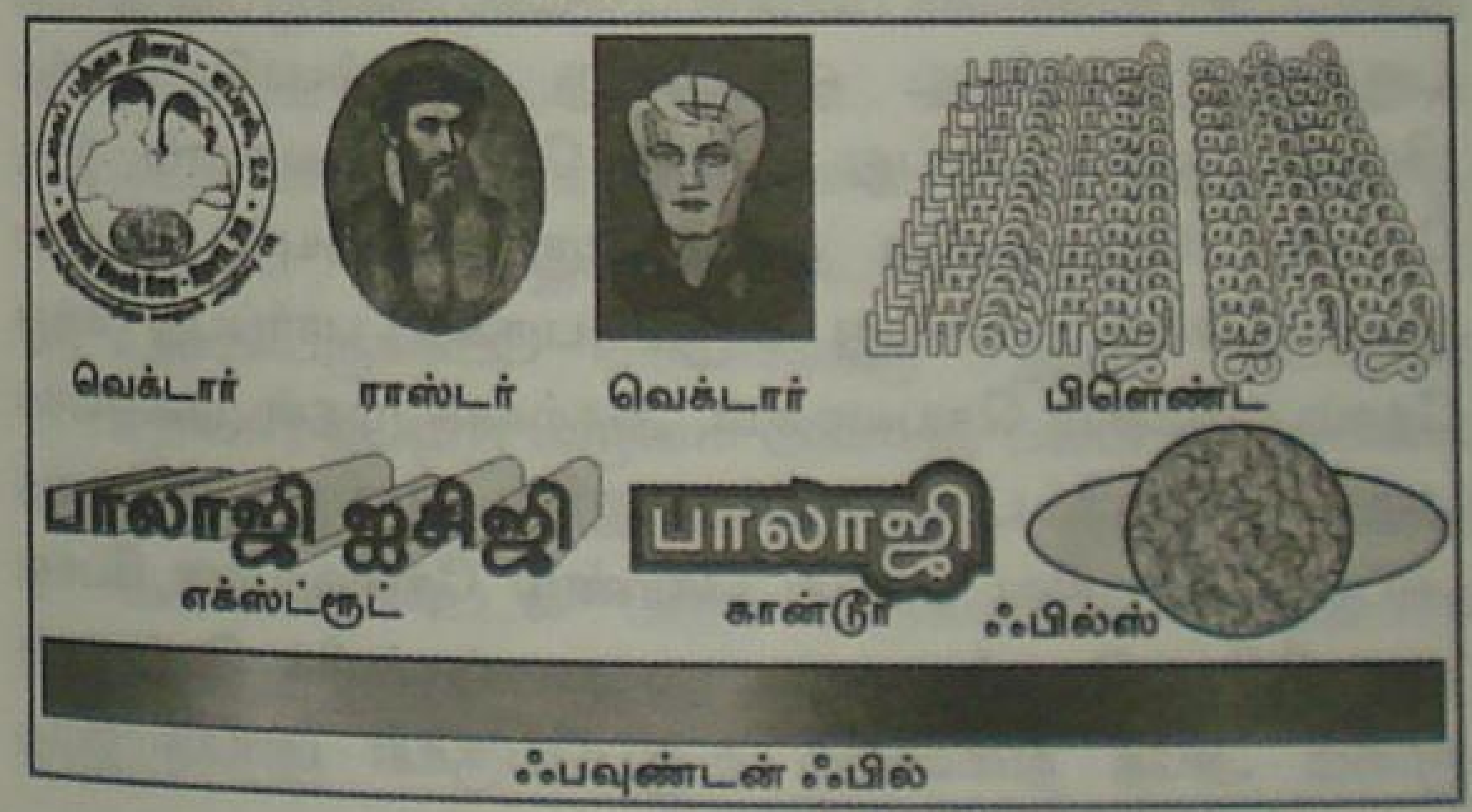
சிம்பிள் வயர் ஃபிரம்


வெக்டார்
ராஸ்டர்
வெக்டார்
பிளென்ட்
எக்ஸ்ட்ரூட்
பாலாஜி
கான்டூர்
ஃபில்ஸ்
ஃபவுண்டன் ஃபில்

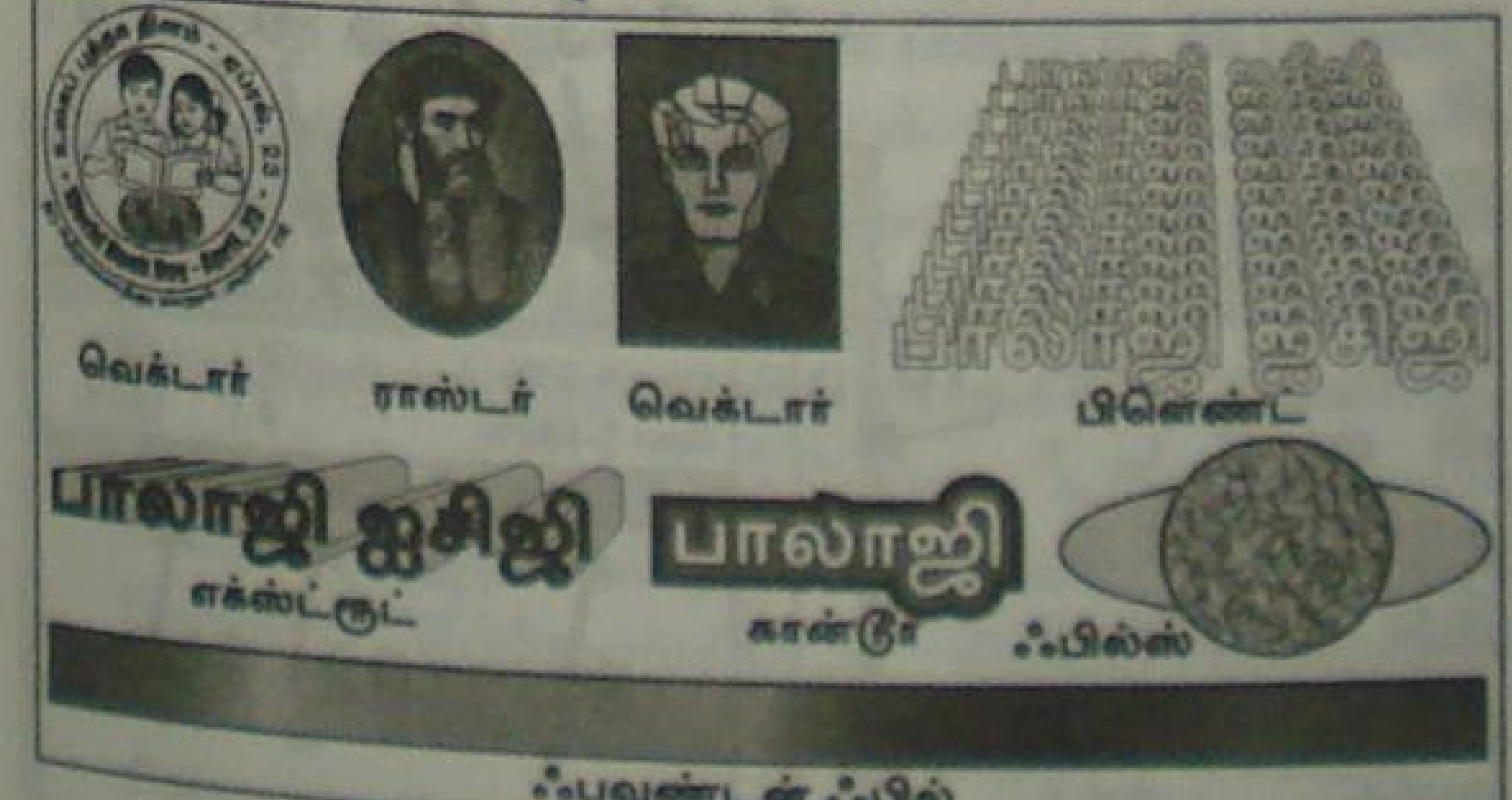
வயர் ஃபிரேம்


வெக்டார்
ராஸ்டர்
வெக்டார்
பிளென்ட்
பாலாஜி ஐசிஜி
எக்ஸ்ட்ரூட்
பாலாஜி
கான்டூர்
ஃபில்ஸ்
ஃபவுண்டன் ஃபில்

டிராஃப்ட்


வெக்டார்
ராஸ்டர்
வெக்டார்
பிளென்ட்
பாலாஜி ஐசிஜி
எக்ஸ்ட்ரூட்
பாலாஜி
கான்டூர்
ஃபில்ஸ்
ஃபவுண்டன் ஃபில்

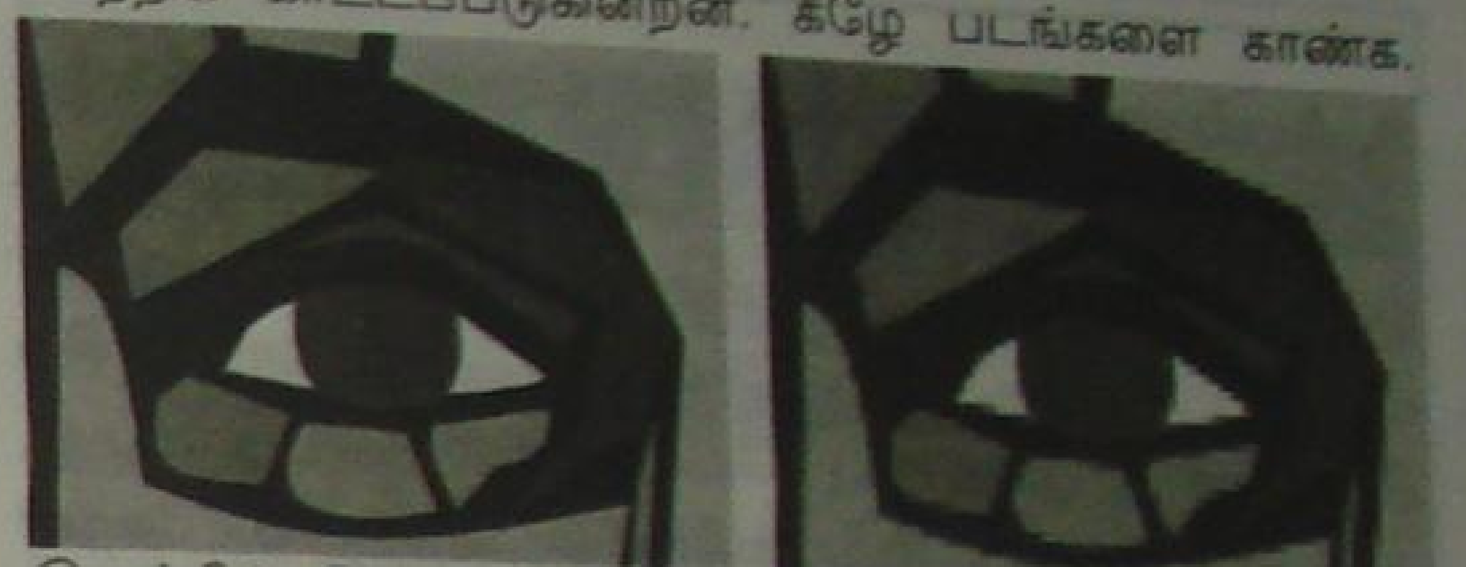
நார்மல்


வெக்டார்
ராஸ்டர்
வெக்டார்
பிளென்ட்
பாலாஜி ஐசிஜி
எக்ஸ்ட்ரூட்
பாலாஜி
கான்டூர்
ஃபில்ஸ்
ஃபவுண்டன் ஃபில்

என்ஹேன்ஸ்டு

6. பிக்சல்ஸ் (Pixels) :

கோரல்டிரா எக்ஸ்5ல் கொடுக்கப்பட்டுள்ள புதிய வசதி. வெக்டார் வகைப்படங்கள் பிக்சல் இல்லாதவை. ஒருவேளை உங்கள் வேலையில் உள்ள வெக்டார் படம் ஒன்றை பிட்மேப்பாக (ராஸ்டர் இமேஜாக) மாற்றினால் எப்படி இருக்கும் என்று நீங்கள் பார்க்க விரும்பலாம். அப்போது இந்த முறையைத் துவக்கிப் பாருங்கள். திரையில் உள்ள அனைத்தும் பிக்சல் கொண்டவையாக மாற்றிக் காட்டப்படுகின்றன. கீழே படங்களை காண்க.



இவற்றில் இடது பக்கம் உள்ளது வெக்டார் படம், வலது பக்கம் உள்ளது, பிக்சல் முறையில் திரையில் காட்டப்படும் உருவம். பிக்சல் தெளிவாகத் தெரியத் துவங்குகின்றன. எனினும் இது உருப்பெருக்கியுள்ளதால் இந்த அளவிற்குத் தெரிகிறது. இல்லையென்றால் வழக்கமான ராஸ்டர் இமேஜ் அளவிற்கேக் காட்டப்பட்டிருக்கும்.

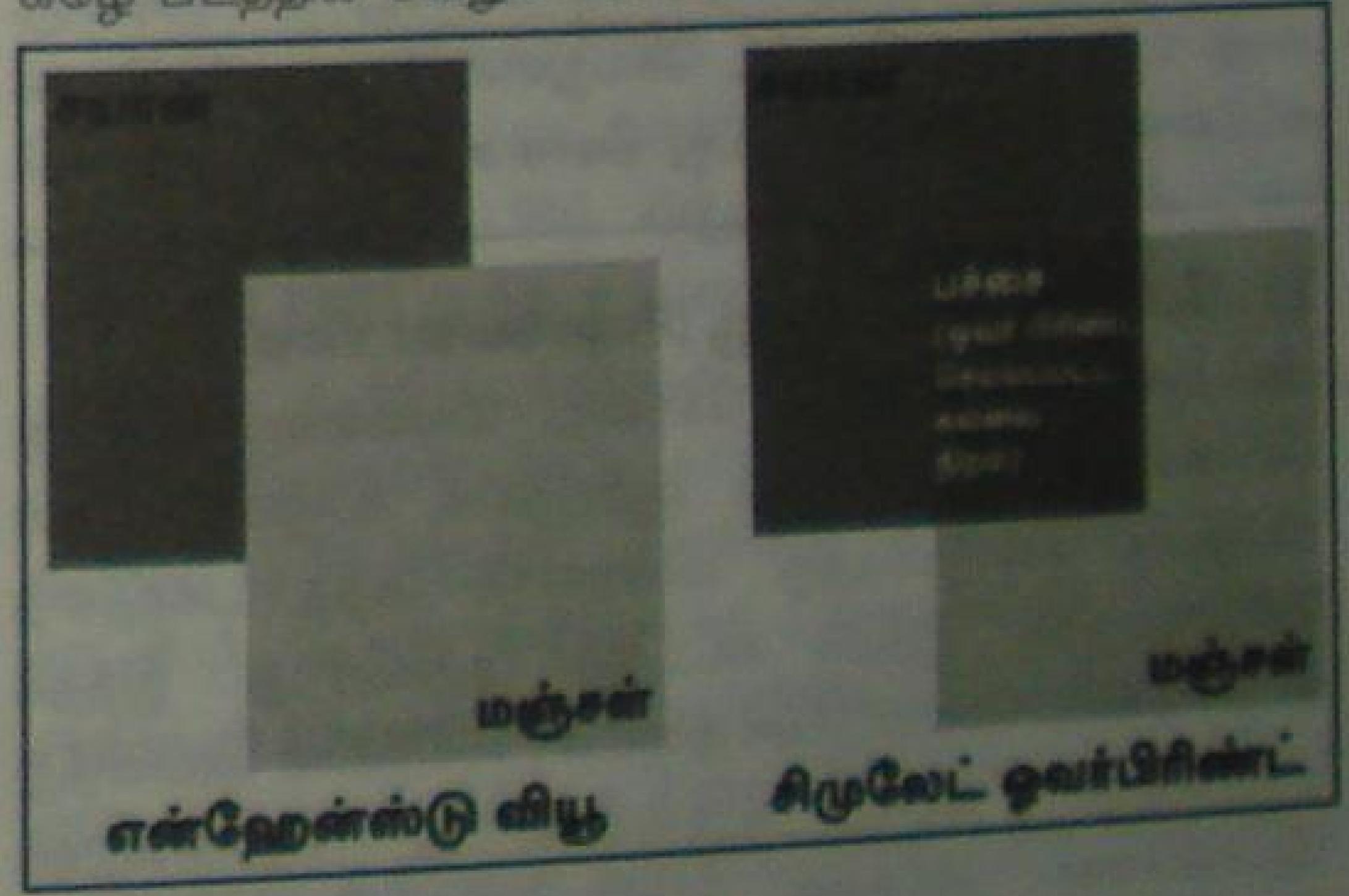
உங்கள் வேலையில் வெக்டார் படங்களை நிறுத்தி இந்த முறைக்குப் பார்த்து அறியவும்.

---

7. சிமுலேட் ஓவர்பிரிண்ட் (Simulate Overprint) :

ஓவர் பிரிண்ட் கொடுக்கப்பட்டுள்ள உருவங்களை அறிந்து கொள்ளுவதற்கு இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது. பொதுவாக ஒன்றின் மீது ஒன்று நிறுத்தப்பட்டுள்ள உருவங்களின் நிறம் - ஓவர் பிரிண்ட் கொடுக்கப்பட்டிருந்தாலும் - தனித்தனியாகவே காட்டப்படும். அச்சிடுவதற்காக கலர் பிரித்து அவுட்புட் எடுக்கும்போது மட்டுமே அவை ஒன்றின் மீது ஒன்று அச்சிடும்விதத்தில் அமைத்துத் தரப்படுகின்றன.

இந்த ஓவர் பிரிண்ட் என்பது செயல்படுவதற்கும், அதாவது அச்சிடுவதற்காக அவுட்புட் எடுக்கும்போது இந்த ஓவர்பிரிண்ட் கொடுக்கப்படுவதற்கும், ஓவர்பிரிண்ட் கொடுக்கப்பட்டுள்ளவை திரையில் காட்டப்படுவதற்கும் இந்தக் கட்டளை தெரிவு செய்யப்பட்டிருக்க வேண்டும். கீழே படத்தில் வேறுபாட்டைக் காண்க.



என்ஹேன்ஸ்டு வியூ

சிமுலேட் ஓவர்பிரிண்ட்

8. ராஸ்டரைஸ் காம்ப்ளக்ஸ் எஃபெக்ட்ஸ் (Rasterize Complex Effects) :

ட்ராப் ஷேடோ, ட்ரான்ஸ்பரன்ஸி போன்ற செயல்களை உருவங்களுக்குக் கொடுத்திருக்கலாம். அவை பொதுவாக ராஸ்டர் இமேஜாகவே தரப்படுகின்றன. அதாவது பிக்சல் அடிப்படையிலானவையாக இவை நிறுத்தப்படுகின்றன. இவை திரையில் தெளிவாகக் காட்டப்படுவதற்கு இந்தக் கட்டளையை செலக்ட் செய்து கொள்ளவும்.

---

9. ஃபுல் ஸ்கிரீன் ப்ரிவ்யூ (Full Screen Preview) :

கோரல்டிராவில் வேலை செய்து கொண்டிருக்கும் பொழுது, பொதுவாக ஸ்கிரீனில் டைட்டில் பார், மெனுபார் உள்ளிட்ட பாகங்கள் தெரிவதைக் காணலாம். சில சிக்கலான வடிவமைப்பு வேலைகளை செய்துமுடித்து, அந்த வேலை மட்டும் ஸ்கிரீனில் பார்த்தால், அதன் நேர்த்தி முழுமையாக தெரிவதில்லை.

வேலையை முடித்துவிட்டு கீபோர்டில் எஃப்4 (F4) பட்டனை அழுத்தி, முழு வேலையையும் ஸ்கிரீனில் தெரியச் செய்யுங்கள். அந்த நிலையில் இந்த ஃபுல் ஸ்கிரீன் ப்ரிவ்யூ கட்டளையை செலக்ட் செய்யுங்கள். உடன் ஸ்கீரினில் உங்கள் வேலையைத் தவிர மற்ற அனைத்தும் மறைந்துவிடும். முழுமையாகவும், எந்தவித தொல்லையும் இல்லாமல் தெளிவாகவும் படம் தெரிவதைக் காணலாம். கீபோர்டில் ஏதேனுமொரு விசையை, அல்லது மவுஸின் பட்டனை அழுத்துங்கள். ஸ்கிரீன் மீண்டும் பழைய நிலைக்கு வந்துவிடும்.

வயர்ஃப்ரேம் போன்ற முறைகளில் ஸ்கிரீனில் உருவங்களை பார்த்துக் கொண்டிருக்கும் பொழுது, என்ஹேன்ஸ்டு முறையில் உருவத்தைப் பார்க்க இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது. இதற்கான ஷார்ட்கட் - F9.

---

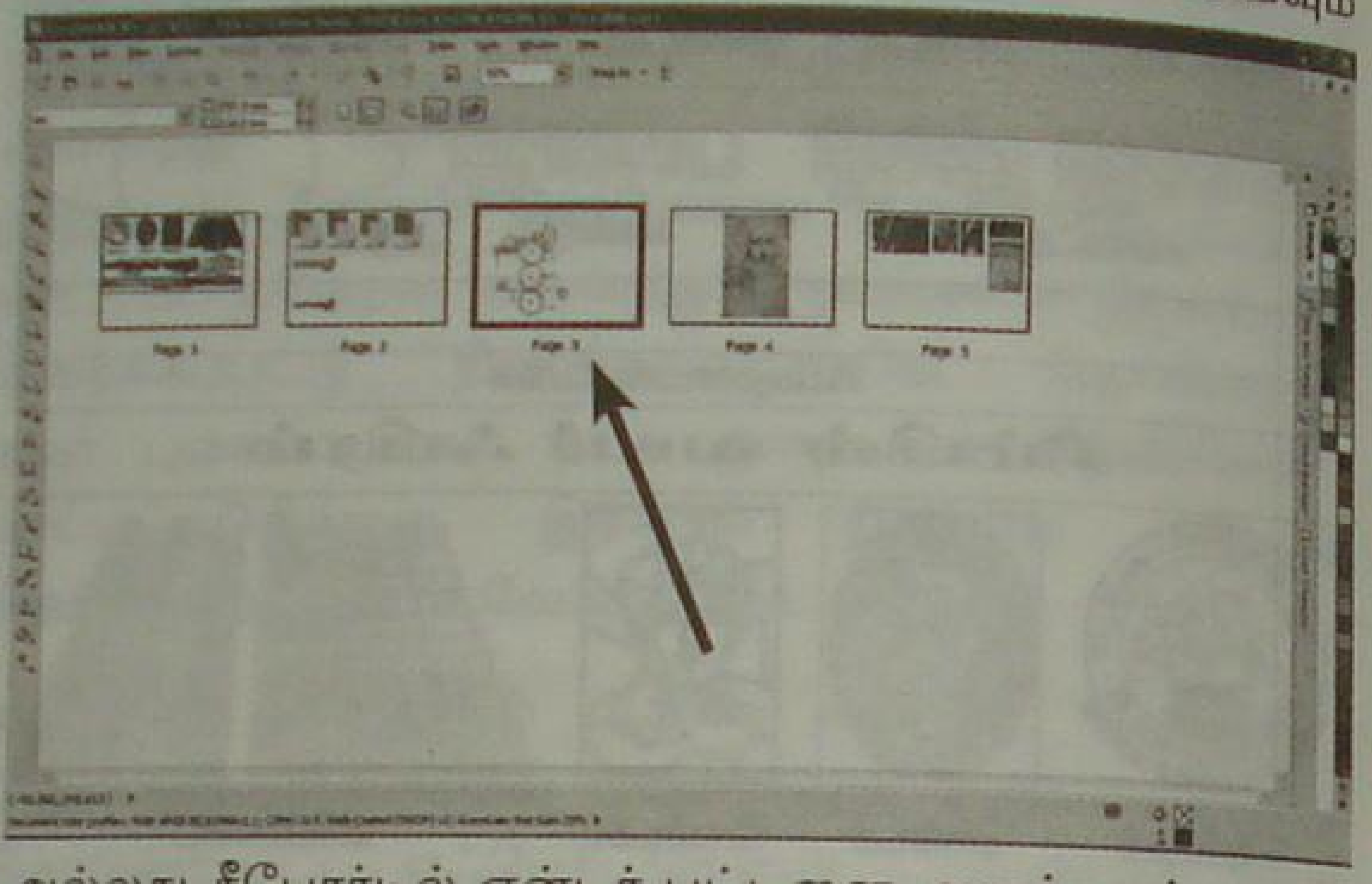
10. ப்ரிவ்யூ செலக்டட் ஒன்லி (Preview selected only) :

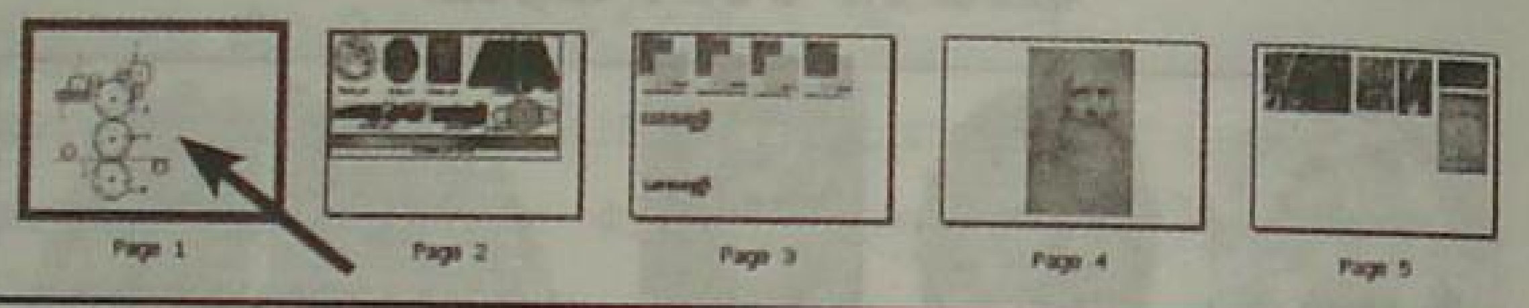
தற்போது ஸ்கிரீனில் செலக்ட் செய்யப்பட்டிருக்கும் உருவம் / எழுத்து மட்டும் தனியே தெரிவதற்கு இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது. சிம்பிள் வயர்ஃபிரேம் உள்ளிட்ட எந்த ஒரு முறையில் ஸ்கிரீனில் உருவங்களை பார்த்துக் கொண்டிருந்தாலும், அவற்றில் குறிப்பிட்ட ஒரு உருவத்தை மட்டும் தனியே ப்ரிவ்யூ பார்ப்பதற்கு, அந்த உருவத்தை செலக்ட் செய்துள்ள நிலையில் இந்தக் கட்டளையை செலக்ட் செய்து கொள்ளவும்.

---

11. பேஜ் ஷார்ட்டர் வ்யூ (Page Sorter View) :

பல பக்கங்கள் (Pages) கொண்ட வேலையை செய்து கொண்டிருக்கும் பொழுது, குறிப்பிட்ட உருவம் உள்ள பக்கத்தை கண்டுபிடித்து விரைவாக அந்த பக்கத்தை துவக்குவதற்கு இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது. இந்தக் கட்டளையை செலக்ட் செய்தவுடன், ஸ்கிரீனில் அனைத்து பக்கங்களும் சிறிய உருவங்களாகத் தெரிகின்றன. தேவையான பக்கத்தை டபுள் க்ளிக் செய்ய அந்த பக்கம் செலக்ட்டாகி முழு உருவத்தில் தெரிகிறது. கீழே கொடுத்துள்ள படத்தைப் பாருங்கள். இதில் 3வது பக்கம் செலக்ட் செய்யப்பட்டுள்ளது. (சுற்றிலும் ஒரு தடிமனான கட்டம் தெரிகின்றது.) அதனை டபுள் க்ளிக் செய்யவும் அல்லது கீபோர்டில் என்டர் பட்டனை அழுத்தவும். உடன் அந்த பக்கம் துவங்கப்பட்டிருக்கும். தேவையென்றால் அந்த பக்கத்தை ட்ராக் செய்து வேறு இடத்திற்கு நகர்த்தலாம். அதாவது 3வது பக்கத்தை நேரடியாக நகர்த்தி 1வது பக்கமாக மாற்றி நிறுத்தலாம்.

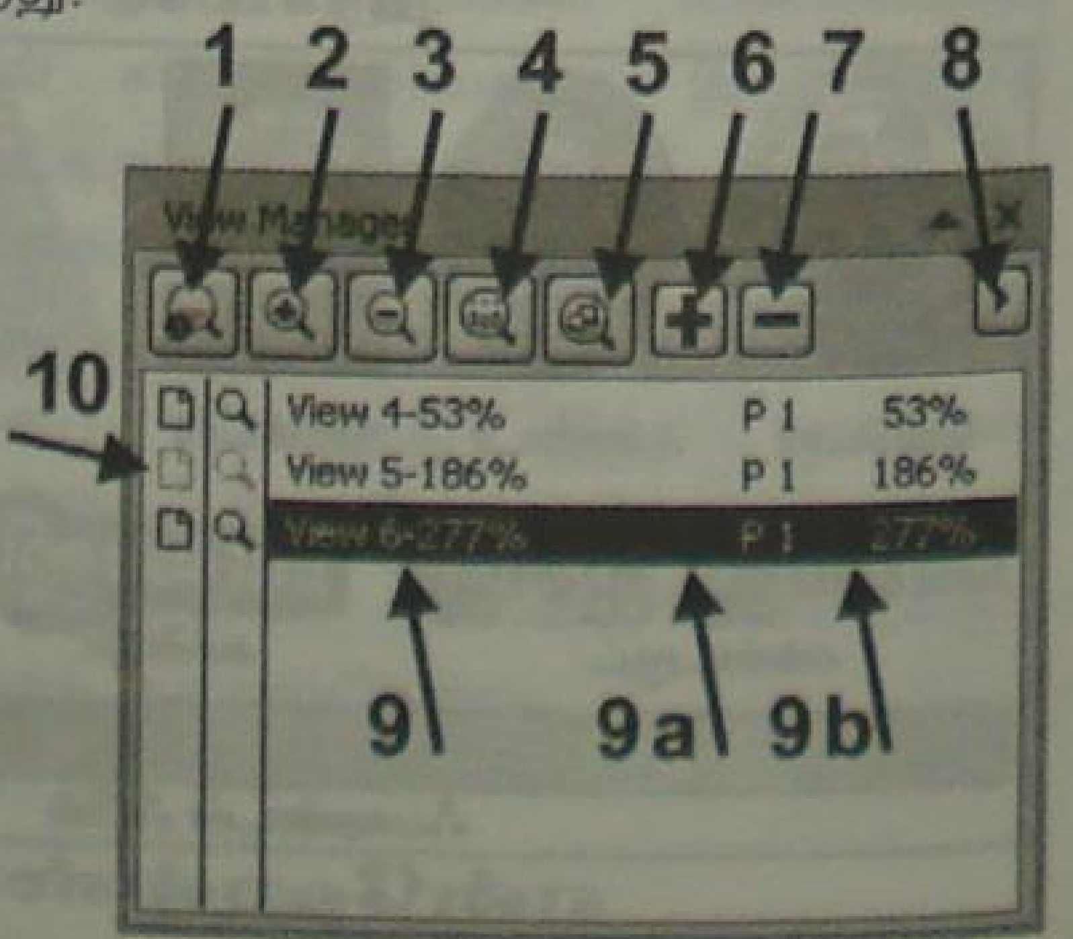




---

12. வியூ மேனேஜர் (View Manager) :

கோரல்டிராவில் வேலை செய்து கொண்டிருக்கும் பொழுது ஸ்கிரீனில் தெரிகின்ற உருவங்களை மாற்றி மாற்றி பார்ப்போம். அதாவது முதலில் ஒரு உருவத்தை ஜூம் (Zoom) செய்து பார்ப்போம். அடுத்து அதில் ஒரு குறிப்பிட்ட பகுதியை நெருக்கமாக பார்க்க மீண்டும் ஜூம் செய்வோம். இதில் அந்த ஒரு குறிப்பிட்ட பகுதியை அடிக்கடி, ஒவ்வொரு செயல்பாடு முடிந்த பிறகும், ஜூம் செய்து பார்க்க வேண்டி வரலாம். இது போன்ற நேரங்களில் ஒவ்வொரு முறையும் லென்ஸ் டூலை செலக்ட் செய்து உருப்பெருக்கி பார்ப்பது சற்று நேரம் எடுக்கும் செயலாகும். அதற்காக முதல் முறையாக அந்த குறிப்பிட்ட பாகத்தை ஜூம் செய்து பார்த்ததை அப்படியே பதிவு செய்து கொண்டு தேவையான போது ஒரு சிறிய செயல்பாடான, மவுஸால் க்ளிக் செய்வதன் மூலம் அதே நிலையில் உருப்பெருக்கி பார்க்க இந்த கட்டளை உதவுகிறது.



View 4-53% P 1 53%
View 5-186% P 1 186%
View 6-277% P 1 277%

இதைத் துவக்கியதும் வியூ மேனேஜர் என்ற டாக்கர் விண்டோ தரப்படுகிறது. இது கோரல்டிரா திரையின் வலது பக்கம் நிறுத்தப்பட்டிருக்கும். இந்த டாக்கர் விண்டோவில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள வசதிகளை காணலாம். தலைப்புப் பகுதியில் மெனு பார் போல வசதிகள் வரிசையாக ஐகான்களாகக் கொடுக்கப்பட்டு உள்ளன. இதில் சில வசதிகள் நாம் ஏற்கனவே ஜூம் டூல் பற்றி படித்த போது பார்த்தவையே (பக்கம் 026).

1. **ஜூம் ஒன்-ஷாட் (Zoom One-Shot) :** இந்த ஐகானை செலக்ட் செய்தால் மவுஸின் ஐகான் ஜூம் டூலாக மாறிவிடுகிறது. அதனை பயன்படுத்தி தேவையான பகுதியை உருப்பெருக்கிக் கொள்ளலாம். (இதற்கு ஷார்ட்கட் F2)

2. **ஜூம் இன் (Zoon In) :** இந்த ஐகானை க்ளிக் செய்தால், ஒட்டு மொத்த ஸ்கிரீனும் பெரிதுபடுத்திக் காட்டப்படுகிறது. இதனை க்ளிக் செய்யும் பொழுது ஸ்கிரீன் எத்தனை சதவீதம் ஜூமில் உள்ளதோ அது போல் இரண்டு மடங்கு உருப்பெருக்கிக் காட்டப்படுகிறது. ஒவ்வொரு முறை க்ளிக் செய்யும் பொழுதும் இரண்டிரண்டு மடங்கு பெரிதுபடுத்திக் காட்டுகிறது. எடுத்துக்காட்டாக 100%ல் இருந்திருந்தால் அது 200%, 400%, 800%, 1600% என்று பெரிதுபடுத்தப்படுகிறது. இதனை ஸ்டேண்டர்டு பாரில் உள்ள ஜூம் லெவல்ஸ் (Zoom Levels) பகுதியில் காணலாம்.

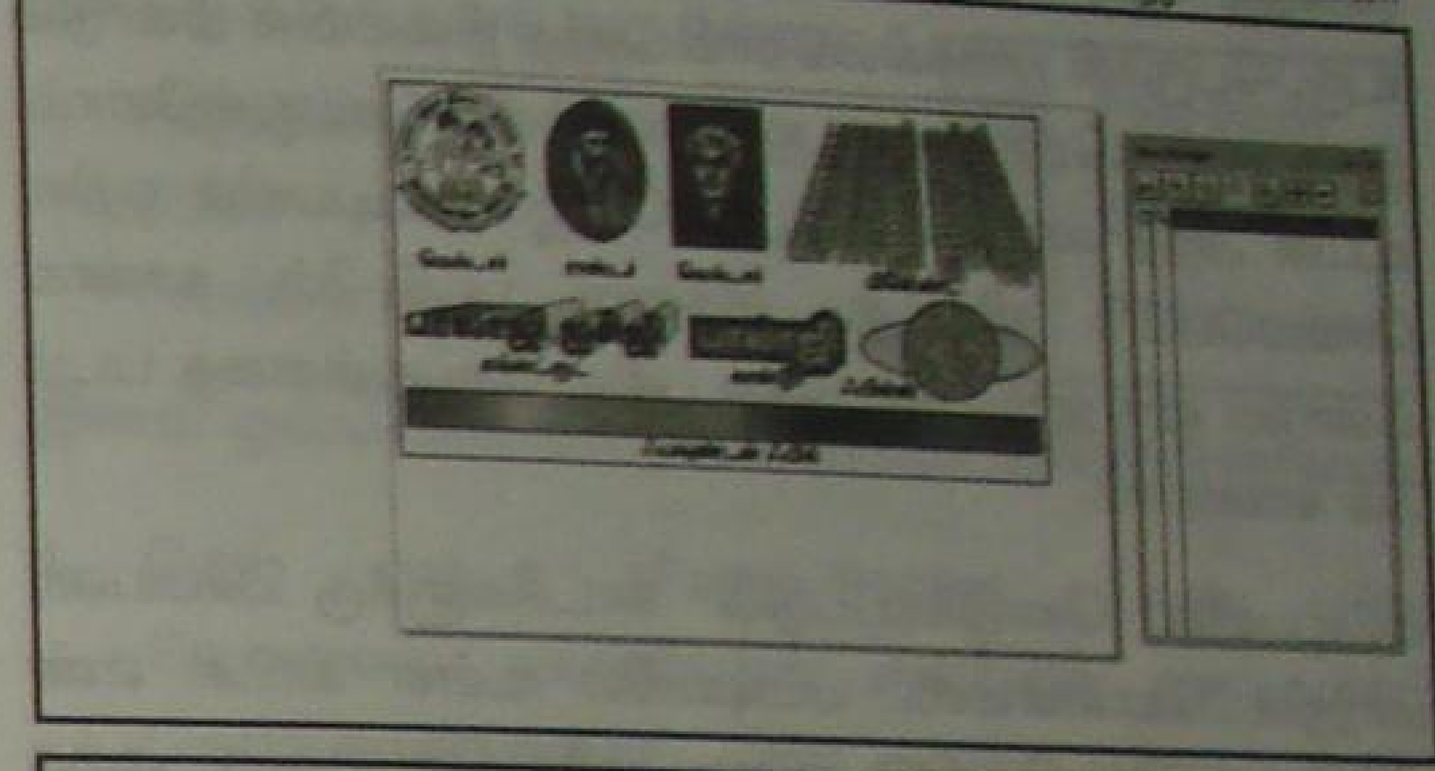
3. **ஜூம் அவுட் (Zoom Out) :** இந்த ஐகானை க்ளிக் செய்தால் பெரிதுபடுத்தி நிறுத்தப்பட்டுள்ள உருவம் சிறியதாக்கிக் காட்டப்படுகிறது. இதன் செயல்பாடுகள் ஜூம் இன் செயலுக்கு நேர் எதிரிடையாக உள்ளன. (ஷார்ட்கட் F3)

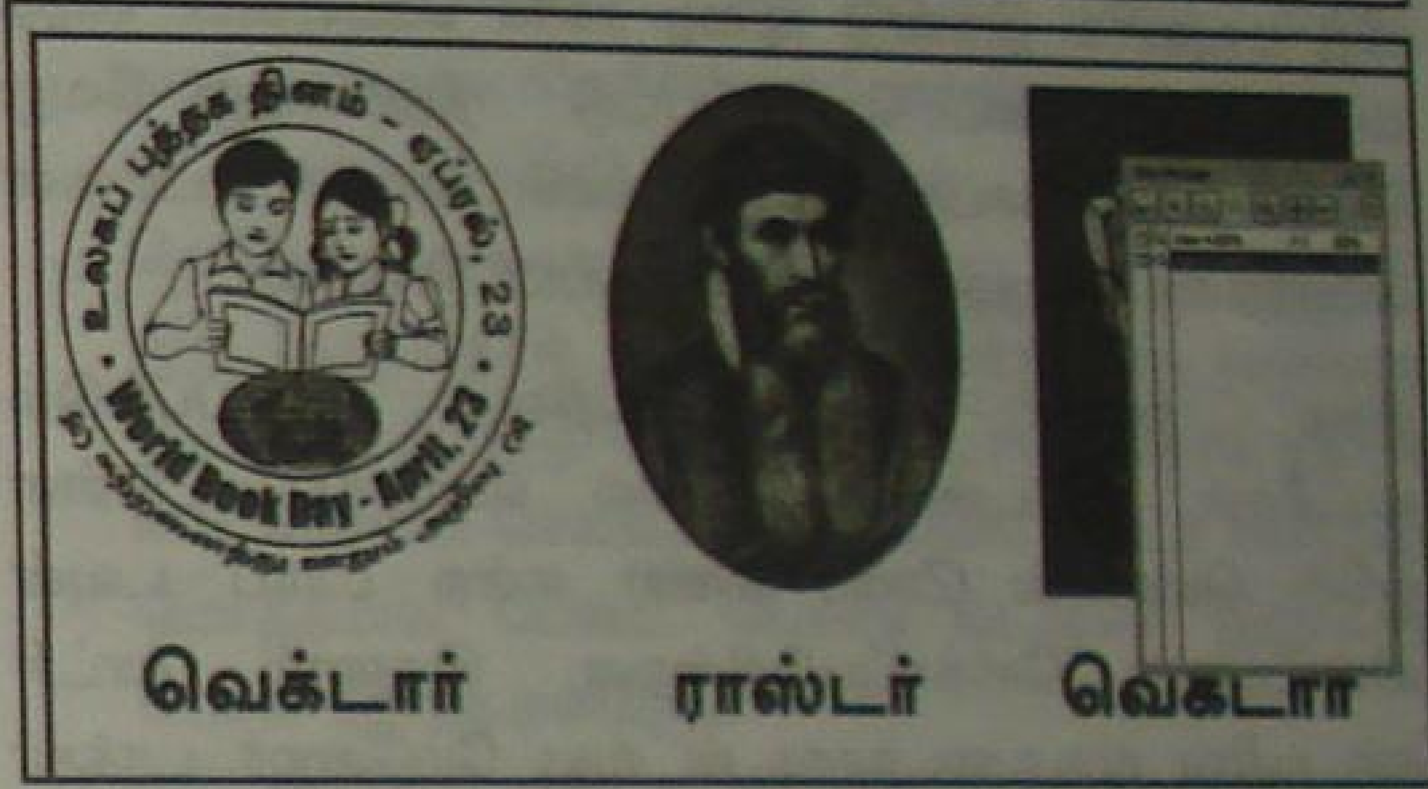
4. **ஜூம் டூ செலக்டட் (Zoom to Selected) :** ஸ்கிரீனில் ஏதேனும் உருவங்கள் செலக்ட் செய்யப்பட்டிருந்தால் மட்டுமே இந்த ஐகான் வேலை செய்யும். அவ்வாறு செலக்ட் செய்துள்ள உருவங்களை மட்டும் உருப்பெருக்கிப் பார்ப்பதற்கு இந்த கட்டளை உதவுகிறது. ஒரு உருவம் அல்லது பல உருவங்களை செலக்ட் செய்து கொண்டு இந்த ஐகானை க்ளிக் செய்யவும். உடன் அந்த உருவங்கள் மொத்தமாக பெரிதுபடுத்திக் காட்டப்படுகின்றன. (ஷார்ட்கட் Shift+F2)

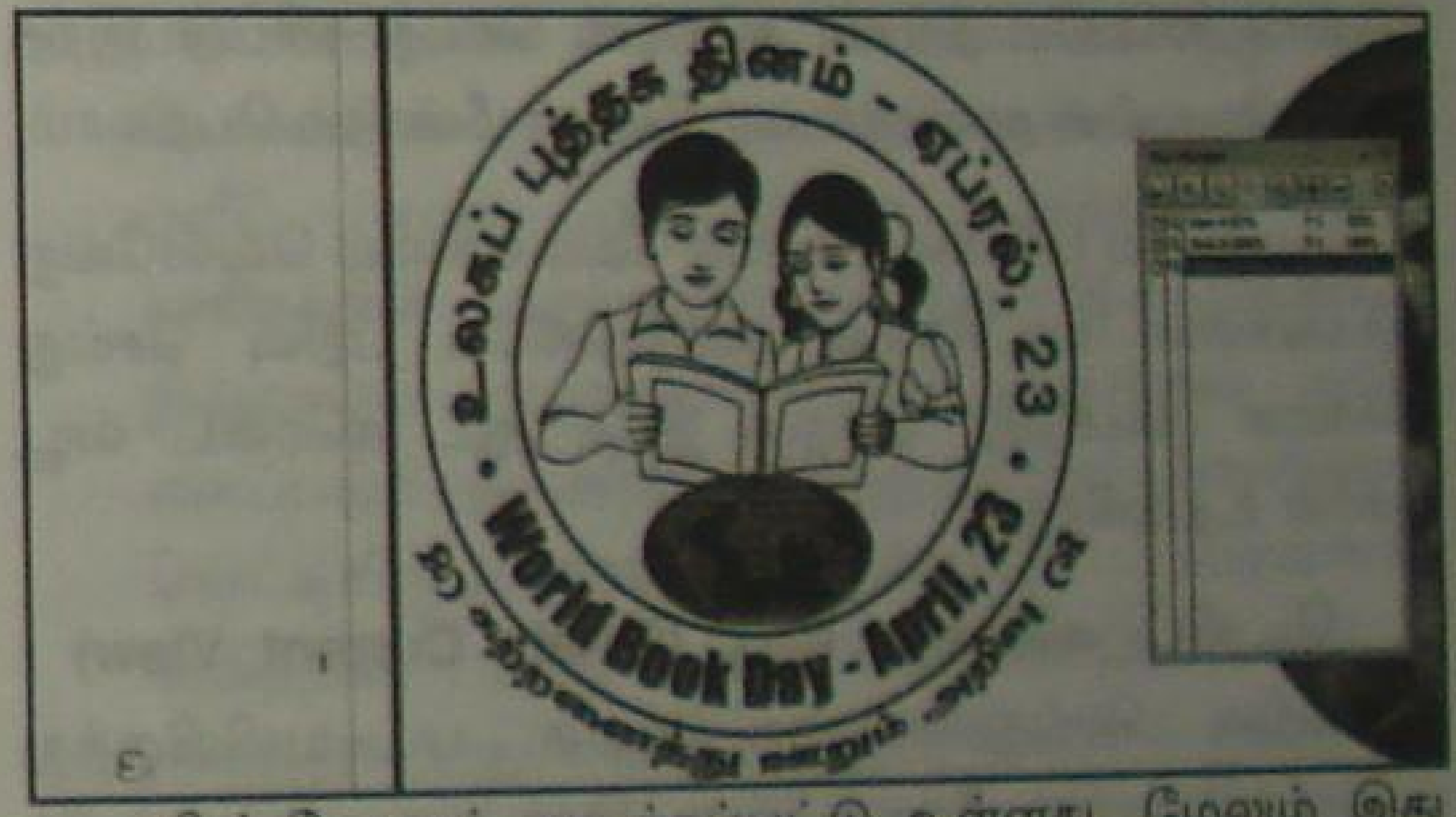
5. **ஜூம் டூ ஆல் ஆப்ஜெக்ட்ஸ் (Zoom to All Objects):** அனைத்து உருவங்களையும் ஒட்டுமொத்தமாக பெரிது / சிறிதுபடுத்திக் காட்டுவதற்கு இந்த ஐகானை செலக்ட் செய்ய வேண்டும். தற்போது துவங்கியுள்ள பக்கத்திற்குள் நிறுத்தியுள்ள உருவங்கள் மட்டுமல்லாது, பேஸ்ட் போர்டில் நிறுத்தியுள்ள உருவங்களையும் காட்டுகிறது. இதனால் ஒரு சில உருவங்கள் அருகருகே இருந்தால் பெரிதுபடுத்தியும், நிறைய உருவங்கள் சிதறியது போல தள்ளித் தள்ளி நிறுத்தப்பட்டிருந்தால் சிறியதாகவும் காட்டப் படுகின்றது. (ஷார்ட்கட் F4)

அடுத்ததாகக் கொடுக்கப்படும் இரண்டு வசதிகளே இந்த வ்யூ மேனேஜரின் சிறப்பம்சமாகும்.

6. **ஆட் கரென்ட் வ்யூ (Add Current View) :** இந்த ஐகானை க்ளிக் செய்தால் தற்போது உருவம் ஸ்கிரீனில் தெரியும் நிலையை அப்படியே பதிவு செய்து கொள்கிறது. கீழே கொடுத்துள்ள படங்களை கவனிக்கவும். படம் 1-ல் ஒரு வேலையை துவக்கியுள்ளோம். இங்கு வ்யூ மேனேஜர் டாக்கர் விண்டோவும் துவக்கப்பட்டு உள்ளது. மேலும் இது தற்போது 53% ஜூம் லெவலில் உள்ளது. இந்த நிலையில், வ்யூ மேனேஜரில் உள்ள இந்த ஆட் கரென்ட் வ்யூ ஐகானை க்ளிக் செய்துள்ளோம். உடன் அந்த வ்யூ அப்படியே வ்யூ மேனேஜர் பட்டியலில் பதிவு செய்யப்படுகிறது.







இங்கு கொடுக்கப்பட்டுள்ள வாசகத்தை படித்துப் பார்க்கவும் (9, 9a, 9b). **வ்யூ** 4-53% பீ1 53% (View 1-53% P1 53%) என்று உள்ளது. அதாவது காட்சி 4 - 53 சதவீதம் உருப்பெருக்கியுள்ளது - பக்கம் 1-53% என்பது இவ்வாறு காட்டப்படுகிறது. ஒவ்வொரு முறை உருப்பெருக்கி/சுருக்கி பார்க்கும் பொழுதும் அது காட்சி 1, 2 என வரிசையாக பதிவு செய்யப்படுகிறது. அத்துடன் எத்தனை சதவீதம் மாற்றித் தரப்படுகிறது (9, 9a). அது எந்தப் பக்கத்தில் உள்ளது (9a) என்பனவும் இங்கு கொடுக்கப்படுகின்றன. இதனால் வெவ்வேறு பக்கங்களில்

உள்ள உருவங்களை உருப்பெருக்கி பார்த்து அவற்றை பதிவு செய்து கொள்ளலாம். இதனால் அவற்றை மீண்டும் பார்க்க ஒவ்வொரு முறையும் அந்த பக்கங்களுக்குச் சென்று செலக்ட் செய்து கொண்டிருக்க வேண்டியது இல்லை. நேரடியாக வ்யூ மேனேஜரில் இந்த பதிவை மட்டும் க்ளிக் செய்தால் போதும். மீண்டும் அந்த காட்சி கிடைக்கிறது.

அடுத்து இந்த வேலையில் ஒரு பகுதியை மட்டும் உருப்பெருக்கி பார்க்கின்றோம். அந்த நிலையில் மீண்டும் இந்த ஆட் கரென்ட் வ்யூ ஐகானை க்ளிக் செய்துள்ளோம். உடன் அந்த வ்யூவும் வ்யூ மேனேஜர் பட்டியலில் பதிவு செய்யப்பட்டு விட்டது. இதனை படம்-2ல் காண்க. மீண்டும் ஒரு ஜூம் கொடுத்து பதிவு செய்துள்ளதை படம் 3ல் காணலாம்.

பட்டியலில் கொடுக்கப்படும் காட்சிகளுக்கு பெயரை மாற்றிக் கொள்ளலாம். பட்டியலில் உள்ள காட்சி எண் மீது மவுஸால் இரண்டு முறை க்ளிக் செய்யவும். அந்த வார்த்தை செலக்ட் செய்யப்பட்டு நிற்கின்றது வேறு பெயர் டைப் செய்து கொள்ளுங்கள். என்டர் பட்டனை அழுத்தினால் அந்த பெயர் நிறுத்தப்பட்டுவிடும்.

இந்த ஐகான் மூலம் பதிவு செய்யப்படும் காட்சிகள், ஸ்டேண்டர்டு பாரில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள ஜூம் லெவல்ஸ் (Zoom levels) என்ற ட்ராப் டவுன் லிஸ்ட்டிலும் சேர்க்கப்படுகின்றன. இதனால் காட்சிகள் பதிவு முடிவடைந்தவுடன் வ்யூ மேனேஜர் டாக்கர் விண்டோவையே நீங்கள் க்ளோஸ் செய்து விட்டு இந்த ஜூம் லெவல்ஸ் மூலமாக காட்சிகளை மீண்டும் பெறலாம்.

இவ்வாறு பல பக்கங்கள் உள்ள வேலைகளில் வெவ்வேறு பக்கங்களில் காட்சிகளை தனித்தனியே பதிவு செய்து கொள்ள முடிகிறது. அதற்கு இந்த ஆட் கரென்ட் வ்யூ ஐகான் உதவுகிறது.

7. **டெலிட் கரென்ட் வ்யூ (Delete Current View) :** பதிவு செய்துள்ள காட்சிகளை பட்டியலிலிருந்து முற்றிலுமாக நீக்குவதற்கு இந்த ஐகானை க்ளிக் செய்யவும். முன்னதாக நீக்கப்பட வேண்டிய காட்சியை பட்டியலில் செலக்ட் செய்து கொள்ளுங்கள்.
8. **வ்யூ பாப்அப் மெனு (View Pop-up Menu) :** இந்த காஸ்கேடிங் பட்டனை அழுத்தினால் ஒரு பட்டியல் வருகிறது. அதில் இந்த பட்டியலில் உள்ள காட்சிகளை சேர்ப்பதற்கு, நீக்குவதற்கு, பெயர் மாற்றிக் கொடுப்பதற்கு கட்டளைகள் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன.
10. இந்தப் பகுதியில் ஒரு காகிதம் மற்றும் ஒரு உருப்பெருக்கியின் படங்கள் மங்கிய நிலையில் உள்ளன. இவற்றின் மீது மவுஸால் க்ளிக் செய்தால் இவை மீண்டும் செயல்படத்துவங்குகின்றன. செயல்படும் நிலையில் மட்டுமே அருகேயுள்ள வியூ என்பதில் சொடுக்கினால் திரையில் மாற்றம் தரப்படுகிறது. அதாவது உருப்பெருக்கம் காட்டப்படுகிறது. மங்கிய நிலையில் இருக்கும்போது இந்த செயல் நடைபெறாது. எனவே தேவையற்ற ஜூம் நிலைகளை இருபோல க்ளிக் செய்து மங்கிய நிலைக்கு மாற்றிக் கொள்ளலாம்.

நடைமுறையில் அதிகம் பயன்படுத்தப்படாத பகுதிகளில் ஒன்று. சிக்கலான வேலைகள் செய்யும் பொழுது பெரிதும் உபயோகமாகின்ற ஒரு செயல். இதனால் துல்லியமாக வேலைகள் செய்து முடிக்கப்படுவதுடன் நேரம் மிச்சமாவதற்கு வாய்ப்புள்ளது. எனினும் வடிவமைப்பாளரின் விருப்பத்தையும் ஈடுபாட்டையும் பொருத்து மட்டுமே இதன் பயன்பாடு அமைகிறது.

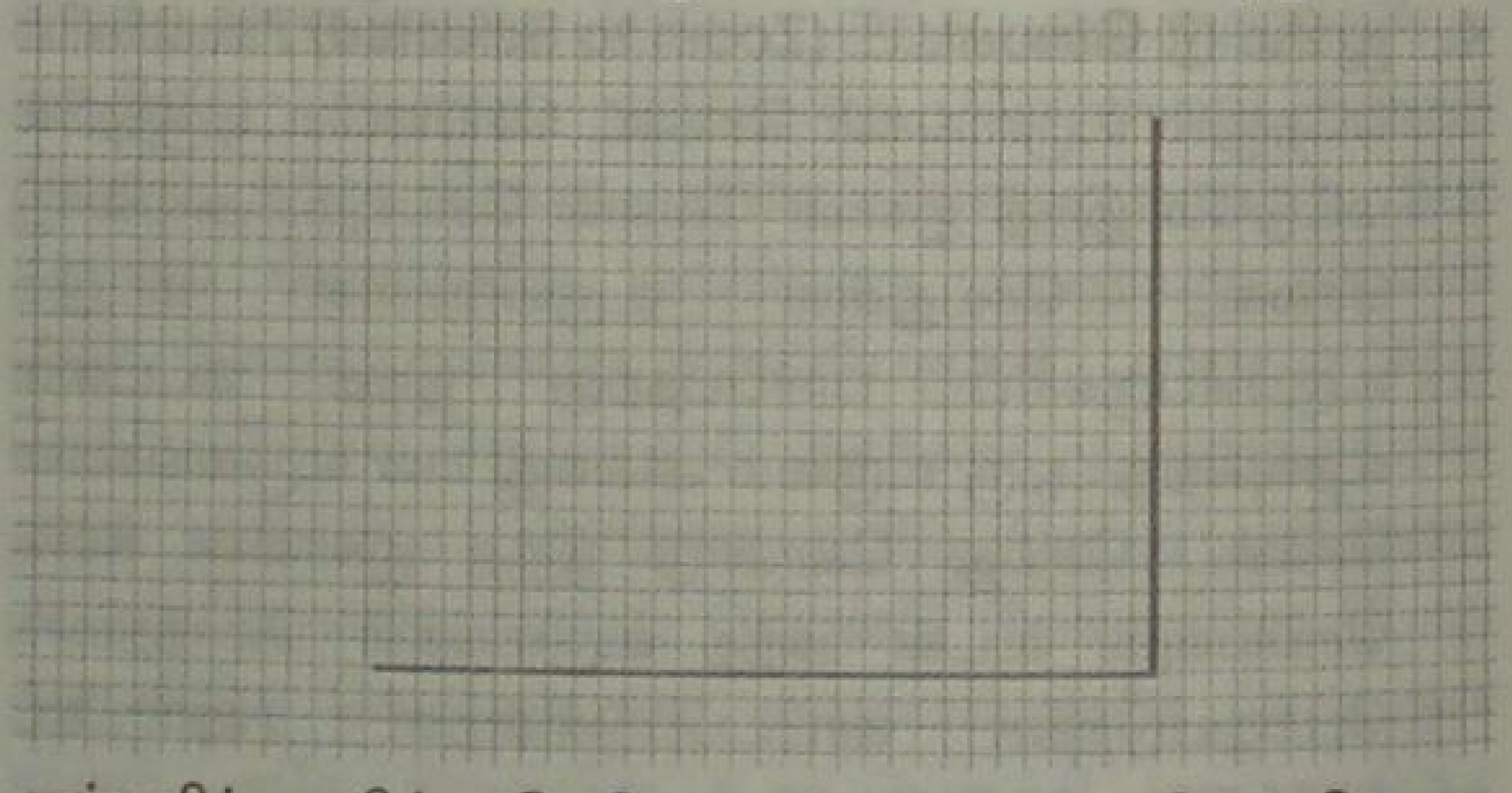
13. ரூலர்ஸ் (Rulers) :

அளவுகோல் (Scale) என அழைக்கப்படும் ரூலர்கள் ஸ்கிரீனில், மேல்பக்கம் படுக்கை வசத்திலும் (Horizontal), இடப்படக்கம் நெடுவசத்திலும் (Vertical) கொடுக்கப்படுகின்றன. அவை ஸ்கிரீனில் தெரிய வேண்டாம் என்றால் இந்தக் கட்டளையை செலக்ட் செய்யவும். ஸ்கிரீனில் தெரிந்து கொண்டிருக்கும் பொழுது இந்தக் கட்டளையின் அருகில் ஒரு டிக் குறி இருப்பதை காணலாம். மீண்டும் அதை செலக்ட் செய்யும் பொழுது அந்த டிக் குறியும் மறைந்து விடும்.

இரண்டு ரூலர்களும் சேருகின்ற இடது மேல் பக்க மூலையில் ஸீரோ லாக் (Zero Lock) கொடுக்கப்பட்டுள்ளது.

14. கிரிட் (Grid) :

சிறிய உருவங்களை பெரிதுபடுத்தி வரையும் பொழுது, குறிப்பாக ஹோர்டிங்குகள் என அழைக்கப்படும் பெரிய விளம்பர பலகைகளை வரையும் பொழுது, ஒரிஜினல் உருவங்கள் மீது கட்டங்களை வரைந்து, அதே எண்ணிக்கையில் பெரிய கட்டங்களை மெல்லியதாக பலகைகளில் வரைந்து கொள்வார்கள்.

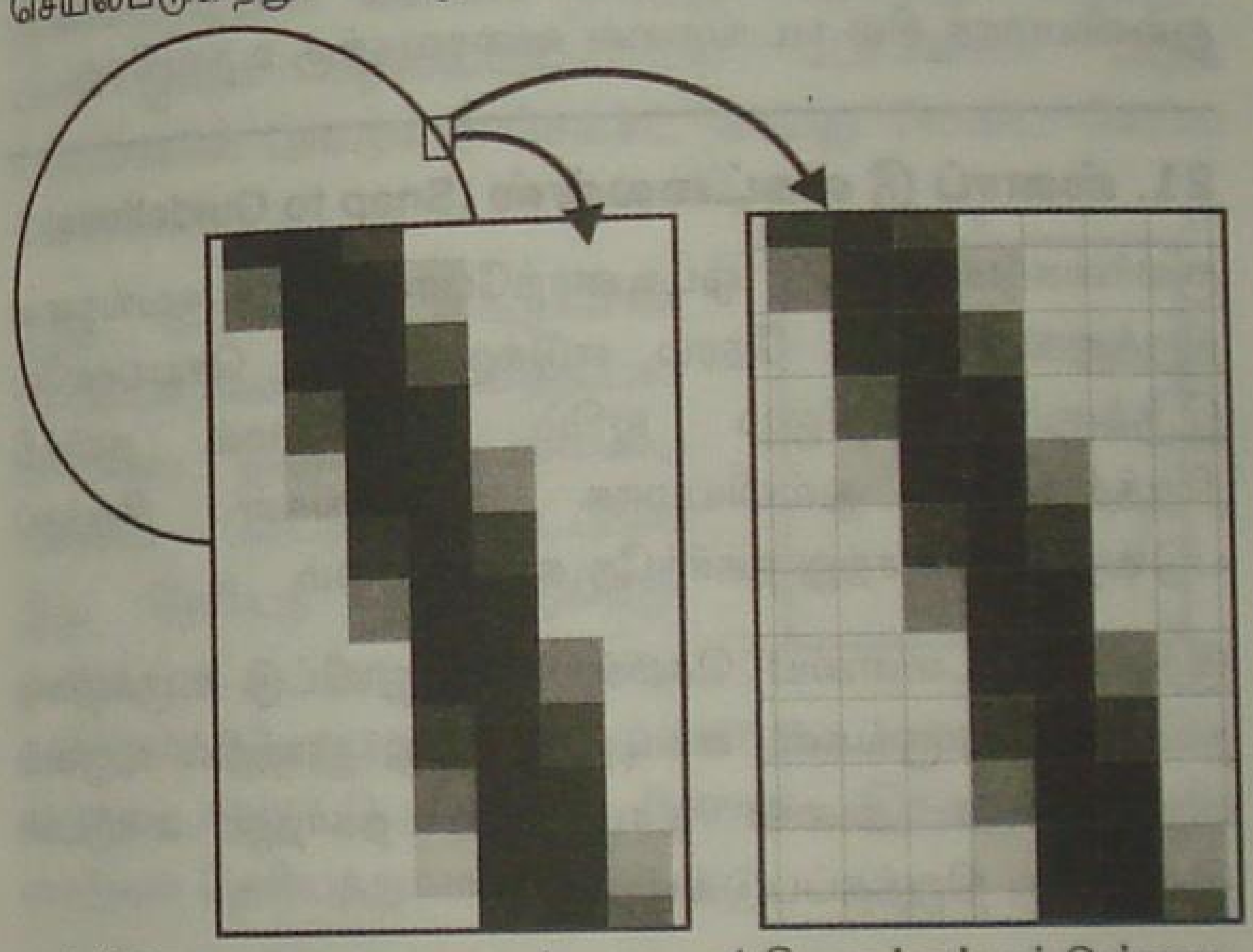


எடுத்துக்காட்டாக ஒரிஜினல் 20 செமீ.க்கு 30 செமீ இருக்கின்றது எனக் கொள்வோம். பெரிதுபடுத்தும் போது அது 20 அடிக்கு 30 அடியாக ஆகிவிடுகிறது. அதாவது ஒரு செமீ. என்பது ஒரு அடி என்ற விகிதத்தில் பெரிதுபடுத்தப்படுகிறது. பிறகு ஒரிஜினல் உருவத்தைப் பார்த்து அதே போல பலகையில் வரைவதற்கு இந்த கட்டங்கள் உதவுகின்றன. இந்த கட்டங்களை கிரிட் என்று அழைக்கின்றனர். இறுதி வடிவம் கொடுக்கும் பொழுது இந்த கட்டங்கள் நீக்கப்பட்டு விடுகின்றன.

இதனையே கோரல்டிராவிலும் நாம் பயன்படுத்தும் பொழுது துல்லியமான சிறந்த படங்களை உருவாக்க முடிகிறது. இந்த கிரிட் அமைப்பு ஸ்கிரீனில் தெரிய வேண்டும் என்றால் இந்தக் கட்டளையை செலக்ட் செய்யவும். உடன் ஸ்கிரீனில் புள்ளிகளால் உருவாக்கப்பட்ட கோடுகளைக் கொண்டு வரைந்துள்ள கட்டங்கள் தெரிகின்றன. இது பற்றிய மேலும் விவரங்களை கிரிட் அண்டு ரூலர் செட்டப் கட்டளையில் காணலாம் (பக்கம் 155).

15. பிக்ஸல் கிரிட் (Pixel Grid) :

வெக்டார் படமும் பிக்ஸல் வியூவில் பிக்சல் உள்ளவாறு காட்டப்படுவதைப் பற்றி பார்த்ததை நினைவில் கொள்க (பக்கம் 149). அந்த பிக்சல் என்ற கட்டளை செலக்ட் செய்யப்பட்டிருந்தால் மட்டுமே இந்த பிக்சல் கிரிட் செயல்படுகிறது. கீழே படங்களைக் காண்க. வட்டம் ஒன்றின் வளைவு ஓரம் உருப்பெருக்கப்பட்டுள்ளது. பிக்ஸல் வியூவில் அதன் பிக்சல்கள் தெரிகின்றன. இந்த பிக்சல் கிரிட் செலக்ட் செய்யப்பட்டிருந்தால் அவை மெல்லிய கோடுகளால் உருவாக்கப்பட்ட கட்டங்களாகக் காட்டப்படுகின்றன. பிக்சல் வியூவில் அதிகபட்சமாக 3200 சதவீதம் அளவிற்கு மட்டுமே உருப்பெருக்க முடியும். அதற்கு மேல் உருப்பெருக்கியுள்ள நிலையில் பிக்சல் கட்டளையை தெரிவுசெய்தால், காட்சி 3200%க்கு சுருக்கப்படுகிறது. அதேசமயம் 800%க்கு மேல் உருப்பெருக்கப்பட்டால் மட்டுமே இந்த பிக்சல் கிரிட் செயல்படுகிறது. 799% கொடுத்திருந்தாலும் இந்தக் கட்டளை மங்கியதாக உள்ளது. கிரிட் செட்டப் டயலாக் பாக்ஸில் இதுதொடர்பான வசதிகள் உள்ளன (பக்கம் 155 பார்க்க).



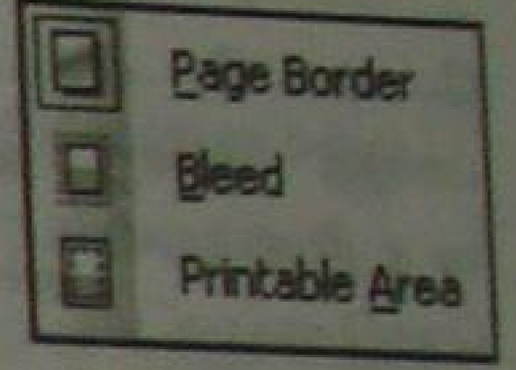
16. கைட் லைன்ஸ் (Guidelines) :

ரூலர்களிலிருந்து பெறப்படுகின்ற கைடு லைன்கள் ஸ்கிரீனில் தெரிய வேண்டாம் என்றால் இந்தக் கட்டளையை செலக்ட் செய்யவும். உடன் ஸ்கிரீனிலிருந்து அவை மறைக்கப்படுகின்றன. (அவை நீக்கப்படுவதில்லை) மீண்டும் தெரிவதற்கு திரும்பவும் இதே கட்டளையை செலக்ட் செய்யவும். குறிப்பிட்ட கைடுகளை மட்டும் முற்றிலுமாக நீக்குவதற்கு பிக் டூலால் அந்த கைடை செலக்ட் செய்து கீபோர்டில் டெலிட் பட்டனை அழுத்தவும்.

17. ஷோ... (Show...) :

மேலே நாம் பார்த்த கிரிட் மற்றும் கைடுகளைப் போல, தயார் நிலையில் சில வசதிகள் கோரல்டிராவில் கிடைக்கின்றன. இந்த காஸ்கேடிங் மெனுவை க்ளிக் செய்தால் பின்வரும் பட்டியல் வருகின்றது.

Page Border
Bleed
Printable Area



இவை ஒவ்வொன்றின் சிறப்பையும் இங்கு காணலாம்.

1. **பேஜ் பார்டர்** (Page Border) : ஒரு புதிய வேலையை துவக்கியதும் ஸ்கிரீனில் ஒரு பக்கம் தெரிகின்றதல்லவா? அது ஒரு பக்கம் என்று நமக்கு எப்படி தெரிகின்றது? சுற்றிலும் ஒரு கருப்பு கட்டமும் இரண்டு ஓரங்களில் அதன் நிழலும் தெரிகின்றதல்லவா. இதுவே பேஜ் பார்டர் ஆகும். இது இருப்பதால் தான் அது நமக்கு ஒரு பக்கமாக தெரிகின்றது. இது தெரிய வேண்டாமென்றால் இந்தக் கட்டளையை செலக்ட் செய்யுங்கள். பார்டர் மறைந்து மொத்தமாக பேஸ்ட் போர்டு மட்டுமே இருப்பது போல தோற்றமளிக்கும்.
2. **ப்ளீட்** (Bleed) : ஃபினிஷ் செய்யப்பட்ட ஒரு அச்சு வேலையின் முழு பரப்பிலும் அச்சிட்டிருப்பதை ப்ளீட் என்று கூறுவார்கள். அதாவது அந்த காகிதத்தின் ஓரங்களில் வெற்று இடைவெளியே இல்லாமல் முழுவதும் அச்சிட்டிருப்பதும் ப்ளீட் எனப்படுகிறது. அச்சிட்ட பிறகு ஓர இடைவெளிகளை வெட்டியிருப்பார்கள். சுருக்கமாகச் சொன்னால் காகித்தின் முழு அச்சுப்பரப்பையும் அச்சிட்டு வைத்திருப்பது. எனினும் இதுபற்றி செயல் முறையாக அச்சகதாரர்களிடம் கேட்டு தெரிந்து கொள்வது நல்லது.

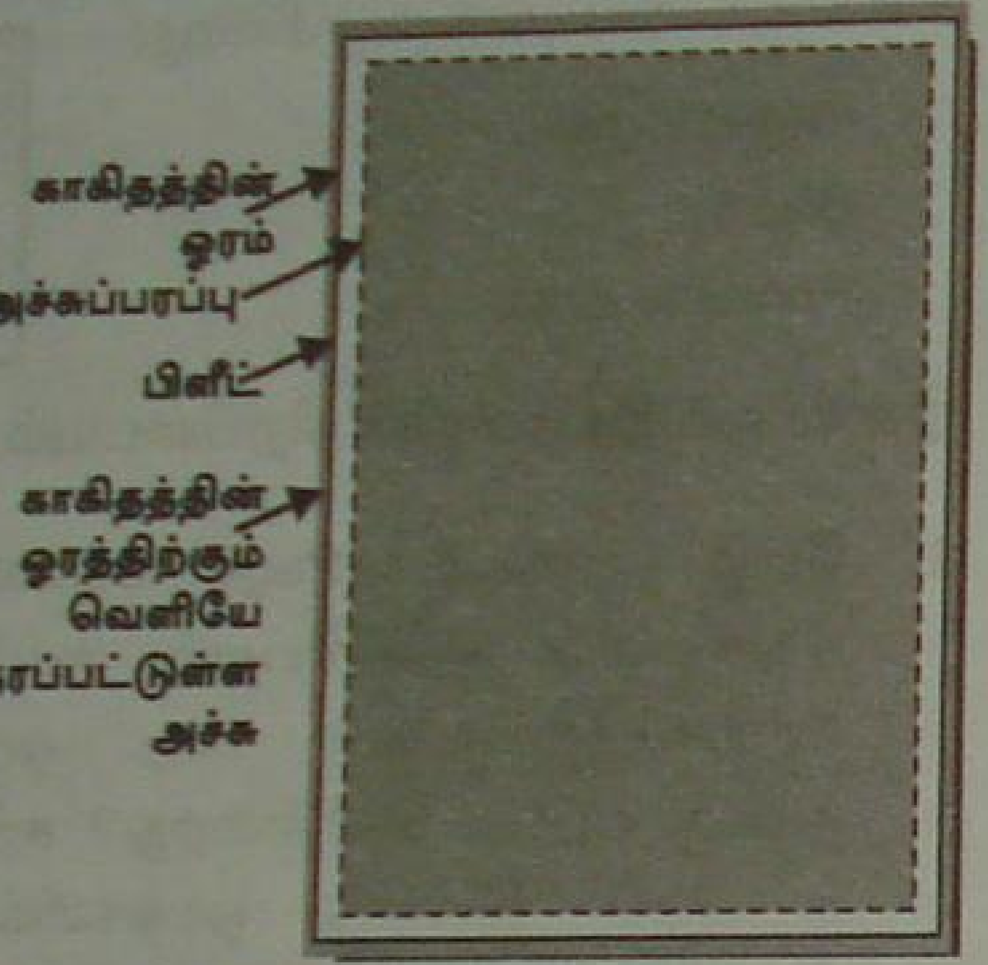
   கோரல்டிராவில் வடிவமைப்பில் தற்போது துவக்கியுள்ள வேலையில் அச்சு வெளியே வரும் அளவிற்கான பகுதியை அறிந்து கொள்ள இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது. இதனை செலக்ட் செய்தால், தற்போது துவக்கியுள்ள பக்கத்தின் ஓரங்களில் ப்ளீட் பகுதி கைடுகளால் காட்டப்படும். இது தற்போது உங்கள் கம்ப்யூட்டருடன் நீங்கள் இணைத்துள்ள பிரிண்டரின் அச்சுப்பரப்பைவிடவும் அதிகமாக இருக்கும்.
3. **ப்ரிண்டபிள் ஏரியா** (Printable Area) : தற்போது உங்கள் கம்ப்யூட்டருடன் நீங்கள் இணைத்துள்ள பிரிண்டரில் (லேசர், இங்க் ஜெட் உட்பட எதுவாக இருந்தாலும்) அச்சுப்பகுதி ஒரு குறிப்பிட்ட அளவே

இருக்கும். அந்த அச்சுப்பகுதியை முழுமையாக அறிந்து கொள்ள இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது.

வடிவமைப்பில் நாம் இந்த அச்சுப்பரப்பளவை விடவும் சற்று சிறிய அளவில்தான் வேலைகளை உருவாக்குவோம். எனவே முழு அச்சுப் பரப்பையும் தெரிந்து கொள்ள இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது.

இதனை செலக்ட் செய்தவுடன் கைடுகள் தோன்றி மொத்த அச்சுப்பரப்பளவை காட்டுகின்றது.

மேலே பார்த்த மூன்று வசதிகளும் கொடுக்கப்பட்ட ஒரு பக்கத்தின் அமைப்பு எவ்வாறு இருக்கும் என்பதை அருகில் படத்தில் காண்க.


காகிதத்தின் ஓரம்
அச்சுப்பரப்பு
பிளீட்
காகிதத்தின் ஓரத்திற்கும் வெளியே தரப்பட்டுள்ள அச்சு

18. எனேபிள் ரோல்லோவர் (Enable Rollover) :

வலைதள வடிவமைப்பில் பயன்படுத்தப்படும் ரோலோவர் பட்டன்களை செயல்படச் செய்ய இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது.

அடுத்து வருகின்ற ஐந்து கட்டளைகளுக்கும் பொதுவான செய்தி : இந்த ஐந்து கட்டளைகளும், வெவ்வேறு நேரங்களில் ஆனால் ஒரேவிதமான செயலைச் செய்கின்றன. ஸ்னாப் (Snap) என்பதை கொடுத்தவுடன், அந்தப் பகுதியில் ஒருவித காந்தத் தன்மை ஏற்படுகிறது. அது தன்னருகே வருகின்ற, அல்லது கொண்டு வரப்படுகின்ற உருவங்களை தன்னை நோக்கி இழுத்து, தன்னுடன் துல்லியமாக ஒட்டிக் கொள்ளச் செய்கிறது.

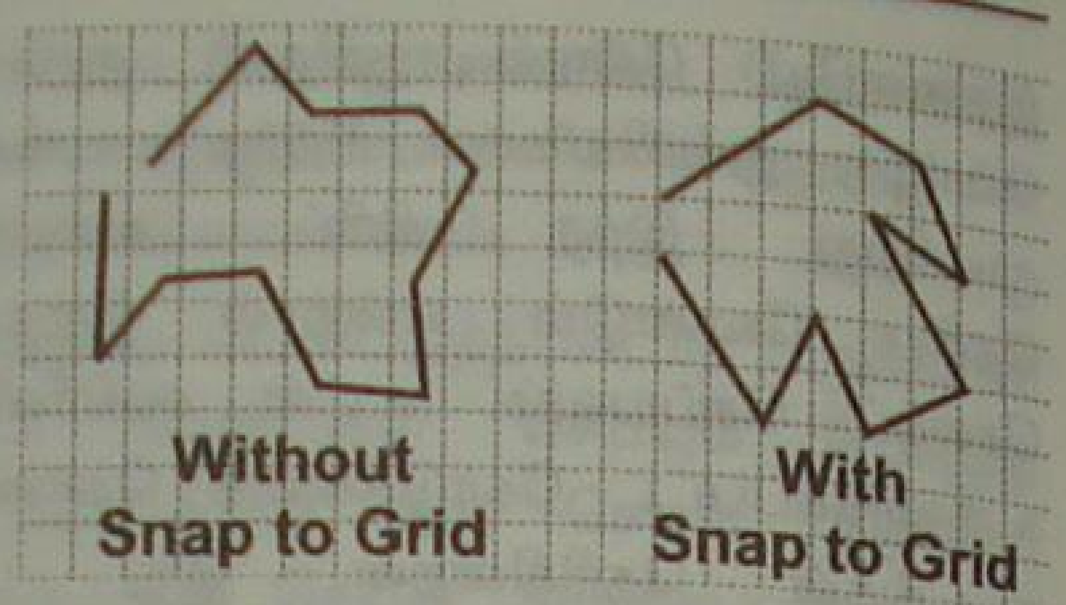
ஸ்னாப் இல்லாமல் உருவங்களை நகர்த்தி நிறுத்தினால் செயலை செய்து முடிக்க ஆகின்ற நேரத்தைவிட - ஸ்னாப் (Snap) கொடுத்து செய்யும் பொழுது - குறைவான நேரத்தில் வேலை முடிகிறது

19. ஸ்னாப் டூ பிக்ஸல்ஸ் (Snap to Pixels) :

பிக்சல் வியூ (பக்கம் 149) செலக்ட் செய்திருந்தால் மட்டுமே இது செயல்படுகிறது. அவ்வாறு காட்டப்படும் பிக்சல்களுக்கு அருகே விரைவாக நிறுத்தப்பட இந்தக் கட்டளை செலக்ட் செய்யப்பட்டிருக்கட்டும்

20. ஸ்னாப் டூ கிரிட் (Snap to Grid) :

கிரிட் என்பதைப்பற்றி அடிப்படை செய்தியை பார்த்தோம். அந்த கிரிட் பகுதியில் இணைந்து உருவம் நிறுத்தப்பட இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது. இந்தக் கட்டளை செலக்ட் செய்யப்படாமல் இருக்கும் பொழுது ஃப்ரிஹேண்ட் டூலால் ஒரு உருவத்தை வரைந்தால், கிரிட்களுக்கு நடுவில் துவக்கியும், சென்றும், முடிக்கவும் முடியும். நமது விருப்பப்படி எங்கு வேண்டுமானாலும் மவுஸை நகர்த்தலாம். எந்த ஒரு தொல்லையும் இல்லாமல் நமது விருப்பப்படி கோடுகள் நகருவதை உணரலாம்.


Without
Snap to Grid
With
Snap to Grid

இந்த ஸ்னாப் டூ கிரிட் கட்டளையை செலக்ட்செய்து அதே வேலையை செய்து பாருங்கள். கிரிட்கள் சேருகின்ற பகுதியில் மட்டும் கோடுகள் நிறுத்தப்படும். மவுஸை நகர்த்தினால் அவை அந்தப் பகுதிக்கே (மூலைக்கே) சென்று நிற்கும். இது இடைஞ்சலாகத் தோன்றினாலும், துல்லியமாக சில படங்களை வரைவதற்கு உதவுகிறது.

21. ஸ்னாப் டூ கைட்லைன்ஸ் (Snap to Guidelines) :

ரூலர்கைடுகளை ஒட்டினாற்போல உருவங்களை நிறுத்துவது சற்று நேரம் எடுக்கும் ஒரு செயலாகவே இருக்கும். அதிலும் ஜூம் செய்யாமல் நகர்த்தி நிறுத்தினால் துல்லியமாக உருவங்கள் நிறுத்தப் படுவதில்லை. சற்று நகர்ந்தே காணப்படும்.

இந்தக் கட்டளையை செலக்ட் செய்துவிட்டு உருவத்தை நகர்த்திப் பாருங்கள். கைடிற்கு சிறிது தூரத்தில் உருவம் வந்தவுடனே அவை தாமாகவே நகர்ந்து கைடுடன் இணைந்து நிறுத்தப்படுகின்றன.

தேவையற்ற நேரங்களில் தொல்லையாக உணரப்படும் இந்த செயலை நிறுத்த இந்தக் கட்டளையை (அருகில் உள்ள டிக் மறையும்படியாக) மீண்டும் செலக்ட் செய்யுங்கள்.

22. ஸ்னாப் டூ ஆப்ஜெக்ட்ஸ் (Snap to Objects) :

ஒரு உருவத்துடன் மற்றொரு உருவம் குறிப்பிட்ட பகுதியில் இணைத்து நிறுத்தப்பட இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது. இந்தக் கட்டளையை செலக்ட் செய்வதற்கு முன்பாக, உருவங்களின் எந்தப் பகுதிகள் இணைத்து நிறுத்தப்பட வேண்டும் என்பதை, வ்யூ மெனுவின் இறுதியாகக் கொடுக்கப்பட்டுள்ள அல்லது டூல்ஸ் மெனுவில் ஆப்ஸன் கட்டளையில் கொடுக்கப்படும், ஸ்னாப் டூ ஆப்ஜெக்ட்ஸ் செட்டப் பாக்ஸைத் துவக்கி, நிர்ணயம் செய்யுங்கள். உருவத்தின் நோடுகள், நோடுகளுக்கு இடையில், உருவத்தின் மையப்புள்ளியில் அல்லது உருவத்தின் வெளிப் பகுதிக்கு மற்றொரு உருவத்தை இணைக்க இங்கு வசதி கொடுக்கப்படுகிறது. (மேலும் சில செய்திகள் பக்கம் 248ல் காண்க.

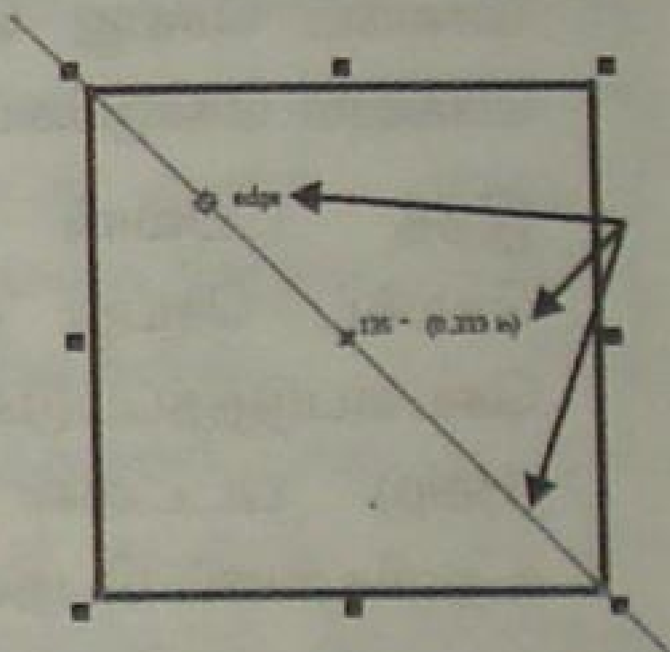
23. ஸ்னாப் டூ பேஜ் (Snap to Page) :

நகர்த்தப்படும் உருவம், பக்கத்தின் ஓரங்களுக்கு இணையாக நிறுத்தப்பட இது உதவுகிறது. செயல்முறையில் முழுமையான விளைவு கிடைப்பதில்லை என்றே தெரிகிறது. இது கோரல்டிரா 15வது பதிப்பில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள ஒரு புதிய கட்டளை.

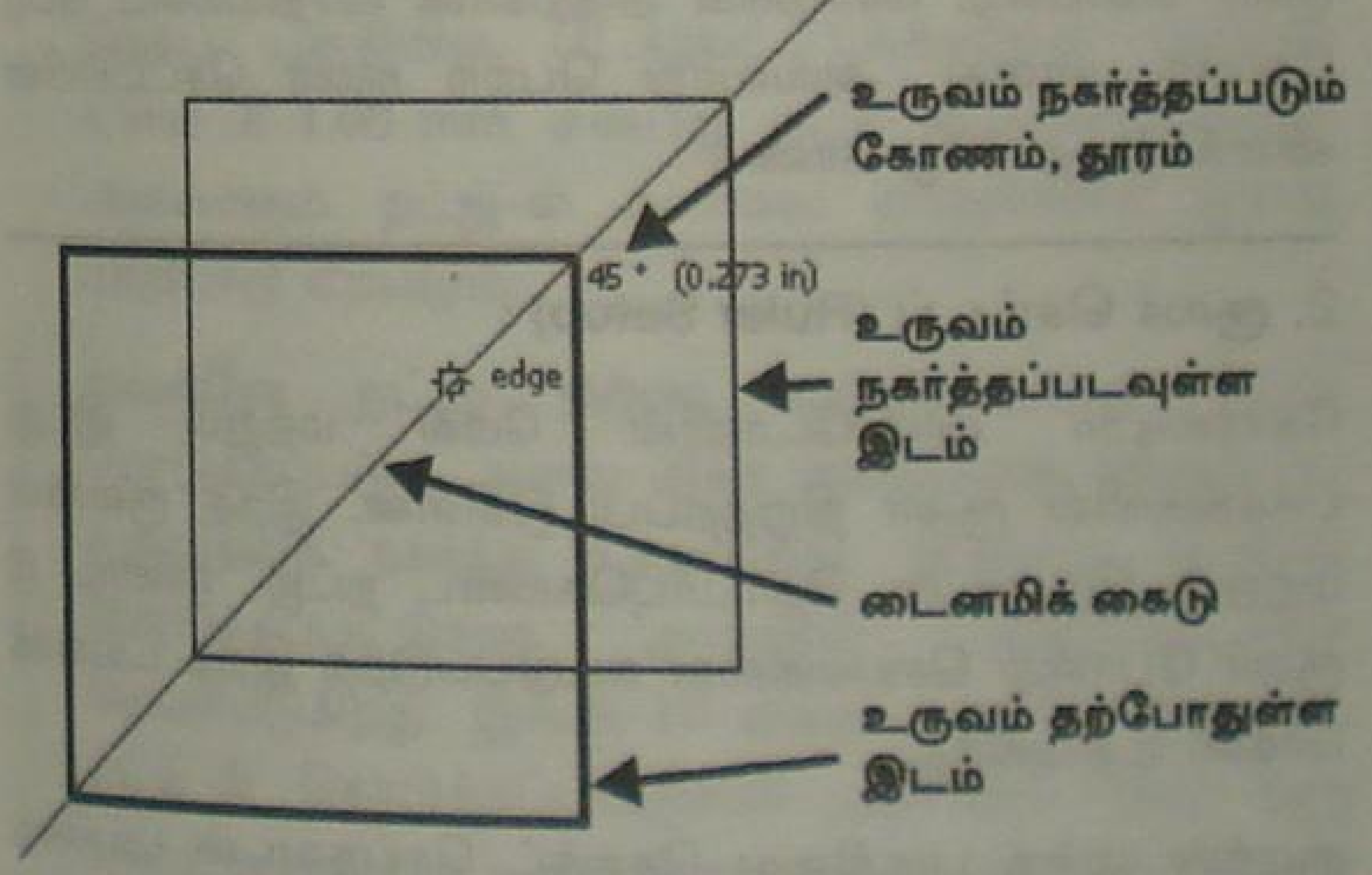
24. டைனமிக் கைட்ஸ் (Dynamic Guides) :

கோரல்டிரா 12வது பதிப்பிலிருந்து கொடுக்கப்பட்டு வருகின்ற ஒரு நல்ல வசதி. பொதுவாக படங்கள் வரைவதில் ரூலர்கைடுகளின் உதவி பெருமளவில் பயன்படுகிறது. ஒரு உருவம் வரைந்து, அதனை குறிப்பிட்ட தூரத்தில் நகர்த்தி வைப்பது போன்ற செயல்களில் ரூலர் கைடுகள் பயன்படுத்தப்பட்டு வருகின்றன. உருவங்களை நகர்த்தி முடித்தவுடன் அல்லது வரைந்து முடித்தவுடன் இந்த ரூலர்கைடுகளின் வேலை முடிந்து விடுகிறது. அதற்குப் பின் இவை தேவையில்லாமல் போகலாம். அந்த சமயங்களில் அவற்றை செலக்ட் செய்து டெலிட் செய்ய வேண்டியுள்ளது.

இந்த டைனமிக் கைடுகளின் செயல்பாடுகள் சற்று வித்தியாச மானவை. இதன் கட்டளையை செலக்ட் செய்தால் மட்டுமே இது தெரியத் துவங்குகிறது. வரையப்பட்ட ஒரு உருவத்தை நகர்த்தும் பொழுது மட்டுமல்லாது, மவுஸ் மட்டும் நகர்த்தப்படும் பொழுதும் (Move) இந்த டைனமிக் கைடுகள் தெரியத்துவங்குகின்றன.



உருவத்தை செலக்ட் செய்து மவுஸால் மெதுவாக ஒரு கோணத்தில் நகர்த்திப்பாருங்கள். இந்த நீல நிறத்தில் இந்த கைடு தெரியத் துவங்குகிறது. மேலும் மவுஸ் நகர்த்தப்படும் கோணம் மற்றும் தூரம் இதில் காட்டப்படுகிறது. வரையப்பட்ட ஒரு உருவத்தை நகர்த்தும் பொழுது தெரிந்த தோற்றத்தை அருகில் காண்க.

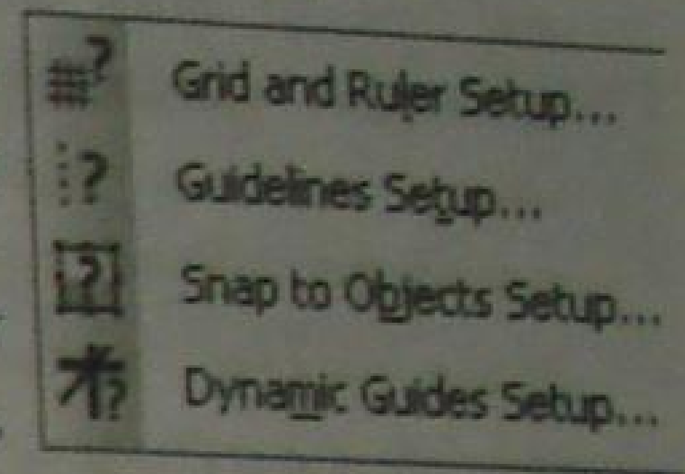

உருவம் நகர்த்தப்படும் கோணம், தூரம்
45 ° (0.273 in)
edge
உருவம் நகர்த்தப்படவுள்ள இடம்
டைனமிக் கைடு
உருவம் தற்போதுள்ள இடம்

இதில் அனைத்தும் தெளிவாகக் கிடைக்கின்றன. குறிப்பிட்ட கோணத்தில், தூரத்தில் உருவம் நகர்த்தி வைக்கப்பட இந்த கைடு பெரிதும் உதவுகிறது.

மேலும், ஸ்னாப் டூ ஆப்ஜெக்ட் (Snap to Object), ஸ்னாப் டூ கைடு (Snap to Guide) கட்டளைகளை செயல்பட வைத்துவிட்டு, மவுஸ் மற்றும் உருவங்களை நகர்த்தும் செயல்களை செய்து பாருங்கள். நிறைய வசதிகள் கிடைக்கின்றன.

இந்த கைடு ஸ்கிரீனில் தெரிய வேண்டாம் என்றால் மீண்டும் இந்தக் கட்டளையை செலக்ட் செய்யவும்.

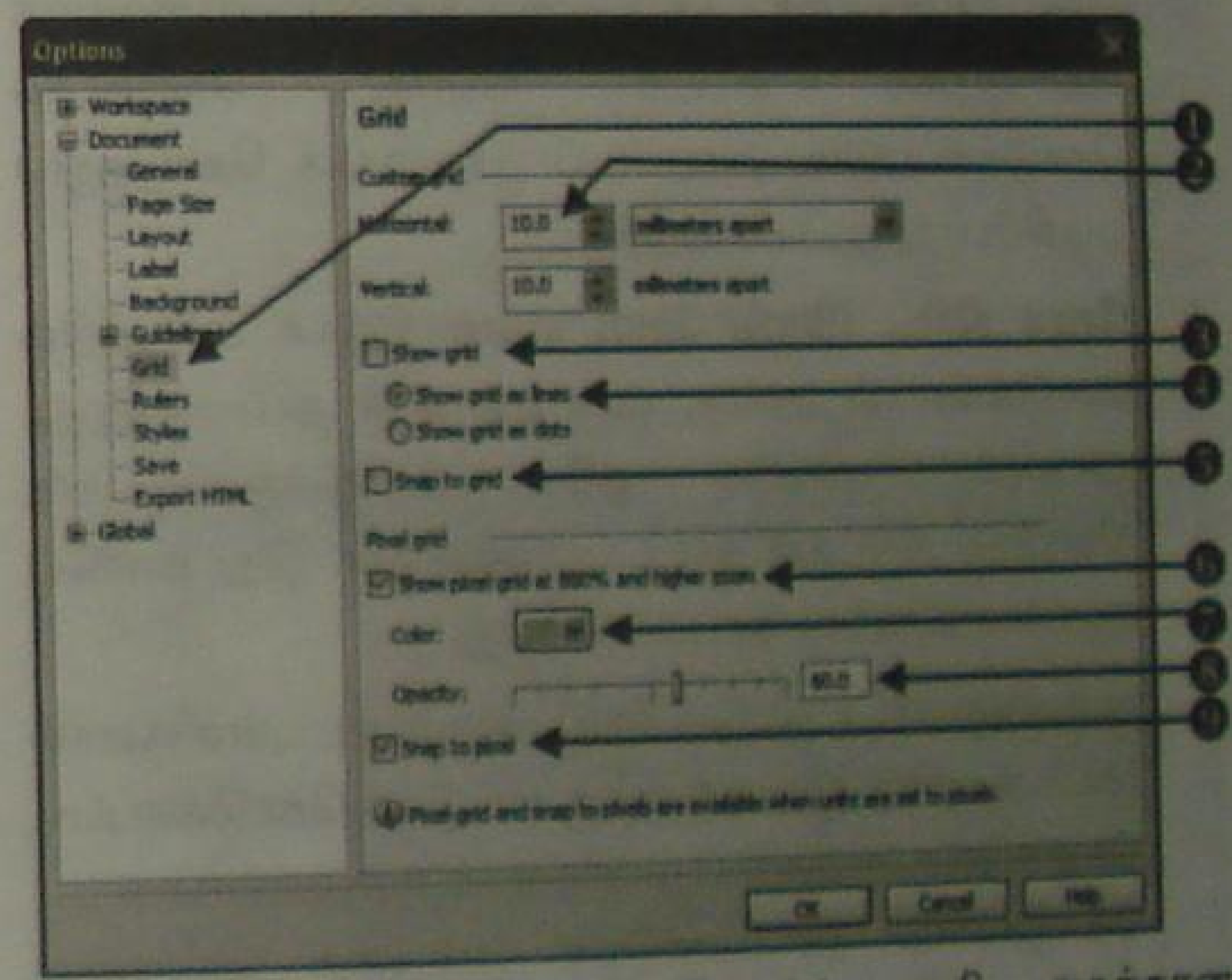
25. செட்டப் (Setup) :


Grid and Ruler Setup...
Guidelines Setup...
Snap to Objects Setup...
Dynamic Guides Setup...

இந்தக் கட்டளையை சொடுக்கினால் ஒரு பட்டியல் தரப்படுகிறது. இதில் உள்ளவைகளின் மூலம் மேலே பார்த்த, கிரிட், கைட்லைன்ஸ், ஸ்னாப் மற்றும் டைனமிக் கைட்ஸ் ஆகியவற்றிற்கான அமைப்பு முறைகளை மாற்றியமைக்கத் தேவையான வசதிகளைக் கொண்ட டயலாக் பாக்ஸ்கள் கிடைக்கின்றன. இவற்றை விரிவாகக் காணலாம்.

1. கிரிட் அண்டு ரூலர் செட்டப் (Grid and Ruler Setup) :

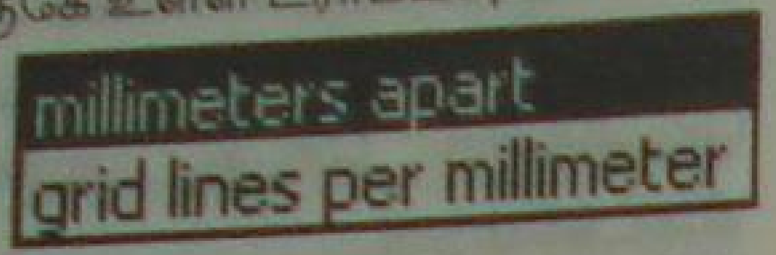
கிரிட் மற்றும் ரூலர் ஆகியவை ஸ்கிரீனில் எப்படி தெரிய வேண்டும் என்பதை நிர்ணயிக்க இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது. இதனை செலக்ட் செய்தவுடன் ஆப்ஸன் கட்டளையின் டயலாக் பாக்ஸ் வருகிறது. அதில் உள்ள


Options
Workspace
Document
General
Page Size
Layout
Label
Background
Guidelines
Grid
Rulers
Styles
Save
Export HTML
Global
Grid
Horizontal
Vertical
Show grid
Show grid as lines
Show grid as dots
Snap to grid
Pixel grid
Color
Opacity
Snap to pixel
OK
Cancel
Help
1
2
3
4
5
6
7
8
9

கிரிட் கட்டளைப் பகுதி செலக்ட் ஆகி அதற்கான செயல்பாடுகள், அமைப்புகளைக் கொண்ட பட்டியல் தெரிகிறது. அதில் உள்ள வசதிகளைப் பற்றி காணலாம்.

1. வரிசையாக பெயர்கள் கொடுக்கப்பட்டுள்ள பட்டியலில் **கிரிட்** எனும் கட்டளை செலக்ட் செய்யப்பட்டு உள்ளது. இதே இடத்தில், தேவை யென்றால் மற்ற கட்டளைகளையும், ஒன்றன் பின் ஒன்றாக செலக்ட் செய்து நமது வசதிப்படி மாற்றி அமைத்துக் கொள்ளலாம்.
2. கஸ்டம் கிரிட் என்ற இந்தப் பகுதியில் கிரிட் அமைப்பிற்குத் தேவையான அளவுகளைக் கொடுத்துக் கொள்ளலாம். ஹரிஸான்டல் என்ற பகுதிக்கு

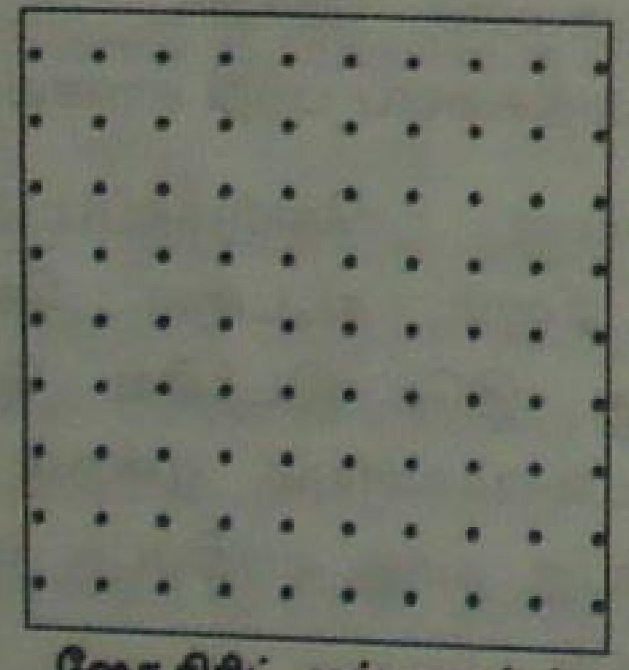
எதிரே எண்ணில் அளவினைக் கொடுத்துக் கொள்ள முடிகிறது. அதற்கு அருகே உள்ள ட்ராப்டவுன் லிட்டில் தரப்பட்டுள்ளவற்றில் தேவையானதை செலக்ட் செய்து கொள்ள வேண்டும். **மில்லிமீட்டர்ஸ் அபார்ட்** (millimeters apart) என்பது செலக்ட் செய்யப் பட்டிருந்தால், நாம் கொடுத்திருக்கும் அளவிற்கு ஒவ்வொரு கிரிட் வரிசையும் தரப்படுகிறது. எடுத்துக் காட்டாக 10 என்ற எண் கொடுத்திருந்தால், அகல வரிசையில் ஒவ்வொரு 10 மிமீயிலும் ஒரு கிரிட் வரிசை தரப்பட்டிருக்கும். இதே போல வெர்டிகல் என்பதிலும் எண்ணை மாற்றிக் கொள்ளவும்.

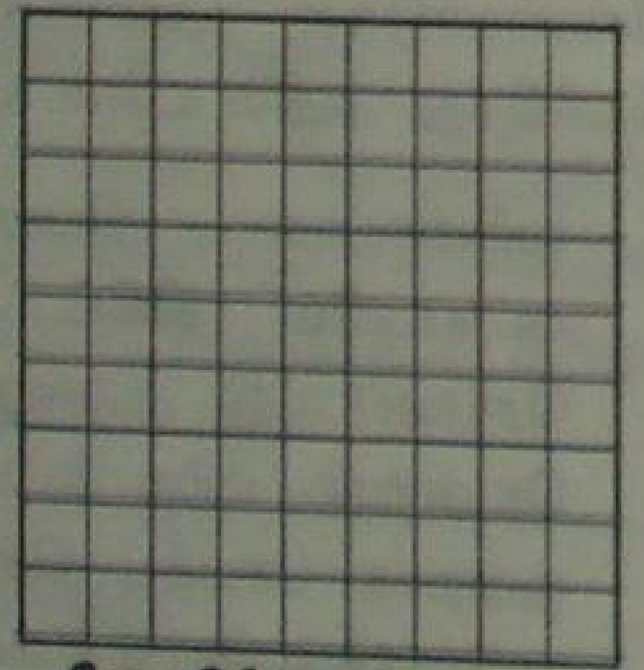


இரண்டாவதாக உள்ள கிரிட் லைன்ஸ் பெர் மில்லிமீட்டர் என்பது செலக்ட் செய்யப்பட்டிருந்தால், இதற்கு முன்பாக எவ்வளவு எண்ணிக்கை கொடுத்துள்ளோமோ அத்தனை கிரிட்கள், ஒவ்வொரு மில்லி மீட்டரிலும் தரப்படுகின்றன. எடுத்துக் காட்டாக 10 என்று கொடுத்திருந்தால், ஒரு மிமீக்குள் 10 கிரிட்கள் நிறுத்தப்படுகின்றன. 0.1 என்று கொடுத்தால் ஒவ்வொரு சென்டிமீட்டருக்கும் (10 மிமீ) ஒரு கிரிட் வரிசை தரப்படுகிறது.

இங்குள்ள ஹரிஸான்டல் மற்றும் வெர்ட்டிகல் பகுதிகளில் ஒரே அளவைக் கொடுத்தால், கிரிட் சதுரமாக அமைகிறது. இல்லையென்றால் செவ்வக மாக அமைத்துத் தரப்படும். பெரிய எண்ணைக் கொடுத்தால் கட்டம் பெரிது பெரிதாகக் கொடுக்கப்படும். அனுபவப் பூர்வமாகக் கொடுத்துப் பழகிப்பார்த்து பயன்படுத்தவும்.

3. **ஷோ கிரிட்** (Show Girid) என்ற இந்தக் கட்டத்தில் சொடுக்கினால் அங்கு ஒரு டிக் குறி தரப்படுகிறது. டயலாக் பாக்ஸில் ஓகே கொடுத்துவிட்டால், திரையில் கிரிட்கள் காட்டப்படுகின்றன. இது தனியே கட்டளையாகவும் தரப்பட்டுள்ளது.
4. அவ்வாறு காட்டப்படும் கிரிட் அமைப்பு, புள்ளிகளால் (கட்டங்களின் மூலைகளுக்கு மட்டும்) கொடுக்கப்பட வேண்டுமா அல்லது (புள்ளிகளால் உருவாக்கப்பட்ட) கோடுகளால் தரவேண்டுமா என்பதை இங்குள்ள ஆப்ஸன் பட்டன் மூலம் செலக்ட் செய்து கொள்ளவும்.


ஷோ கிரிட் அஸ் லைன்ஸ்


ஷோ கிரிட் அஸ் டாட்ஸ்

ஷோ கிரிட் அஸ் லைன்ஸ் (Show Girid as lines), **ஷோ கிரிட் அஸ் டாட்ஸ்** (Show Girid as dots) என்பனவற்றிற்கான படத்தை அருகில் காண்க.

5. **ஸ்னாப் டூ கிரிட்** (Snap to Grid): செக் பாக்ஸாகக் கொடுக்கப்பட்டுள்ள இதனை தேவையென்றால் செலக்ட் செய்து கொள்ளவும். இது தனி கட்டளை யாகவும் கொடுக்கப்பட்டதை நினைவில் கொள்க.
6. **பிக்ஸல் கிரிட்** (Pixel Girid) : தனி கட்டளையாக இதனை பார்த்ததை நினைவில் கொள்க. இங்குள்ள செக்பாக்ஸை செலக்ட் செய்தாலும் இது செயல்படத் துவங்குகிறது.
7. **கலர்** (Color) - என்ற இதில், கிரிட்களுக்குக் கொடுக்க வேண்டிய தேவையான நிறத்தை தெரிவு செய்து கொள்ளலாம். அவ்வாறு கொடுக்கப்படும் நிறம் எந்த அளவிற்கு ஊடுருவும் தன்மையுடன் இருக்க வேண்டும் என்பதை **ஒபாஸிட்டி** (Opacity) என்ற பகுதியில் (8) எண்ணாகக் கொடுத்துக் கொள்ளலாம்; அல்லது அங்குள்ள ஸ்லைடரை நகர்த்தியும் அமைக்கலாம்.
9. **ஸ்னாப் டூ பிக்ஸெல்** (Snap to Pixel): செக் பாக்ஸாகக் கொடுக்கப்பட்டுள்ள இதனை தேவையென்றால் செலக்ட் செய்து கொள்ளவும். இது தனி கட்டளை யாகவும் கொடுக்கப்பட்டதை நினைவில் கொள்க.

   இந்த டயலாக் பாக்ஸில் தேவையானவற்றை செலக்ட் செய்து ஓகே கொடுக்க அந்த வசதிகள் செயல்படுத்தப்படுகின்றன. அருகில் உள்ள ஹெல்ப் (Help) பட்டனை அழுத்தி, இது தொடர்பான உதவிகளைப் பெறலாம்.

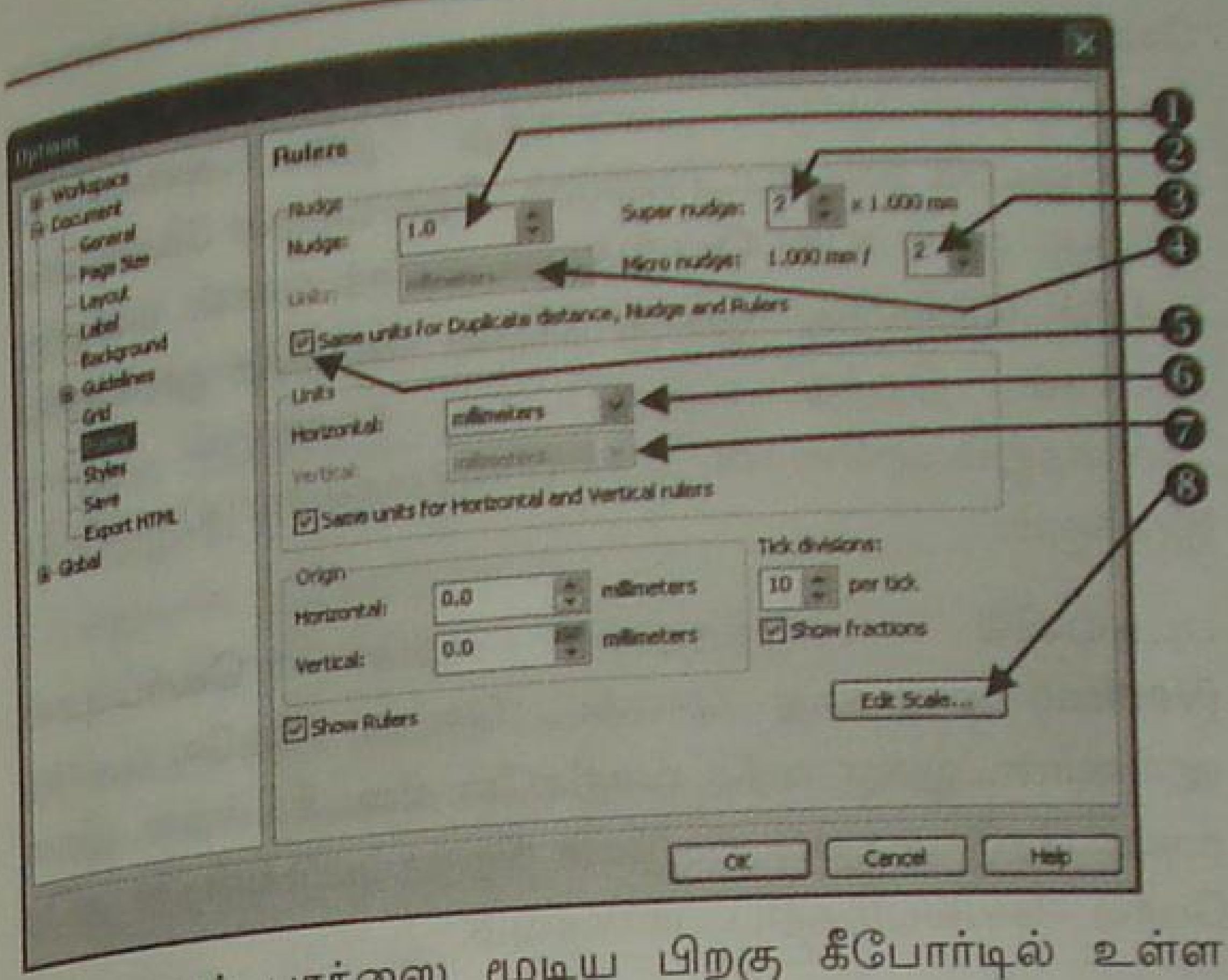
இந்தக் கட்டளையின் பெயர் கிரிட் அண்டு ரூலர் செட்டப் என்றுள்ளது. ஆனால் இதனை செலக்ட் செய்தால் கிரிட் செட்டப் மட்டுமே முதலில் தரப்படுகிறது. அடுத்து நாம்தான், அந்த கிரிட் டயலாக் பாக்ஸில் (ஆப்சன்ஸ் டயலாக் பாக்ஸில்) தரப்பட்டுள்ள பட்டியலிலிருந்து ரூலர் என்பதை சொடுக்கி அதற்கான வசதிகளைப் பெற வேண்டியுள்ளது. அவ்வாறு பெற்ற ரூலர் செட்டப்பின் விளக்கத்தை கீழே காண்க :

---

2. ரூலர் செட்டப் (Ruler Setup) :

கோரல்டிரா விண்டோவின் மேல் மற்றும் இடது பக்கங்களில் ரூலர் நிறுத்தப்பட்டுள்ளன. இந்த ரூலர்கள் மற்றும் இதனுடன் தொடர்புகொண்ட நட்ஜ், ஸ்னாப் டூ ரூலர் போன்ற செயல்களை கட்டுப்படுத்த இந்த டயலாக் பாக்ஸ் உதவுகிறது.

ரூலர்ஸ் என்ற பகுதியை செலக்ட் செய்தவுடன் டயலாக் பாக்ஸ் பின்வருமாறு மாறுகிறது.



Nudge

Nudge: 1.0

Super nudge: 2 x 1.000 mm

Micro nudge: 1.000 mm / 2

Units: millimeters

☑ Same units for Duplicate distance, Nudge and Rulers

Units

Horizontal: millimeters

Vertical: millimeters

☑ Same units for Horizontal and Vertical rulers

Origin

Horizontal: 0.0 millimeters

Vertical: 0.0 millimeters

Tick divisions: 10 per tick

☑ Show fractions

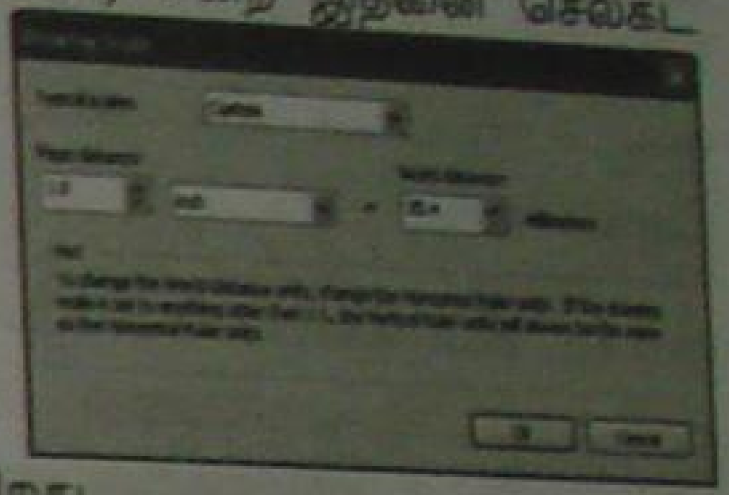
☑ Show Rulers

1. மவுஸ் உதவியில்லாமல் உருவங்களை நகர்த்துவதற்கு **நட்ஜ்** (Nudge) கட்டளை உதவுகிறது. ப்ராப்பர்ட்டி பாரில் உள்ள நட்ஜ் வசதி மூலமும் இதனை மாற்றலாம் (பக்கம் 03, 155). இங்கும் அதே வசதி கொடுக்கப்பட்டுள்ளது. இந்த நட்ஜ் என்ற பகுதியில் உள்ள டெக்ஸ்ட் பாக்ஸில் தேவையான எண்ணைக் கொடுத்துக் கொள்ளவும். ஓகே கொடுத்து இந்த டயலாக் பாக்ஸை மூடிய பிறகு கீபோர்டில் உள்ள ஆரோக்களை பயன்படுத்தினால் உருவம் அந்த திசையில், இங்கு கொடுக்கப்பட்ட அளவிற்கு நகருகின்றது.
2. நட்ஜ்-ல் கொடுக்கப்பட்ட அளவைப் போல, தேவையான மடங்குகளில் உருவங்களை நகர்த்த இந்தப் பகுதி உதவுகிறது. (உருவத்தை செலக்ட் செய்து கொண்டு ஷிஃப்ட் ஆரோ பட்டன்களை அழுத்தினால் அது நகரும் தூரம் சூப்பர் நட்ஜ் ஆகும்.) அதாவது **சூப்பர் நட்ஜ்** (Super Nudge) என்ற இந்தப் பகுதியில் கொடுக்கப்படும் எண்ணிக்கையின் மடங்கில் நட்ஜ் செயல்படுகிறது. எடுத்துக்காட்டாக நட்ஜ்-ல் 1 மிமீ என்றும், இந்த சூப்பர் நட்ஜ்-ல் 2 என்றும் கொடுத்துள்ளீர்கள் என்று கொள்வோம். இப்பொழுது உருவத்தை செலக்ட் செய்து கொண்டு ஷிஃப்ட் + ஆரோ பட்டன்களை அழுத்தினால் உருவம் 2 மிமீ நகரும். அதாவது நட்ஜ் போல இரண்டு மடங்கு தூரம் நகரும். நட்ஜ்-ல் 5ம், சூப்பர் நட்ஜ்-ல் 5ம் கொடுத்திருந்தால், உருவம் 25 மிமீ நகரும்.

   இந்தப் பகுதியில் டெக்ஸ்ட் பாக்ஸிற்கு அடுத்து உள்ள X 1.00 mm என்பது நட்ஜ்-ல் கொடுத்துள்ள அளவாகும். நட்ஜ்-ல் அளவை மாற்றினால் இங்கு மாறுபாடு ஏற்படும்.
3. **மைக்ரோ நட்ஜ்** (Micro Nudge) என்ற இதில் கொடுக்கப்படும் அளவு மிகக் குறைவான தூரத்திற்கு உருவத்தை நகர்த்த உதவுகிறது. இதுவும் நட்ஜ்-ல் கொடுக்கப்பட்டுள்ள அளவின் அடிப்படையில் செயல்படுகிறது. இங்கு 10 என்ற எண் கொடுத்தால், நட்ஜ்-ல் கொடுக்கப்பட்டுள்ள அளவில் 10ல் ஒரு பங்கு தூரத்திற்கு உருவம் நகர்த்தப்படும். கன்ட்ரோல் + ஆரோ கீகளை அழுத்தினால் செலக்ட் செய்யப்பட்டு உள்ள உருவம் குறிப்பிட்ட தூரத்திற்கு நகருகிறது.
4. நட்ஜ், சூப்பர் நட்ஜ் மற்றும் மைக்ரோ நட்ஜ் ஆகிய பகுதிகளில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள அளவுகளுக்கான அலகு (Unit) இங்கு செலக்ட் செய்யப்படுகிறது. மில்லி மீட்டர், இன்ச் உள்ளிட்ட அலகுகள் கிடைக்கின்றன.
5. பாகம் 4ல் செலக்ட் செய்யப்படும் அலகு, டூப்ளிகேட், நட்ஜ் மற்றும் ரூலர்களில் கொடுக்கப்பட இந்த செக் பாக்ஸ் செலக்ட் செய்யப்பட்டிருக்க வேண்டும்.

6,7. ஹரிஸான்டல் மற்றும் வெர்டிகல் ரூலர்களில் கொடுக்கப்பட வேண்டிய அலகு இங்கு செலக்ட் செய்யப்பட்டிருக்க வேண்டும். (ப்ராப்பர்ட்டி பாரில் நேரடியாகவும் செலக்ட் செய்யலாம். பக்கம் 003) இந்தப் பகுதி மூலம் தனித்தனியாக செலக்ட் செய்ய முடிகிறது.

8. **எடிட் ஸ்கேல்** (Edit Scale) என்ற இதனை செலக்ட் செய்தால் ஒரு டயலாக் பாக்ஸ் வருகின்றது. இதில் செய்யப்படும் மாற்றங்கள் ரூலரிலும் மாறுதலைக் கொடுக்கிறது.

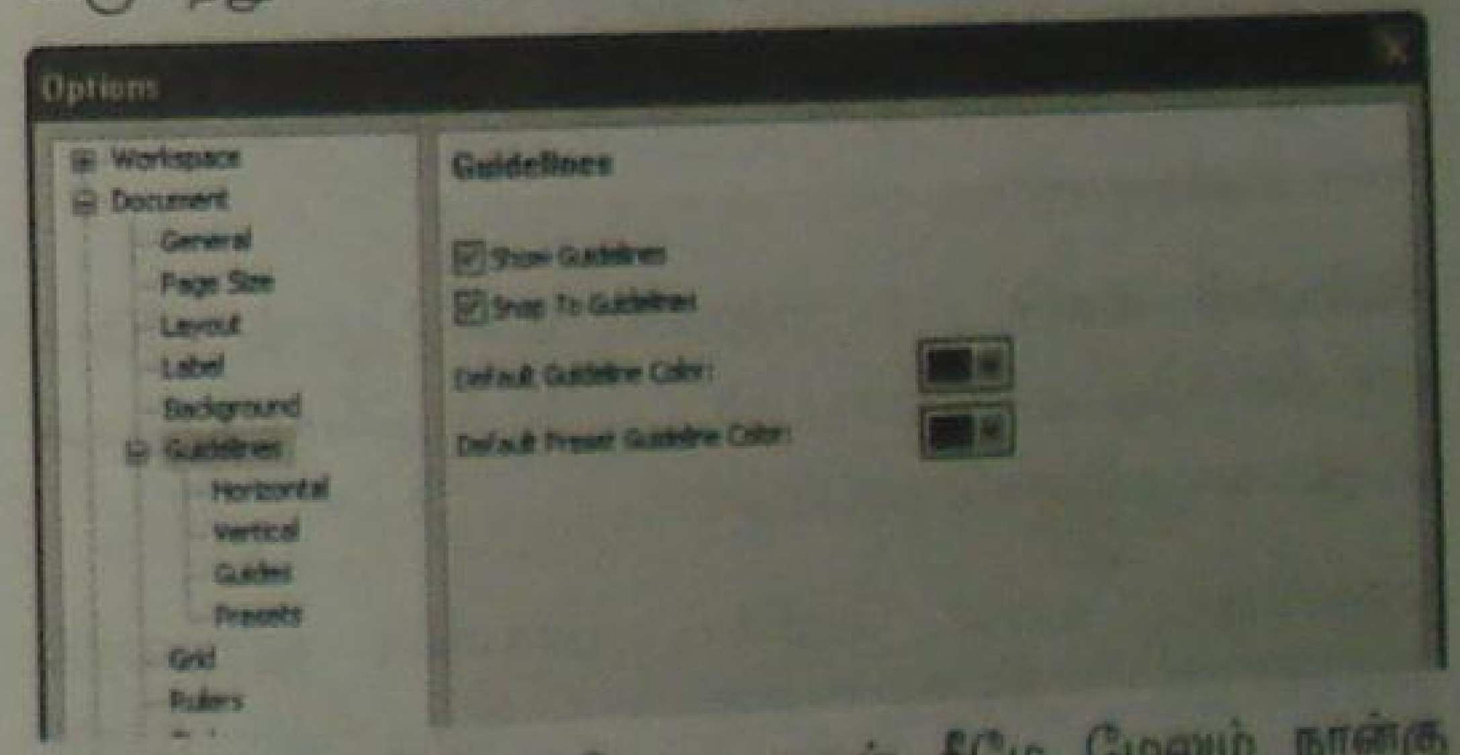


---

2. கைட்லைன்ஸ் செட்டப் (Guidelines Setup) :

கோரல்டிராவில் புதிய வேலைகள் செய்யும் பொழுது மிகவும் உதவியாக இருக்கும் வசதிகளுள் கைட்லைன்களும் ஒன்று. இங்கு கைட்லைனும் ஒரு உருவமாக செயல்படுகிறது. கைட்லைனை பிக் டூல் பயன்படுத்தி செலக்ட் செய்து நகர்த்த முடிவதுடன், சுழற்றி நமக்குத் தேவையான கோணத்தில் நிறுத்தலாம்; காப்பி பேஸ்ட் கொடுக்கலாம்; டூப்ளிகேட் கொடுக்கலாம்; தேவையில்லை என்றால் டெலிட் கட்டளைமூலம் நீக்கி விடலாம்.

இந்த கைட்லைன் செட்டப் கட்டளை மூலமாக மேலும் பல வசதிகள் கிடைக்கின்றன. இந்தக் கட்டளை செலக்ட் செய்யப்பட்டவுடன் முதல் டயலாக் பாக்ஸ் வருகிறது. கட்டளை பட்டியல் பகுதியில் கைட்லைன் செலக்ட் ஆகியிருக்கிறது. அதன் கீழே மேலும் நான்கு துணை கட்டளைகள் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. அவை ஒவ்வொன்றையும் தனித்தனியே அடுத்து காணலாம்.



☑ Show Guidelines

☑ Snap To Guidelines

Default Guideline Color:

Default Preset Guideline Color:

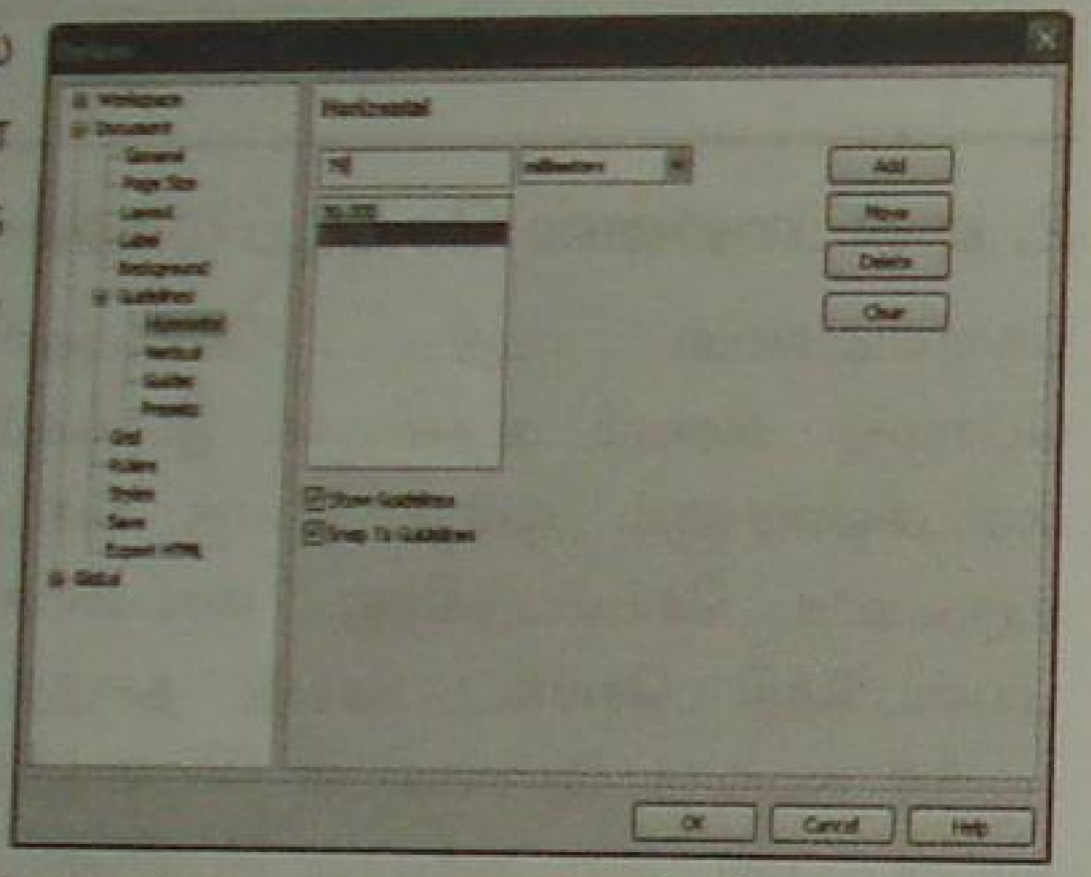
கைட்லைன்ஸ் என்பதற்கு இரண்டு செக் பாக்ஸ்களும் இரண்டு நிறப்பட்டியலும் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. (மேலே படம் காண்க). **ஷோ கைட்லைன்ஸ், ஸ்னாப் டூ கைட் லைன்ஸ்** ஆகியவற்றை பற்றி ஏற்கனவே பார்த்துவிட்டோம் (பக்கம் 153, 154 பார்க்க).

டிஃபால்ட் கைட்லைன் கலர் (Default Guideline Color) என்பதில் பொதுவாக நீல நிறம் கொடுக்கப்பட்டிருக்கும்.

அதாவது கைட்லைன் செலக்ட் செய்யப்பட்டிருக்கும் போது சிவப்பு நிறத்தில் (Red) இருக்கும்; மற்ற நேரங்களில் நீல நிறத்தில் (Blue) காட்டப்படும். உங்களுக்குத் தேவையெனில் நிறத்தை மாற்றிக் கொள்ளலாம்.

டிஃபால்ட் ப்ரீசெட் கைட்லைன் கலர் (Default preset Guideline color) என்பது பொதுவாக பச்சை (Green) நிறத்தில் கொடுக்கப்பட்டிருக்கும். (தயார் நிலையில் உள்ள கைட்லைன் அமைப்புகளை உடனடியாகக் கொடுப்பது ப்ரீசெட் ஆகும். அடுத்த டயலாக் பாக்ஸில் இது பற்றி விரிவாக கொடுக்கப்படுகிறது.) உங்களுக்குத் தேவையெனில் இதன் நிறத்தையும், அருகேயுள்ள கலர் ட்ராப்டவுன் லிஸ்ட்டை செலக்ட் செய்து மாற்றிக் கொள்ளலாம்.

அடுத்த கட்டளையாக பட்டியலில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள **ஹரிஸான்டல் (Horizontal)** என்பதை செலக்ட் செய்ய அருகில் உள்ள டயலாக் பாக்ஸ் வருகிறது. இதற்கான செயல்பாடுகள் அருகே பெட்டியில் கொடுக்கப் பட்டுள்ளன. இந்தக் கட்டளையை பயன்படுத்தி, ஸ்கிரீனில் படுக்கை வசமான கைடுகளை நிறுத்த முடிகிறது. உங்கள் வேலையில் ஸீரோ லாக் அமைந்துள்ள இடத்திலிருந்து உங்களுக்குத் தேவையான கைடுகளை நிறுத்திக் கொள்ளலாம்.


Options
Workspace
Document
General
Page Size
Layout
Label
Background
Guidelines
Horizontal
Vertical
Guides
Presets
Grid
Rulers
Styles
Save
Export HTML
Global
Horizontal
millimeters
Add
Move
Delete
Clear
Show Guidelines
Snap To Guidelines
OK
Cancel
Help

ஹரிஸான்டல் கைடு : (+) வேல்யூ கொடுத்தால் ஜீரோ லாக்-கிலிருந்து மேல் பக்கம் கைடு நிறுத்தப்படும். (-) வேல்யூ கொடுத்தால் ஜீரோ லாக்-கிலிருந்து கீழ் பக்கம் கைடு நிறுத்தப்படும்.

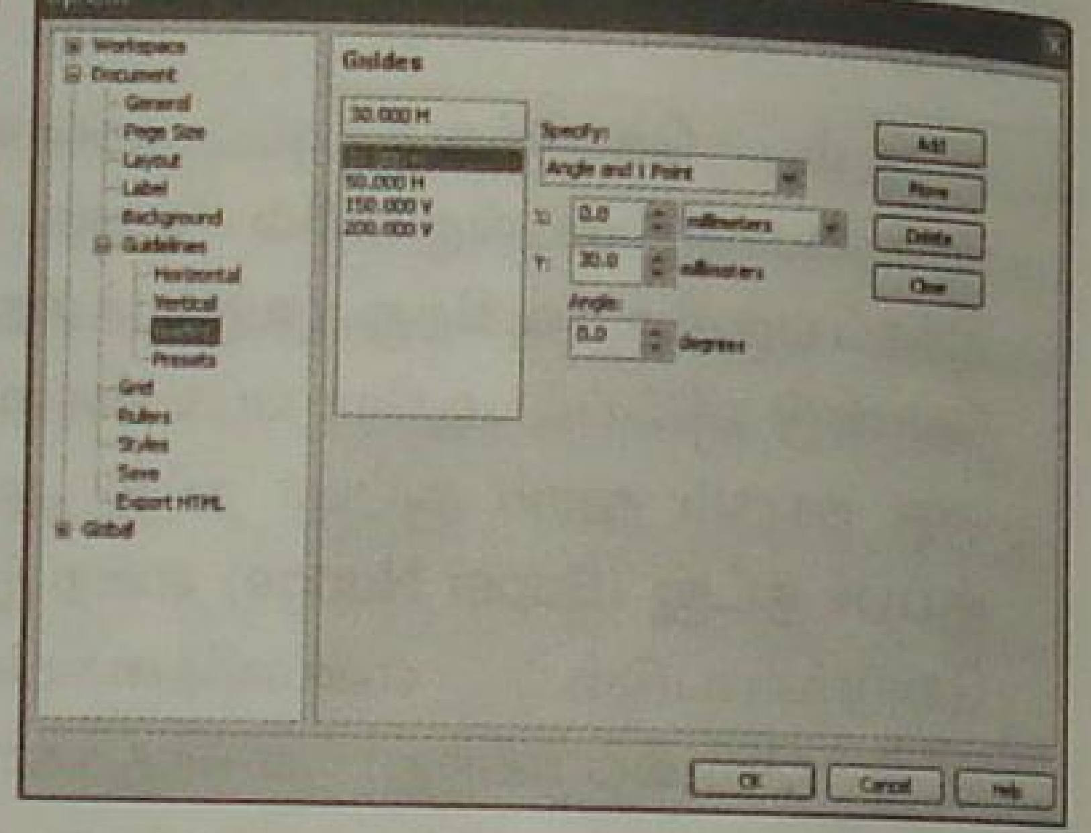
வெர்டிகல் கைடு : (+) வேல்யு கொடுத்தால் ஜீரோ லாக்-கிலிருந்து வலது பக்கமும், (-) வேல்யூ கொடுத்தால் இடது பக்கமும் கைடு தரப்படும்.

முதலாவதாக உள்ள டெக்ஸ்ட் பாக்ஸில் தூரத்தைக் கொடுக்கவும். அருகில் உள்ள அலகுகளில் (Unit) தேவையானதை செலக்ட் செய்து கொள்ளவும். பொதுவாக மில்லிமீட்டர் செலக்ட் செய்யப் பட்டிருக்கும். ஆட் (Add) பட்டனை அழுத்தவும். அந்த தூரத்தில் (Distance) ஒரு கைடு (ஹரிஸான்டலாக) நிறுத்தப்பட்டிருக்கும். இதுபோல தேவையான தூரங்களைக் கொடுத்து ஆட் பட்டனை அழுத்துங்கள்.

கொடுக்கப்பட்டுள்ள தூரங்கள் அனைத்தும் கீழேயுள்ள பெட்டியில் பட்டியலாகக் கொடுக்கப்படுகின்றன. இதில் குறிப்பிட்ட தூரத்தை மட்டும் செலக்ட் செய்து டெலிட் (Delete - நீக்குதல்), மூவ் (Move - நகர்த்துதல்) செய்யலாம். க்ளியர் (Clear) பட்டனை அழுத்தினால் கொடுக்கப்பட்டுள்ள அனைத்து தூர அளவுகளும் முற்றிலுமாக நீக்கப்பட்டுவிடும். தேவையான வேலையை முடித்து ஓகே (OK) கொடுக்க, டயலாக் பாக்ஸ் மறைந்து ஸ்கிரீன் தெரிகிறது. இங்கு நீங்கள் கொடுத்த தூரங்களில் கைடுகள் நிறுத்தப்பட்டிருப்பதை காணலாம். இவை அனைத்தும் ஹரிஸான்டலாக (படுக்கைவசமாக) மட்டுமே இருக்கும்.

பட்டியலில் அடுத்ததாக உள்ள **வெர்ட்டிகல்** (Vertical) என்பதை செலக்ட் செய்ய, மேலே பார்த்த ஹரிஸான்டலுக்கு வந்த வசதிகளே கிடைக்கின்றன. இதன் மூலம் நெடுவசத்தில் கைடுகள் நிறுத்தப்படுகின்றன. அதே போல செயல்படுத்திப் பார்க்கவும்.

பட்டியலில் நான்காவதாகக் கொடுக்கப்பட்டுள்ளது **கைட்ஸ் (Guides)** என்ற கட்டளை. இதனை செலக்ட் செய்ய அருகில் புதிய செயல்பாடுகள் கொடுக்கப் படுகின்றன. இங்கு கொடுக்கப் பட்டுள்ள கட்டளைகள், மேலே பார்த்த ஹரிஸான்டல், வெர்ட்டிகல் போலவே கைடுகளை நிறுத்த பயன்படுகின்றன. ஆனால் இவை கைடுகளை நமக்கு விருப்பமான கோணத்தில் (Angle) துல்லியமாக நிறுத்தி வைக்க உதவுகின்றன. பொறியியல் வரைபடங்களை வரைவது போன்ற வேலைகளுக்கு அளவுகளை அளந்து கொடுத்து படங்களை உருவாக்க முடிகிறது.

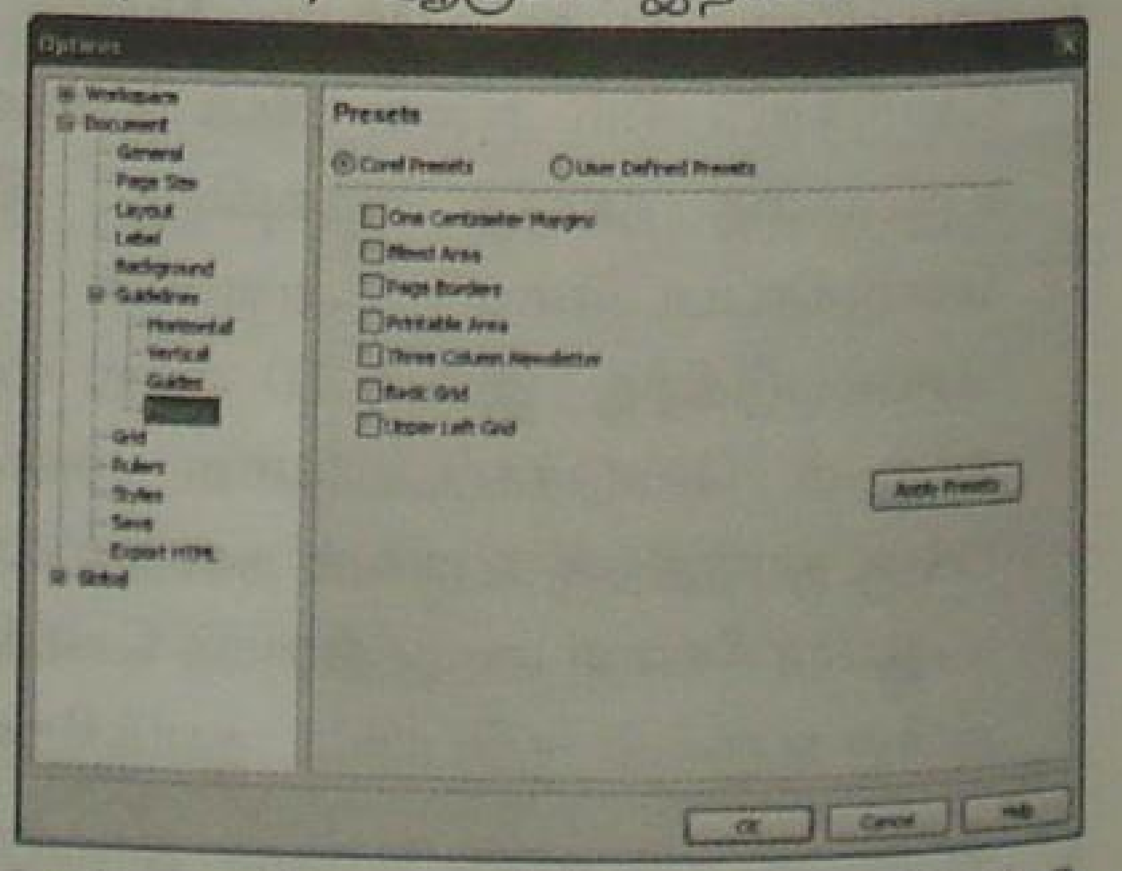

Options
Workspace
Document
General
Page Size
Layout
Label
Background
Guidelines
Horizontal
Vertical
Guides
Presets
Grid
Rulers
Styles
Save
Export HTML
Global
Guides
Specify:
Add
Move
Delete
Clear
OK
Cancel
Help

30.000 H
50.000 H
150.000 V
200.000 V
Specify: Angle and 1 Point
X: 0.0 millimeters
Y: 30.0 millimeters
Angle: 0.0 degrees

கோரல்டிராவில் அளவுகளை பயன்படுத்தி துல்லியமாக உருவங்களை வரையமுடியும் என்பதற்கு இந்தப் பகுதியும் ஒரு எடுத்துக்காட்டாகும்.

கைட்லைன்ஸ்-காகக் கொடுக்கப்பட்டுள்ள கடைசி கட்டளை பிரீசெட் (Preset) ஆகும். இதனை செலக்ட் செய்ய அடுத்த டயலாக் பாக்ஸ் வந்து நிற்கிறது.

ஆயத்த நிலையில் அல்லது நமக்குத் தேவையான விதத்தில் கைடுகளை நிறுத்த இந்தப் பகுதி உதவுகிறது. இங்கு இரண்டு ஆப்ஸன்கள் கொடுக்கப்படுகின்றன.

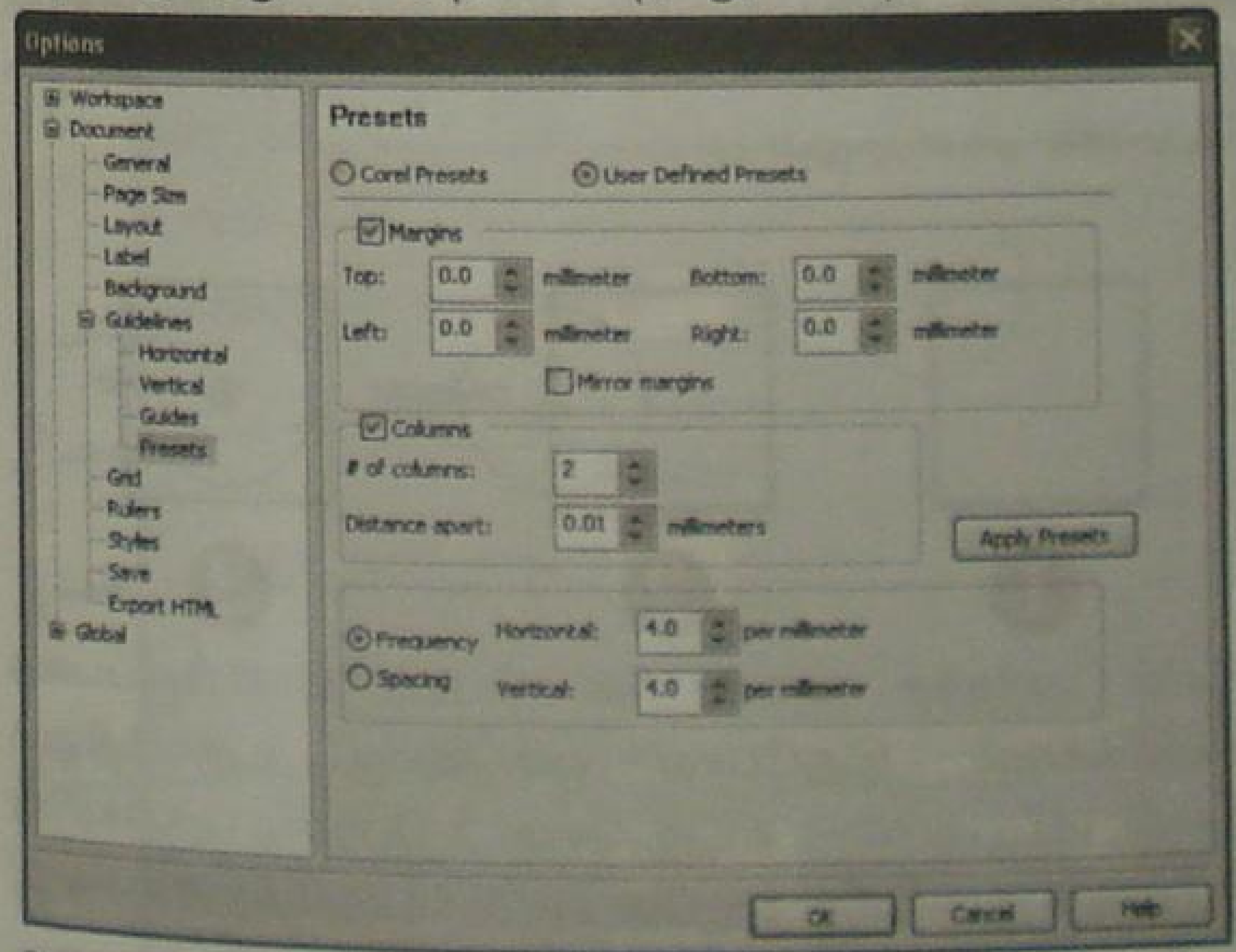

Options
Workspace
Document
General
Page Size
Layout
Label
Background
Guidelines
Horizontal
Vertical
Guides
Presets
Grid
Rulers
Styles
Save
Export HTML
Global
Presets
Apply Presets
OK
Cancel
Help

● Corel Presets ○ User Defined Presets
☐ One Centimeter Margins
☐ Bleed Area
☐ Page Borders
☐ Printable Area
☐ Three Column Newsletter
☐ Basic Grid
☐ Upper Left Grid

1. **கோரல் பிரீசெட்ஸ் (Corel Preset) :** கோரல்டிராவில் தயார் நிலையில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள கைடுகளின் தொகுப்பு இங்கு கொடுக்கப்படுகிறது. ஏழு விதமான தயார் நிலை கைடுகள் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. இவை செக் பாக்ஸாகக் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. இவற்றை செலக்ட் செய்தால் உடனடியாக கைட்லைன் நிறுத்தப்படுகிறது. இவை பச்சை நிறத்தில் உள்ளன. இவற்றின் விளக்கம் :

1. **ஒன் சென்டிமீட்டர் மார்ஜின்** (One Centimeter Margins) : நான்கு பக்கமும் (பக்கத்தின் அளவு எதுவாக இருந்தாலும்) ஒரு சென்டிமீட்டர் ஓர இடைவெளி விட்டு கைடுலைன் நிறுத்தப்படுகிறது.
2. **ப்ளீட் ஏரியா** (Bleed Area) : மொத்த பரப்பின் வெளி ஓரங்களின் கைடுலைன் நிறுத்தப்படுகிறது.
3. **பேஜ் பார்டர்** (Page Border) : பக்கத்தின் வெளிஓரத்தை அறிந்து கொள்ள அந்த இடத்தில் கைடுலைன் நிறுத்தப்படுகிறது.
4. **பிரிண்டபிள் ஏரியா** (Printable Area) : தற்போது துவக்கியுள்ள பக்கத்தில் அதிகபட்சம் அச்சிடக்கூடிய பரப்பின் ஓரங்களில் கைடுலைன் கொடுக்கப்படுகிறது.
5. **த்ரீ காலம்ன் நியூஸ்லெட்டர்** (Three Column Newsletter) : மூன்று பத்திகள் கொண்ட செய்தி இதழுக்காக பத்திகளை அமைத்துக் கொள்ள கைடுலைன்கள் தரப்படுகின்றன.
6. **பேஸிக் கிரிட்** (Basic Grid) : கிரிட் பற்றி விரிவாக பார்த்ததை நினைவில் கொள்க. அந்த கிரிட் அமைப்பை - பிரிண்டபிள் பேஜிற்குள் மட்டும் - கைடுலைன்களை பயன்படுத்திக் கொடுக்கப் படுகிறது.
7. **அப்பர் லெஃப்ட் கிரிட்** (Upper Left Grid) : வடிவமைத்துக் கொண்டிருக்கும் பக்கத்தின் இடது மேல் பகுதியில் மட்டும் கிரிட் அமைப்பு கைடுலைன்களால் நிறுத்தப்படுகிறது.

2. **யூசர் டிஃபைன்ட் பிரீசெட்ஸ் (User Defined Presets) :** பயன்படுத்துபவர் தமது விருப்பப்படி கைடுகளை அமைப்பதற்கு இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது. இதனை செலக்ட் செய்தவுடன் டயலாக் பாக்ஸ் உருவம் மாறிவிடுகிறது. அதில் நமது தேவைகளுக்கான அளவுகளைக் கொடுக்க பல கட்டளைகள் செக் பாக்ஸ்களாகக் கொடுக்கப்பட்டு உள்ளன.


Options
Workspace
Document
General
Page Size
Layout
Label
Background
Guidelines
Horizontal
Vertical
Guides
Presets
Grid
Rulers
Styles
Save
Export HTML
Global
Presets
Apply Presets
OK
Cancel
Help

○ Corel Presets ● User Defined Presets
☑ Margins
Top: 0.0 millimeter Bottom: 0.0 millimeter
Left: 0.0 millimeter Right: 0.0 millimeter
☐ Mirror margins
☑ Columns
# of columns: 2
Distance apart: 0.01 millimeters
● Frequency Horizontal: 4.0 per millimeter
○ Spacing Vertical: 4.0 per millimeter

முதல் பகுதியான மார்ஜின்ஸ் (Margins) என்பது, வேலையில் தேவையான ஓர இடைவெளிகளைக் கொடுத்துக் கொள்ள உதவுகிறது. டாப் (Top) மற்றும் லெஃப்ட் (Left) ஆகிய இரு டெக்ஸ்ட் பாக்ஸ்கள் மட்டும் கொடுக்கப்படுகின்றன. பாட்டம் (Bottom) மற்றும் ரைட் (Right) பகுதிகள் மங்கிய நிலையில் (Dimmed Command) காணப்படும். இவற்றின் கீழே மிரர் மார்ஜின்ஸ் (Mirror Margins) என்பது செக் செய்யப்பட்டிருக்கும். அதாவது டாப் மற்றும் லெஃப்ட்டிற்குக் கொடுக்கப்படும் அதே அளவு பாட்டம் மற்றும் ரைட் ஓரங்களுக்கும் கொடுக்கப்பட்டுவிடும். வெவ்வேறு அளவு கொடுக்கப் போகின்றீர்கள் என்றால் மிரர் மார்ஜினின் செக் பாக்ஸை மீண்டும் க்ளிக் செய்து டிக் மார்க் (Tick mark)கை நீக்கி விடுங்கள். இப்பொழுது பாட்டம் மற்றும் ரைட் பகுதியின் டெக்ஸ்ட் பாக்ஸிலும் அளவுகளைக் கொடுக்கலாம்.

அடுத்து கொடுக்கப்பட்டுள்ள காலம்ன்ஸ் (Columns) செக் பாக்ஸை செலக்ட் செய்தால், பக்கங்களில் பத்திகளை உருவாக்கிக் கொள்ளலாம். # ஆஃப் காலம்ன்ஸ் (# of Columns) என்பதில் உங்களுக்கு எத்தனை பத்திகள் வேண்டும் என்பதைக் கொடுத்துக் கொள்ளுங்கள். அடுத்து உள்ள டிஸ்டன்ஸ் அபார்ட் (Distance apart) என்பதில் பத்திகளுக்கு இடையே எவ்வளவு இடைவெளி தேவை என்பதை கொடுக்கவும்.

இவற்றை கொடுத்து விட்டு அப்ளை ப்ரீசெட்ஸ் (Apply presets) பட்டனை அழுத்தினால் உடனடியாக பக்கத்தில் உங்கள் விருப்பப்படியான கைடுலைன்கள் நிறுத்தப்படுகின்றன. டயலாக் பாக்ஸ் அப்படியே இருக்கின்றது. அதனை நகர்த்தி வைத்து பக்கத்தில் (Page) கைடுகளின் அமைப்பைப் பார்த்துக் கொள்ளலாம்.

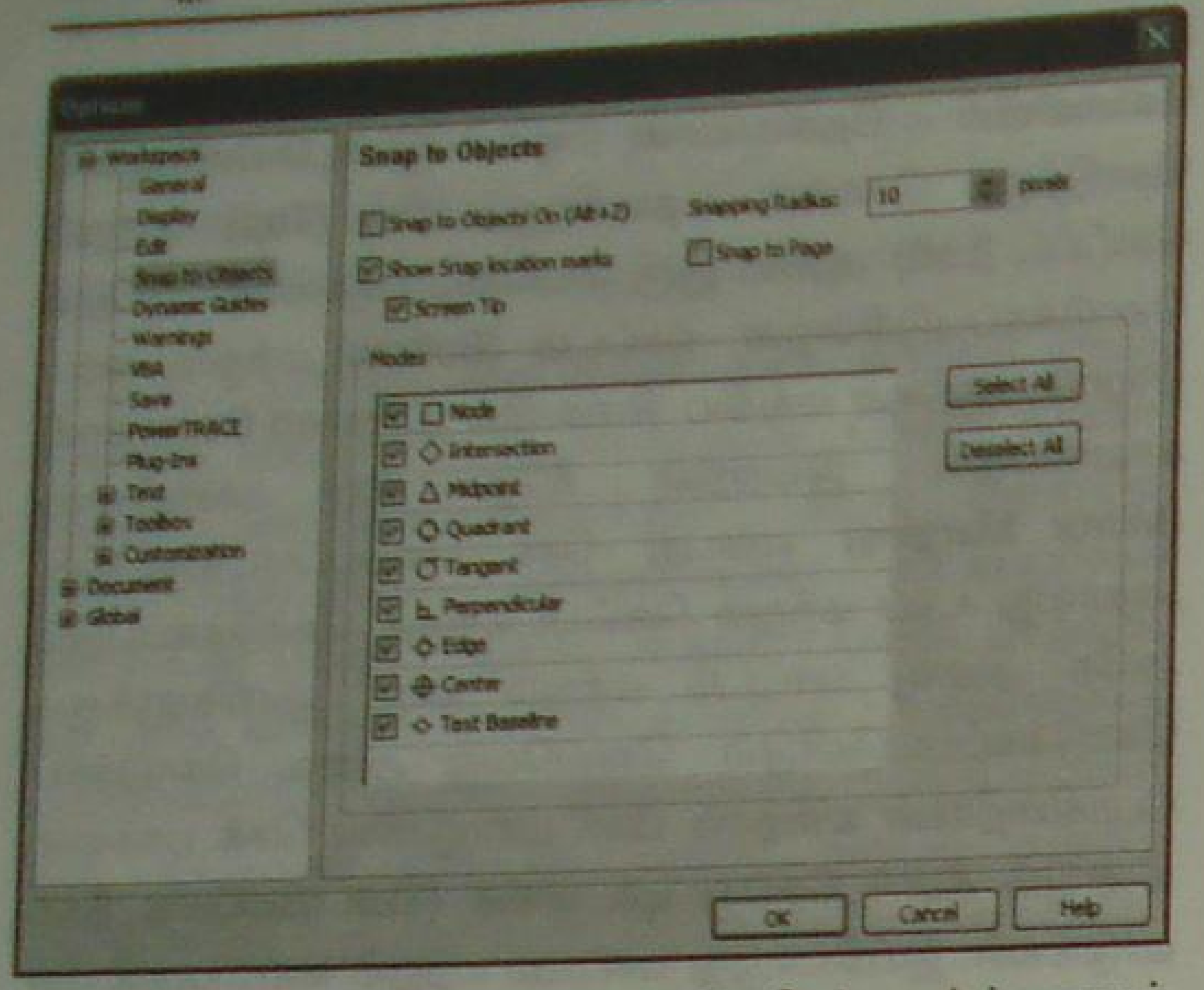
அடுத்த பகுதி கிரிட் (Grid) பற்றியது. இதனை ஏற்கனவே பார்த்துள்ளோம். மீண்டும் இங்கு கொடுத்துள்ளனர். தேவையெனில் பயன்படுத்திக் கொள்ளவும். எத்தனை இடத்தில் கொடுத்தாலும் கடைசியாகக் கொடுக்கும் அளவு மட்டுமே வேலைக்கு உதவும். கவனம் தேவை.

எல்லா அளவுகளையும் கொடுத்து முடித்து ஓகே கொடுக்க, உங்கள் விருப்பப்படியான கைடுலைன்கள் பக்கத்தில் நிறுத்தப்பட்டிருக்கின்றன.

இந்த ப்ரீசெட் மூலம் நிறுத்தப்படும் கைடுலைன்கள் அனைத்தும் பச்சை நிறத்தில் உள்ளதாக (Default) அமைக்கப்பட்டுள்ளன. இவற்றின் கலரை நாம் மாற்றிக் கொள்ளவும் முடிகிறது.

3. ஸ்னாப் டூ ஆப்ஜெக்ட்ஸ் செட்டப் (Snap to Objects Setup) :

ஒரு உருவத்துடன் மற்றொரு உருவம் மிகச் சரியாக இணைந்து நிற்க ஸ்னாப் கட்டளை உதவுகிறது. உருவங்களுக்கான இந்த ஸ்னாப் செயல் சிறப்பாக செயல்பட இந்தக் கட்டளையை செலக்ட் செய்ய வேண்டும். உடன் அடுத்தப் பக்கத்தில் உள்ள டயலாக் பாக்ஸ்


Options
Workspace
General
Display
Edit
Snap to Objects
Dynamic Guides
Warnings
VBA
Save
PowerTRACE
Plug-Ins
Text
Toolbox
Customization
Document
Global
Snap to Objects
Select All
Deselect All
OK
Cancel
Help

☐ Snap to Objects On (Alt+Z)

Snapping Radius: 10 pixels

☑ Show Snap location marks

☐ Snap to Page

☑ Screen Tip

Nodes

☑ Node

☑ Intersection

☑ Midpoint

☑ Quadrant

☑ Tangent

☑ Perpendicular

☑ Edge

☑ Center

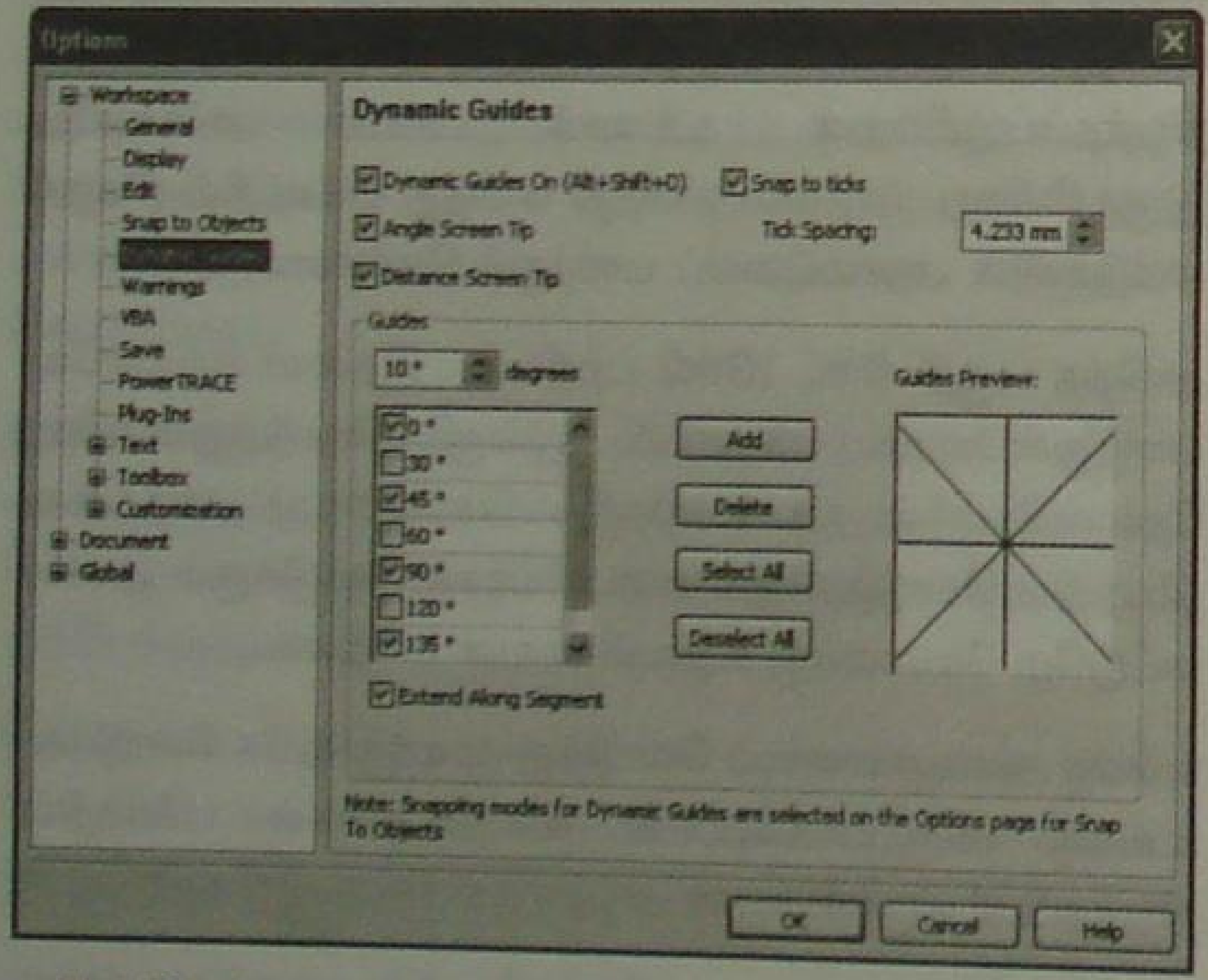
☑ Text Baseline

வந்து நிற்கிறது. இதில் அனைத்தும் செக் பாக்ஸ்களாகக் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. தேவையானவற்றை செலக்ட் செய்து கொள்ளுங்கள்.

இந்தக் கட்டளையை பொறுத்த வரையிலும் பயன்படுத்திப் பார்த்து உணர்ந்து செயல்படுத்துவது முக்கியம். செயல்முறையாக உணருங்கள்.

4. டைனமிக் கைட்ஸ் செட்டப் (Dynamic Guides Setup) :

இந்தக் கட்டளையை செலக்ட் செய்தவுடன் ஆப்ஸன் கட்டளைக்கான டயலாக் பாக்ஸ் வருகிறது. அதில் டூல்ஸ்


Options
Workspace
General
Display
Edit
Snap to Objects
Dynamic Guides
Warnings
VBA
Save
PowerTRACE
Plug-Ins
Text
Toolbox
Customization
Document
Global
Dynamic Guides
Guides
Guides Preview:
Add
Delete
Select All
Deselect All
OK
Cancel
Help

☑ Dynamic Guides On (Alt+Shift+D)

☑ Snap to ticks

☑ Angle Screen Tip

Tick Spacing: 4.233 mm

☑ Distance Screen Tip

10 ° degrees

☑ 0 °

☐ 30 °

☑ 45 °

☐ 60 °

☑ 90 °

☐ 120 °

☑ 135 °

☑ Extend Along Segment

Note: Snapping modes for Dynamic Guides are selected on the Options page for Snap To Objects

ஒர்க்ஸ்பேஸ் பகுதியில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள இந்தக் கட்டளை செலக்ட் செய்த நிலையில் உள்ளது. வலது பக்க பெட்டியில் இதற்கான வசதிகள் கொடுக்கப்பட்டு உள்ளன.

இதில் குறிப்பாக, டைனமிக் கைடுகள் எந்தெந்த கோணங்களில் தெரியவேண்டும் என்பதை, நமது வசதிப்படி செலக்ட் செய்ய கட்டளை கொடுக்கப்பட்டுள்ளது. கைட்ஸ் பகுதியில் முதலாவதாக உள்ள ட்ராப்டவுன் டெக்ஸ்ட் பாக்ஸில் தேவையான கோணத்தை டைப் செய்து அல்லது செலக்ட் செய்துகொள்ளவும். அருகில் உள்ள ஆட் பட்டனை அழுத்தினால் அந்த குறிப்பிட்ட கோணத்தில் ஒரு கைடு நிறுத்தப்படும். இதனை அருகில் உள்ள கைட்ஸ் ப்ரிவ்யூ பெட்டியில் காணலாம். முன்னதாக தேவையற்ற, ஏற்கனவே நிறுத்தப்பட்டுள்ள கோணங்களை நீக்குவதற்கு டிசெலக்ட் ஆல் பட்டனை அல்லது டெலிட் பட்டனை அழுத்தவும். தேவையான கோணங்களில் நிறுத்தி ஓகே கொடுக்கவும்.

இனி டைனமிக் கைடு கட்டளையை செலக்ட் செய்து பயன்படுத்தும் பொழுது நீங்கள் கொடுத்துள்ள இந்த கோணங்களில் மட்டும் கைடுகள் காட்டப்படும். உங்கள் வேலையின் தன்மை மற்றும் தேவைகளின் அடிப்படையில் இங்கு கோணங்களைக் கொடுத்துக் கொள்ளவும்.

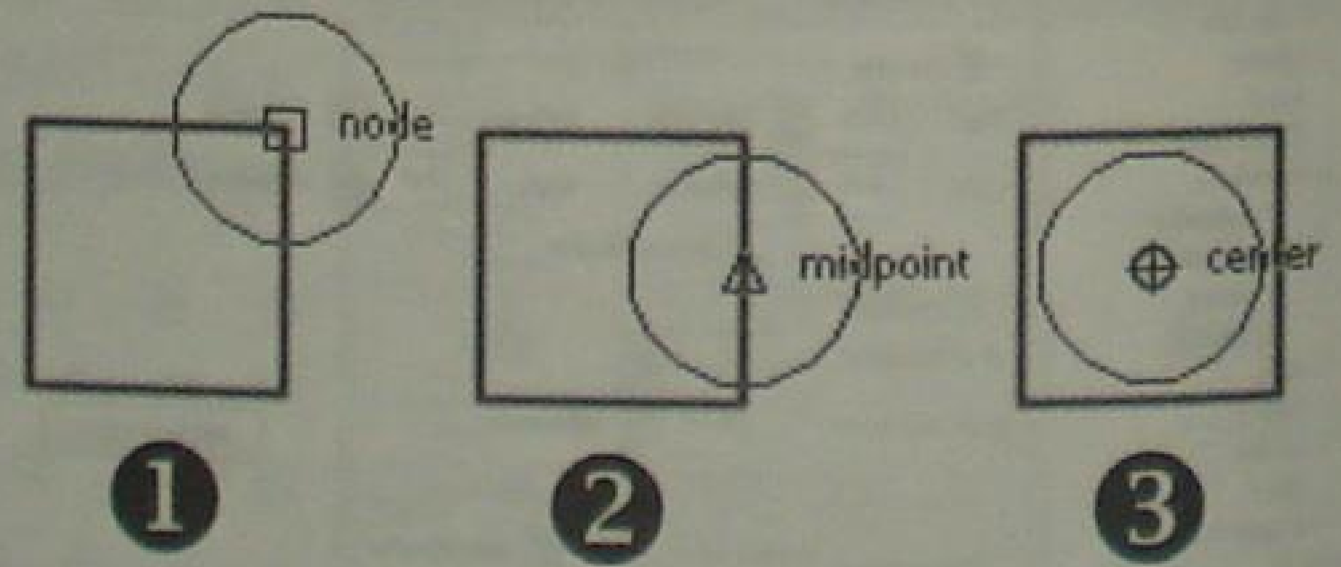
உருவங்களை துல்லியமாக, குறித்த கோணத்தில், தூரத்தில் நகர்த்திவைப்பது உள்ளிட்ட பல்வேறு செயல் பாடுகளுக்கு இந்த டைனமிக் கைட்ஸ் உதவுகிறது. நடைமுறையில் என்ஜினியரிங் ட்ராயிங் வரைவதற்கு பெரிதும் பயன்படும் ஒரு கட்டளை. செயல்முறையாக பயன்படுத்திப் பழகிவைத்திருப்பது நல்லது.

ஸ்னாப் டூ ஆப்ஜெக்ட்ஸ் (Snap to Objects)
- மேலும் சில செய்திகள் :

ஒரு உருவத்துடன் மற்றொரு உருவத்தை ஒழுங்குபடுத்தி நிறுத்துவதற்கு இந்த ஸ்னாப் டூ ஆப்ஜெக்ட்ஸ் கட்டளை உதவுகிறது. இது கோரல்டிரா 12வது பதிப்பு முதல் சிறப்பாக செயல்படும் விதத்தில் உயர்வுபடுத்தப் பட்டுள்ளது.

ஒரு உருவத்தை செலக்ட் செய்துகொண்டு, அதை எதனுடன் அலைன் செய்ய வேண்டுமோ அந்த உருவத்தின் அருகில் நகர்த்திச் செல்லவும். முன்னதாக இந்தக் கட்டளையை செலக்ட் செய்து கொள்ளவும். நகர்த்தப்படும் உருவம், முதல் உருவத்தின் குறிப்பிட்ட இடங்களில் நிறுத்தப்படும் பொழுது அந்த இடங்களின் பெயர் திரையில் தெரியச் செய்யப்படுகிறது.

எடுத்துக்காட்டாக ஒரு வட்டத்தை, ஒரு சதுர உருவத்துடன் அலைன் செய்யும் பொழுது, சதுரத்தின் வலது மேல் மூலை, வலதுபக்க நடுப்பகுதி மற்றும் சதுரத்தின் மையப்பகுதி ஆகியவற்றில், வட்டத்தை நிறுத்தினோம். அப்பொழுது ஸ்கிரீனில் காட்டப்பட்டதை அருகே படமாகக் கொடுத்துள்ளோம்.


node
midpoint
center
❶
❷
❸

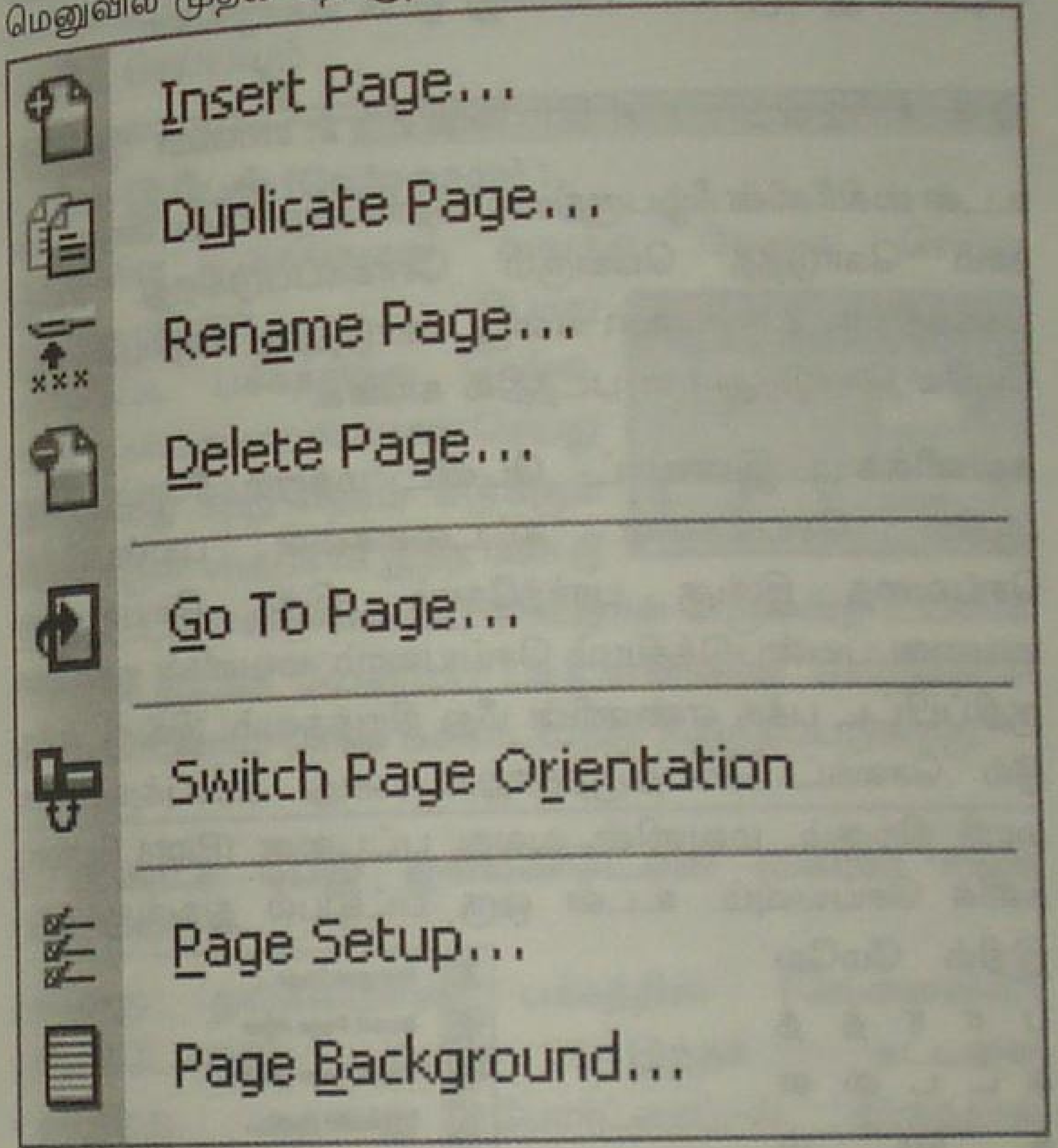
இதில் அந்தந்த இடங்களின் பெயர் மாறியிருப்பதை கவனிக்கவும். இதுபோல ஒவ்வொரு உருவத்திலும் நோடு, மிட்பாயின்ட், எட்ஜ், சென்டர் போன்ற பகுதிகளின் பெயர்கள் ஸ்கிரீனில் உடனே காட்டப்படுகின்றன.

இந்தக் கட்டளை செலக்ட் செய்யப்படாவிட்டால், இது தெரிவதில்லை.

லே-அவுட் (Layout)

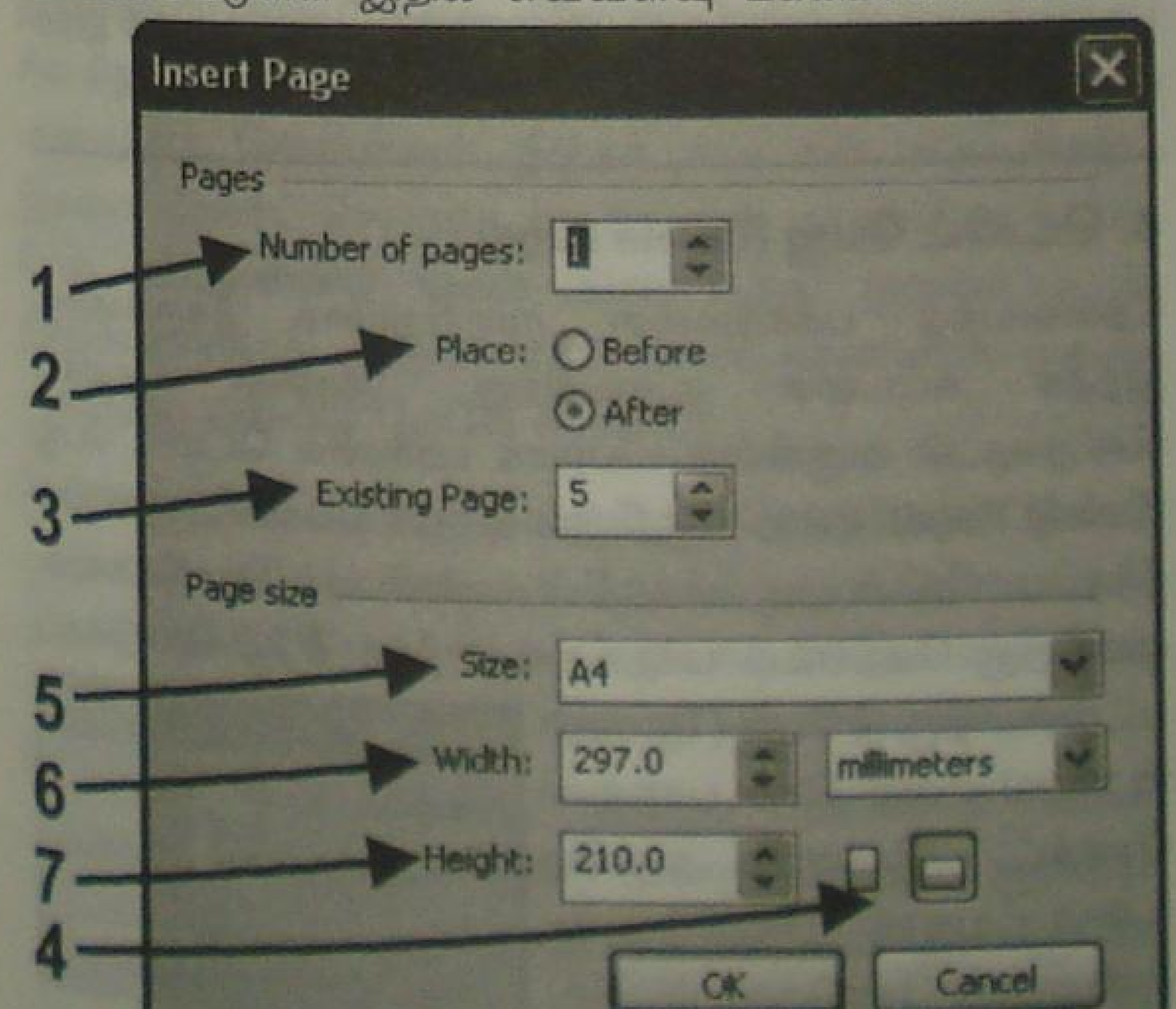
கோரல்டிராவில் வடிவமைப்பு வேலையில் பக்கங்களின் அளவை மாற்றியமைக்க, புதிய பக்கம் சேர்த்தல், நீக்குதல் போன்ற வேலைகளை செய்வதற்கான கட்டளைகள் இந்த லே-அவுட் மெனுவில் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன.

நான்கு தொகுதிகளாகக் கொடுக்கப்பட்டுள்ள இந்த மெனுவில் முதல் தொகுதி பக்கங்களுக்கானது.


Insert Page...
Duplicate Page...
Rename Page...
Delete Page...
Go To Page...
Switch Page Orientation
Page Setup...
Page Background...

1. இன்செர்ட் பேஜ் (Insert Page) :

கோரல்டிராவில் தற்போது செய்து கொண்டிருக்கும் வேலையில் மேலும் புதிய பக்கங்களை சேர்ப்பதற்கு இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது. இதனை செலக்ட் செய்தவுடன் ஒரு டயலாக் பாக்ஸ் வருகிறது. இரண்டு பகுதிகளாக பிரிக்கப்பட்டுள்ள இதில் எவ்வளவு பக்கங்களை சேர்க்க


Insert Page
Pages
Page size
1
2
3
5
6
7
4
OK
Cancel

Number of pages: 1

Place: ○ Before ● After

Existing Page: 5

Size: A4

Width: 297.0 millimeters

Height: 210.0

வேண்டும் என்பன போன்றவை கேட்கப்படுகின்றன. மேலே கொடுக்கப்பட்டுள்ள இந்த டயலாக் பாக்ஸின் முதல் பகுதியான பேஜஸ் என்பதில் உள்ளவை.

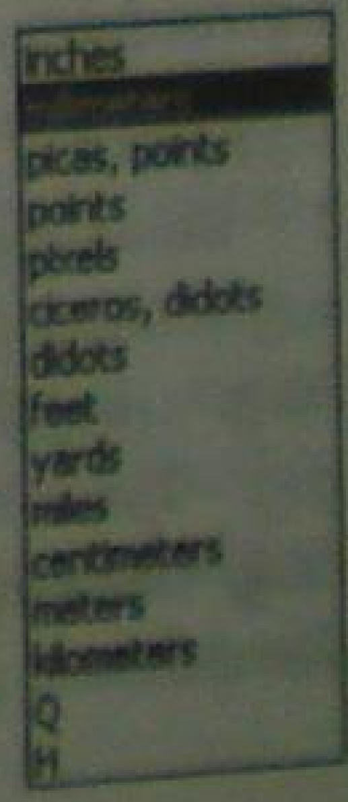
1. **நெம்பர் ஆஃப் பேஜஸ் (Number of Pages)** என்று கொடுக்கப்பட்டுள்ள இந்த இடத்தில் எத்தனை பக்கங்களை சேர்க்க விரும்புகிறீர்களோ அந்த எண்ணைக் கொடுக்கவும்.
2. **பிளேஸ்** (Place) : **பிஃபோர்** (Before) / **ஆஃப்டர் (After)** ஆகியவை ஆப்ஸன்(Options)களாகக் கொடுக்கப்பட்டு உள்ளன. ஏதேனும் ஒன்றை செலக்ட் செய்யவும். அதாவது தற்போது பயன்படுத்திக் கொண்டிருக்கும் பக்கத்திற்கு முன்பாக அல்லது அடுத்ததாக பக்கத்தை சேர்க்க இதில் ஏதேனும் ஒன்றை செலக்ட் செய்யவும்.
3. இங்குக் காட்டப்பட்டுள்ள எக்ஸிஸ்டிங் பேஜ் (Existing Page) என்ற இடத்தில் பக்க எண்ணை செலக்ட் செய்தால் குறிப்பிட்ட அந்த பக்கத்திற்கு முன்பாக / அடுத்ததாக பக்கங்கள் சேர்க்கப்படும். இதில் பொதுவாக, தற்போது ஸ்கிரீனில் தெரிகின்ற பக்கத்தின் எண் கொடுக்கப்பட்டிருக்கும்.
4. சேர்க்கப்படவுள்ள பக்கத்திற்கான ஓரியன்டேசன் (Orientation) என்னவாக இருக்க வேண்டும் என்பதை இங்கு படங்களாகக் கொடுக்கப்பட்டுள்ள போர்ட்ரைட் (Portrait) அல்லது லேன்ட்ஸ்கேப் (Landscape) என்பதில் ஒன்றை செலக்ட் செய்து கொள்ளவும்.

   போர்ட்ரைட் என்பது உயரவசத்திலும் (Tall), லேன்ட்ஸ்கேப் என்பது அகலவசமாக (Wide) பக்கம் அமைவதைக் குறிக்கின்றன.

இரண்டாவது பகுதியான பேஜ் சைஸ் என்பதில் உள்ளவை:

5. **சைஸ் (Size)** என்ற இந்தப் பகுதியில் சேர்க்கப் படவுள்ள பக்கத்தின் அளவை (size) செலக்ட் செய்து கொள்ளவும். ஏ4, லீகல் போன்ற அளவுகள் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. ட்ராப்டவுன் லிஸ்ட்டில் தேவையானதை செலக்ட் செய்து கொள்ளலாம்.

6, 7. தேர்வு செய்யப்படும் பக்கத்தின் அகலம் (Width) மற்றும் உயரம் (Height) இங்கு கொடுக்கப்படுகின்றது. தயார் நிலை அளவுகளான ஏ4 போன்றவற்றை செலக்ட் செய்தால் இங்கு 210, 297 என்ற அளவுகள் காட்டப்படுகின்றன.. அல்லது இந்த டெக்ஸ்ட் பாக்ஸ்களில் எண்களைக் கொடுத்து தேவையான அளவில் பக்கங்களை உருவாக்கலாம். விட்த் என்பதற்கு அருகில் உள்ள ட்ராப் டவுன் லிஸ்ட்டில் தேவையான அலகைத் தெரிவு செய்து கொள்ளலாம்.

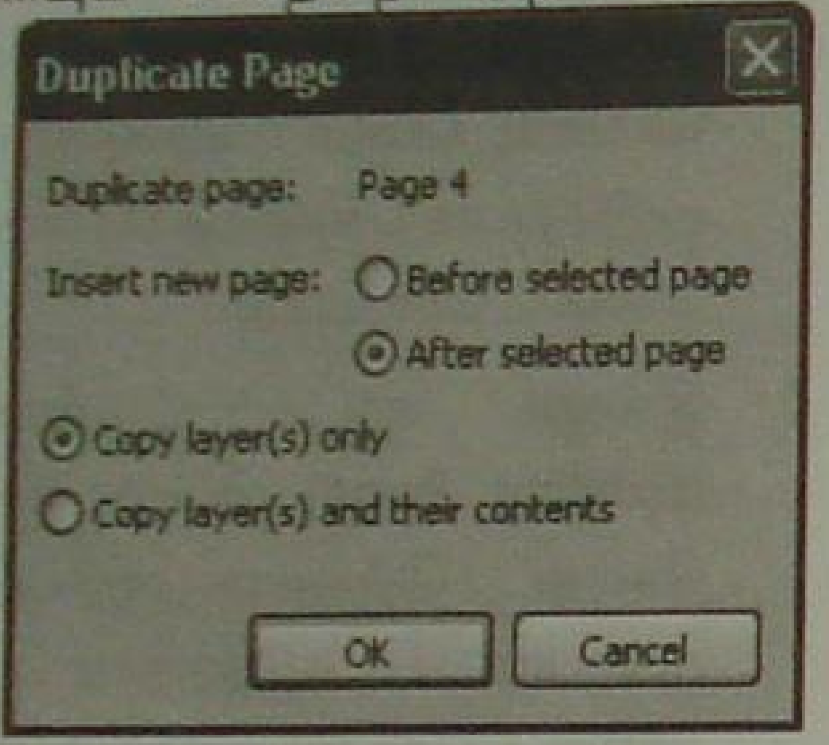

inches
millimeters
picas, points
points
pixels
ciceros, didots
didots
feet
yards
miles
centimeters
meters
kilometers
Q
H

டயலாக் பாக்ஸில் தேவையானவற்றை செலக்ட் செய்து ஓகே கொடுக்க புதிய பக்கங்கள் சேர்க்கப்படுகின்றன.

குறிப்பு : தற்போது செய்து கொண்டிருக்கும் வேலையில் முதல் அல்லது கடைசி பக்கத்தைத் துவக்கிக் கொள்ளுங்கள் (பக்கங்கள் இல்லையென்றால் பரவாயில்லை. ஒரே ஒரு பக்கம் உள்ள நிலையிலும் இந்த செயலை செய்யலாம்.). இந்த நிலையில் விசைப்பலகையில் PgUp அல்லது PgDn பட்டனை அழுத்துங்கள். மேலே பார்த்த அதே டயலாக் பாக்ஸ் வருகிறது. இதனால் தற்போது திரையில் உள்ள பக்கத்திற்கு முன்பாக அல்லது பின்பாக பக்கங்களை சேர்க்க முடிகிறது.

---

2. டூப்ளிகேட் பேஜ் (Duplicate Page) :



Duplicate page: Page 4

Insert new page: ○ Before selected page ● After selected page

● Copy layer(s) only

○ Copy layer(s) and their contents

தற்போது திரையில் தெரியும் பக்கத்தை, அதில் உள்ள உருவங்களுடன் அப்படியே ஒரு பிரதி எடுக்க இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது. இதனை செலக்ட் செய்தால் டூப்ளகேட் பேஜ் என்ற டயலாக் பாக்ஸ் வருகிறது. இதில் இன்சர்ட் நியூ பேஜ் என்ற பகுதியில் உள்ள பிபோர் அல்லது ஆப்டர் என்பதில் தேவையானதை செலக்ட் செய்து கொள்ளுங்கள். இதனால் தற்போது உள்ள பக்கம் இதற்கு முன்பாக அல்லது பின்பாக பிரதியாக நிறுத்தப்படுகிறது.

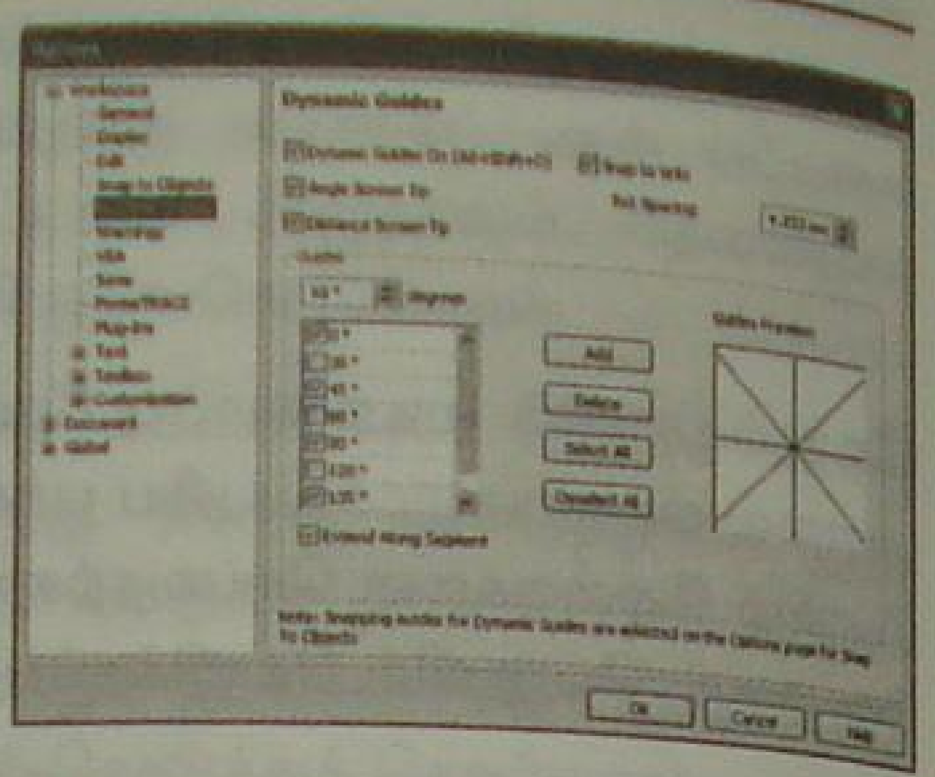
அடுத்ததாக உள்ள **காப்பி லேயர்ஸ் ஒன்லி** (Copy layer(s) only) என்பதை தெரிவு செய்திருந்தால், தற்போதைய பக்கத்தில் உள்ள லேயர்கள் அப்படியே பிரதியிலும் தரப்படுகின்றன. அல்லது **காப்பி லேயர்ஸ் அண்டு தெயர் கன்டென்ட்ஸ்** (Copy layer(s) and their contents) என்பது செலக்ட் செய்யப்பட்டிருந்தால்; அந்தப் பக்கத்தில் உள்ள அனைத்து உருவங்களும் அப்படியே பிரதியாக தரப்படுகின்றன.

---

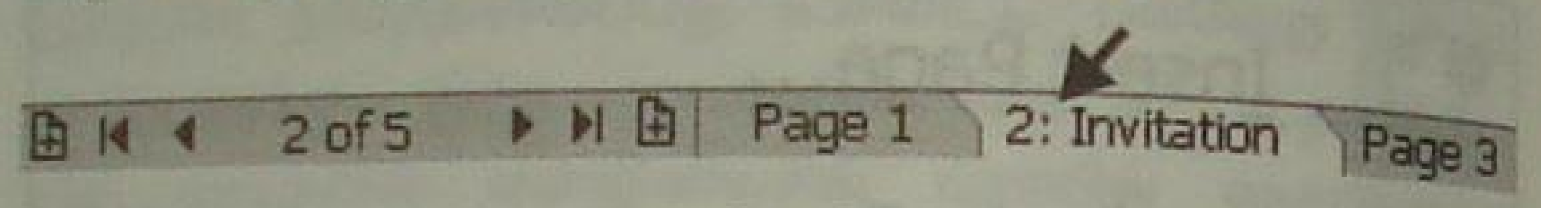
3. ரீநேம் பேஜ் (Rename Page) :

கோரல்டிராவில் உருவாக்கப்படும் வேலைகளில் உள்ள ஒவ்வொரு பக்கத்திற்கும் தனித்தனி பெயர் கொடுத்துக் கொள்ள முடிகிறது. இதனால் பக்கத்தின் பெயர்களை (எண்களை) திரையில் பார்த்தே அந்த பக்கத்தில் உள்ளவற்றை அறிய முடிகிறது.

எடுத்துக்காட்டாக ஒரு குறிப்பிட்ட நிறுவனத்தின் 3 வெவ்வேறு வேலைகளை மூன்று பக்கங்களில் உருவாக்கியிருக்கலாம். முதல் பக்கத்தில் இன்வாய்ஸ், 2வது பக்கத்தில் ஒரு இன்விடேசன், 3வது பக்கத்தில் ஒரு நோட்டீஸ் உருவாக்கியிருக்கலாம். இப்பொழுது 2வது பக்கத்தைத் துவக்கி அதற்கு பெயர் கொடுப்பதாக கொள்வோம். இந்தக் கட்டளையை செலக்ட் செய்யுங்கள்.

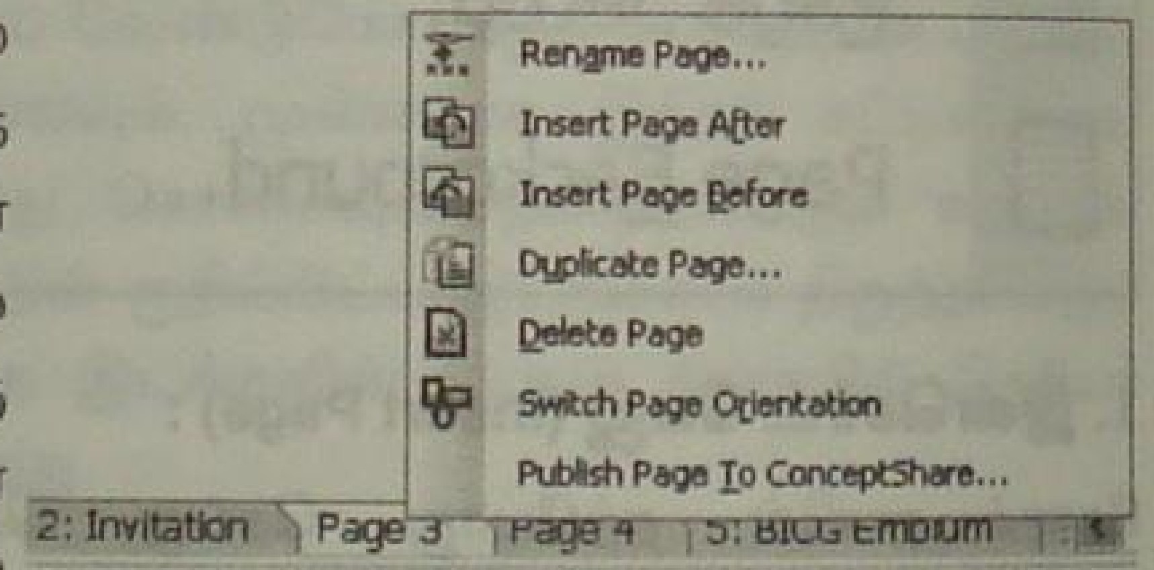


உடன் அருகில் உள்ள டயலாக் பாக்ஸ் வருகிறது. இதில் பேஜ் நேம் (Page Name) என்ற வார்த்தைக்குக் கீழே கொடுத்துள்ள டெக்ஸ்ட் பாக்ஸில் Invitation என்று (உங்களுக்கு என்ன பெயர் கொடுக்க விருப்பமோ அதனை இங்கு) டைப் செய்து ஓகே கொடுங்கள்.



உடன் ஸ்கிரீனின் கீழ்பகுதியில் தெரிகின்ற பக்க எண்ணுடன் நாம் கொடுத்த பெயரும் சேர்க்கப்படுகிறது. 2வது பக்கத்திற்கு 2:Invitation என்று கொடுத்தது மாறியுள்ளதை மேலே கொடுத்துள்ள படத்தில் காண்க.

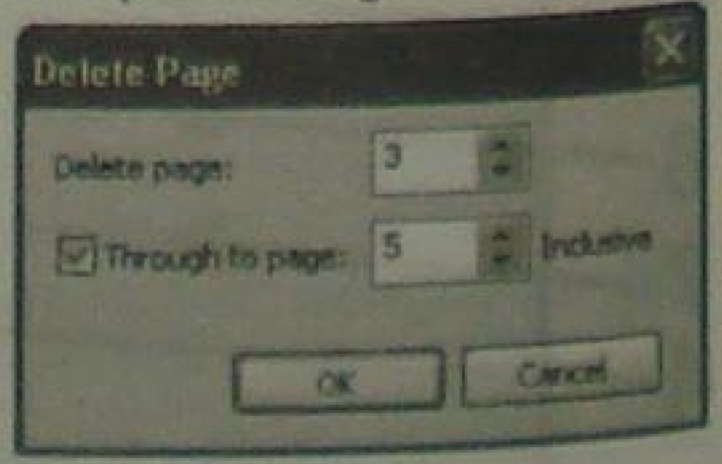
கவனிக்க : இன்ஸர்ட், டெலிட் மற்றும் ரீநேம் பேஜ் ஆகிய செயல்களை கட்டளைகளை பயன்படுத்தி செய்வதை இங்கு பார்த்தோம். இந்த செயல்களை மவுஸை பயன்படுத்தியும் செய்யலாம். மவுஸின் ஐகானை குறிப்பிட்ட பக்க எண்ணின் மீது நிறுத்தவும். இங்கு, எந்த டூல் செலக்ட் செய்திருந்தாலும், அது அம்புக்குறியாக மாறி நிற்கும். மவுஸின் வலது பட்டனை (Right Button) க்ளிக் செய்யவும். உடன் ஒரு பட்டியல் துவங்குகிறது. இதில் மேலே பார்த்த கட்டளைகளும் மேலும் ஒரு கட்டளையான ஸ்விட்ச் பேஜ் ஓரியன்டேசன் (Switch Page Orientation) என்பதும் கொடுக்கப்பட்டிருக்கும். தேவையானதை க்ளிக் செய்தால் உடன் அந்த செயல் நடக்கின்றது; அல்லது அதற்கான டயலாக் பாக்ஸ் வருகிறது. விரைவாக செயல்படுத்த இந்த முறை உதவுகிறது.



---

4. டெலிட் பேஜ் (Delete Page) :

தேவையற்ற பக்கங்களை முற்றிலுமாக நீக்குவதற்கு இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது. இதனை செலக்ட் செய்தவுடன் வருகின்ற டயலாக் பாக்ஸில் டெலிட் பேஜ் (Delete Page) என்ற பகுதியில் உள்ள டெக்ஸ்ட் பாக்ஸில் நீக்கப்படவேண்டிய பக்கத்தின் எண்ணைக் கொடுக்கவும். ஒன்றிற்கு மேற்பட்ட பக்கங்களை நீக்க கீழே கொடுக்கப்பட்டுள்ள த்ரூ டூ பேஜ் (Through to page) என்ற செக் பாக்ஸை செலக்ட் செய்து அருகில் உள்ள டயலாக் பாக்ஸில் பக்க எண்ணைக் கொடுக்கவும்.



Delete page: 3

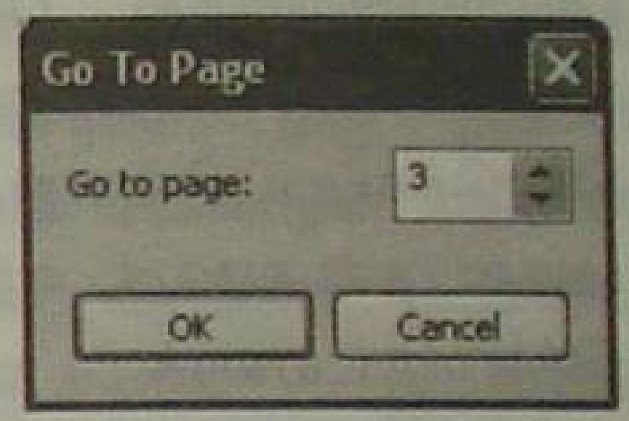
☑ Through to page: 5 Inclusive

எடுத்துக்காட்டாக 20 பக்கங்கள் உள்ள வேலையில் பக்க எண் 4 முதல் 11 வரையில் உள்ளவை தேவையில்லை எனக் கொள்வோம். இந்த டயலாக் பாக்ஸில் டெலிட் பேஜ் என்ற பகுதியில் 4 என்றும் த்ரூ டூ பேஜ் என்பதில் 11 என்றும் கொடுத்து ஓகே கொடுக்கவும். அந்த பக்கங்கள் முற்றிலுமாக நீக்கப்பட்டுவிடுகின்றன.

கவனிக்க : நீக்கப்படுகின்ற பக்கங்களில் வைக்கப்பட்டுள்ள உருவங்களும் சேர்த்து நீக்கப்பட்டுவிடுகின்றன. எனவே அந்த பக்கங்களில் ஏதேனும் உருவங்கள் இருந்தால் அவற்றை பேஸ்ட் போர்டில் நகர்த்தி வைத்துக் கொண்டு டெலிட் செய்யவும்.

---

5. கோ டூ பேஜ் (Go to page) :



Go to page: 3

அதிகமான பக்கங்களை வைத்து வேலை செய்து கொண்டிருக்கும் போது குறிப்பிட்ட பக்கத்திற்கு செல்ல, பேஜ் ஐகான்களை ஸ்க்ரால் செய்து நகர்த்துவது சற்று நேரம் எடுக்கும் செயலாகும். அதற்காக இந்த கோ டூ பேஜ் கட்டளையை செலக்ட் செய்தால் வருகின்ற டயலாக் பாக்ஸில் துவக்க வேண்டிய பக்க எண்ணை கொடுத்தால் உடன் ஸ்கிரீனில் அந்த பக்கம் வந்து நிறுத்தப்படுகிறது.

---

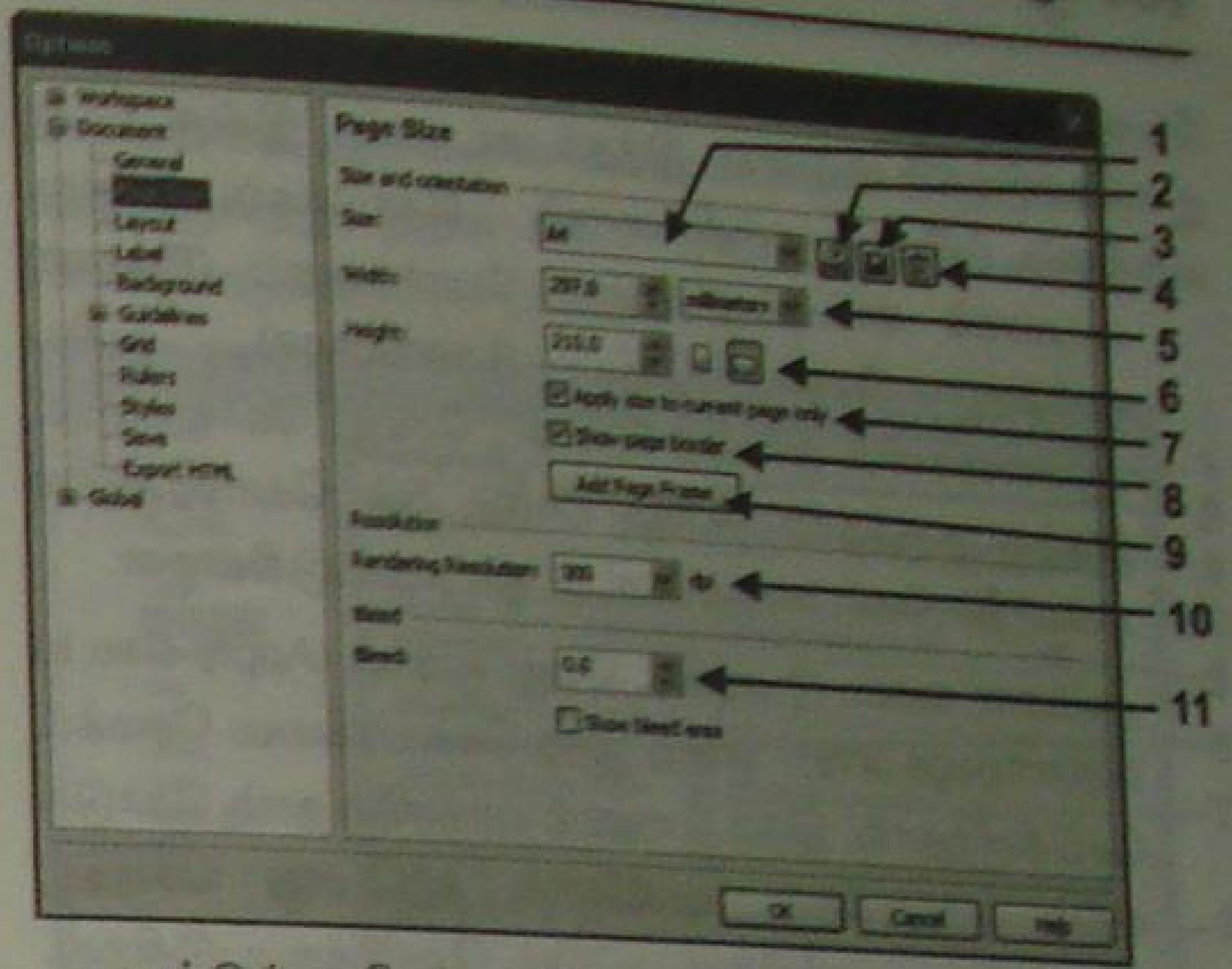
6. ஸ்விட்ச் பேஜ் ஓரியன்டேசன் (Switch Page Orientation) :

தற்போது துவக்கியுள்ள பக்கத்தின் (வேலையின்) ஓரியன்டேசனை மாற்ற இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது. அதாவது போர்ட்ரைட்-ல் இருந்தால் லேண்ட்ஸ்கேப்-பிற்கும் அல்லது இதிலிருந்து அதற்கும் மாற்றிக் கொள்ள முடிகிறது. இந்தக் கட்டளையை செலக்ட் செய்தால் நேரடியாக விளைவு கொடுக்கப்படுகிறது. எந்தக் கேள்வியும் கேட்கப்படுவது இல்லை.

---

7. பேஜ் செட்டப் (Page Setup) :

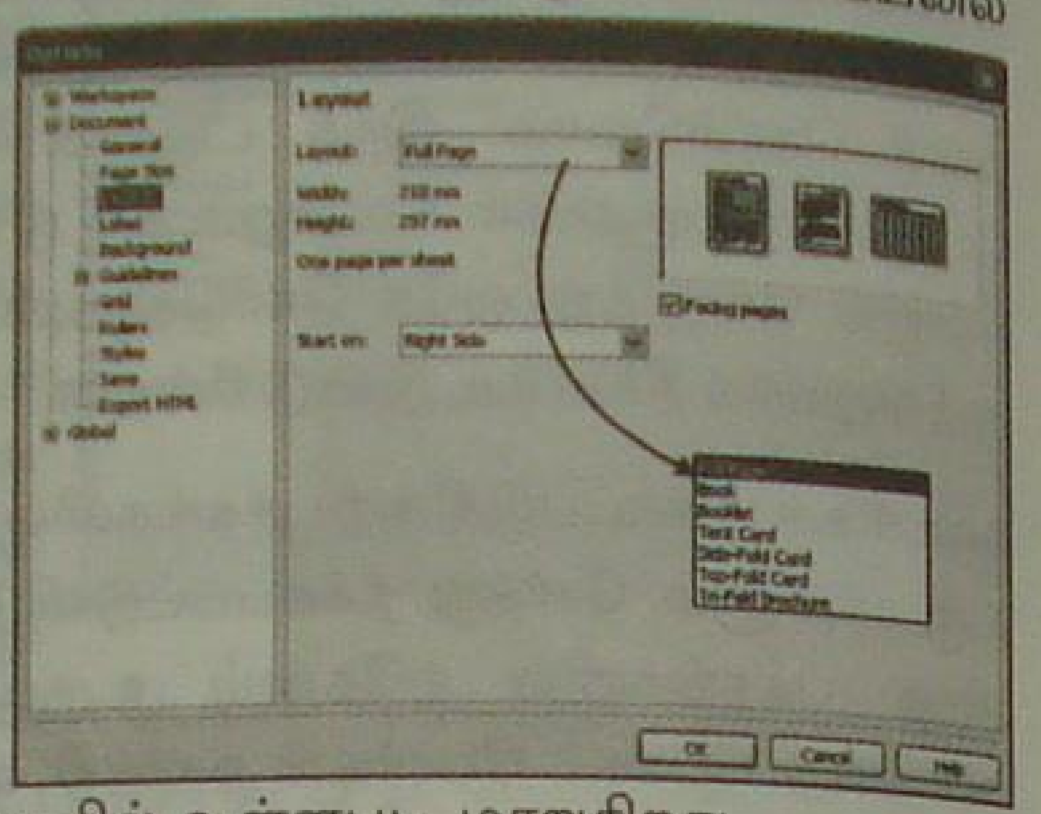
தற்போது பயன்படுத்திக் கொண்டிருக்கும் பக்கத்திற்கு சில சிறப்பு தன்மைகளைக் கொடுக்கவும் நமது தேவைக்கு அமைத்துக் கொள்ளவும் இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது. இதனை செலக்ட் செய்தவுடன் ஆப்ஸன் டயலாக் பாக்ஸில் பேஜ் கட்டளையில் சைஸ் (Size) பகுதி துவக்கப்பட்டு நிறுத்தப்படுகிறது. இதன் பாகங்களைக் காணலாம். (படம் - அடுத்த பத்தியில் மேலே காண்க.)



1. சைஸ் (Size) என்ற இந்த பகுதியில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள ட்ராப்டவுன் லிஸ்ட்டில் நமக்குத் தேவையான தயார்நிலை பெயரை - பொதுவாக ஏ4 அல்லது லீகல் (A4 or Legal) - செலக்ட் செய்து கொள்ளலாம்.
2. கெட் பேஜ் சைஸ் ஃப்ரம் பிரிண்டர் (Get page size from Printer) என்ற இந்தக் குறியை அழுத்தி னால், தற்போது உங்கள் கம்ப்யூட்டருடன் இணைக்கப்பட்டுள்ள பிரிண்டருக்குக் கொடுக்கப்பட்டுள்ள செட்டப்பில் உள்ள பக்க அளவுகள் இங்கு கொடுக்கப்படுகின்றது. எடுத்துக்காட்டாக பிரிண்டர் செட்டப்பில் ஏ4 இருந்தால் - இங்கு நீங்கள் வேறு அளவு மாற்றி வைத்துள்ள நிலையில் இந்த பட்டனை அழுத்தியவுடன் - இங்கு அனைத்து அளவுகளும் ஏ4 அடிப்படைக்கு மாற்றப்பட்டுவிடுகிறது.
3. **சேவ்** (Save) என்ற இந்தக் குறியை அழுத்தினால், தற்போது கொடுத்துள்ள அல்லது நமது விருப்பப்படியான அளவுகளுடன் உருவாக்கப்படும் இந்த பக்கத்தின் அமைப்பை அப்படியே சேவ் செய்து வைத்துக் கொள்ளவும் தேவையானால் வேறு இடங்களில் பயன்படுத்தவும் முடிகிறது. இதனை செலக்ட் செய்தால் வருகின்ற டயலாக் பாக்ஸில் ஒரு பெயரை கொடுத்து சேவ் செய்து கொள்ளவும். இனி அந்தப் பெயர் சைஸ் என்ற பட்டியலில் காட்டப்படுகிறது.
4. மேலே பார்த்தபடி, ஒரு புதிய பக்க அமைப்பை சேவ் செய்து வைத்திருந்தால் அது சைஸ் பட்டியலில் காட்டப்படுகிறது. அவ்வாறு காட்டப்படும் பெயர், அந்த பக்க அமைப்பு நமக்குத் தேவையில்லை, முற்றிலுமாக நீக்கிவிடவேண்டுமென்றால், பட்டியலில் அந்தப் பெயர் செலக்ட் செய்யப்பட்டுள்ள நிலையில் இந்த **டெலிட்** (Delete) என்ற குறியின்மீது மவுஸால் க்ளிக் செய்யவும்.
5. **விட்த்** (Width) / **ஹைட்** (Height) - இந்த பகுதியில் நாம் செலக்ட் செய்துள்ள ஓரியன்டேசன் மற்றும் பக்க அளவை அடிப்படையாகக் கொண்டு அளவுகள் கொடுக்கப்படுகின்றன. தயார் நிலை அளவுகள் இல்லாமல் நமது விருப்பப்படியான அளவுகளை இங்கு கொடுத்தும் பக்கங்களை உருவாக்கலாம். அவ்வாறு கொடுக்கும் பொழுது பாகம் 1ல் சைஸ் என்பது கஸ்டம் (Custom) எனக் கொடுக்கப்படுகிறது. விட்த் என்பதற்கு அருகில் உள்ள ட்ராப் டவுன்லிஸ்ட்டில் தற்போது மில்லிமீட்டர் என்று காட்டப்பட்டுள்ளது. இதனை துவக்கினால் தரப்படும் பட்டியலில் உள்ளவற்றில் தேவையான அலகிற்கு மாற்றிக்கொள்ளலாம். சென்டிமீட்டர், அங்குலம் உள்ளிட்டவை கிடைக்கின்றன.

6. **ஓரியன்டேசன்** (Orientation) - பல இடங்களில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள இந்தக் கட்டளை இங்கு பேஜ் செட்டப்பிலும் குறிகளாகக் கொடுக்கப்படுகிறது. படமாகக் காட்டப்பட்டுள்ள போர்ட்ரைட் (Portrait) அல்லது லேண்ட்ஸ்கேப் (Landscape) ஆகிய ஆப்ஸன்களில் ஒன்றை செலக்ட் செய்து கொள்ளவும். இதற்கு தகுந்தாற் போல பாகம் 5ல் கொடுத்துள்ள அகல நீளங்கள் மாற்றப்பட்டு காட்டப்படுகின்றன.
7. அப்ளை சைஸ் டு கரண்ட் பேஜ் ஒன்லி (Apply size to current page only) - என்ற இந்த செக் பாக்ஸை செலக்ட் செய்திருந்தால், இந்த டயலாக் பாக்ஸில் நாம் கொடுக்கின்ற மாற்றங்கள், ஸ்கிரீனில் தற்போது செலக்ட் செய்துள்ள பக்கத்திற்கு மட்டும் கொடுக்கப்படுகிறது. மற்ற பக்கங்கள் பழைய பக்க அமைப்பிலேயே இருக்கின்றன. மாற்றத்தைப் பெறுவது இல்லை.
8. வியூ மெனுவில் ஷோ என்ற பகுதியில் தரப்பட்ட பேஜ் பார்டர் என்ற கட்டளை மீண்டும் இங்கு செக் பாக்ஸுடன் **ஷோ பேஜ் பார்டர்** (Show page border) என்று தரப்பட்டுள்ளது.
9. **ஆட் பேஜ் ஃப்ரேம்** (Add page frame) பட்டனை அழுத்தினால் தற்போது துவக்கியுள்ள / மாற்றியமைக்கும் பக்கத்தில் ஒரு செவ்வகம் - அந்த பக்கத்தின் முழு அளவிற்குமாக - நிறுத்தப்படுகிறது. அதாவது ஏ4 அளவுள்ள பேப்பர் கொடுத்திருந்து இந்த ஆட் பேஜ் ஃப்ரேம் கொடுத்தால் ஸ்கிரீனில் தெரிகின்ற பக்கத்தில் 210 x 297 அளவுள்ள செவ்வகம் வரையப்பட்டு நிறுத்தப்படுகிறது. இதனை செலக்ட் செய்து தேவையான வேலைகளை செய்து கொள்ள முடிகிறது.
10. கோரல்டிரா மென்பொருளைத் துவக்கும்போது அல்லது ஒரு புதிய வேலையை ஆரம்பிக்கும்போது தரப்பட்ட டயலாக் பாக்ஸில் கிடைத்த **ரெசல்யூஷன்** (Resolution) என்ற வசதி இங்கு மீண்டும் தரப்பட்டுள்ளது (பார்க்க பக்கம் 102). பக்க அமைப்பை மாற்றும்போதும் தேவையான தரத்தைக் கொடுத்துக் கொள்ள இதனை பயன்படுத்தலாம்.
11. வடிவமைப்பு செய்யும்போது, முழு அச்சுப் பரப்பிற்கும் பின்புல நிறம் அல்லது படம் வருவது போல அமைக்கலாம். அவ்வாறு அமைக்கப்படுவது, சிறிது வெளியே, பக்க அளவைவிட பெரியதாக இருக்கும்படியும் உருவாக்கப்படும். இதற்கு பிளீட் என்று பெயர். இந்த **பிளீட்** (Bleed), பக்க அளவைவிட எவ்வளவு தூரம் இருக்க வேண்டும் என்பதை இங்கு எண்ணில் கொடுத்துக் கொள்ளலாம்.

இந்த பிளீட் அளவு கொடுத்தபிறகு அதற்கு கீழே உள்ள **ஷோ பிளீட் ஏரியா** (Show Bleed area) என்பதை டிக் செய்தால் திரையில் பேஜ் பார்டருக்கு வெளியே புள்ளிகளாலான ஒரு கட்டம் தரப்படுகிறது. தேவையானவற்றை மாற்றி ஓகே (OK) கொடுக்க அந்த அளவில் பக்கம் மாற்றியமைக்கப்பட்டு தரப்படுகிறது.


Options
Workspace
Document
General
Page Size
Label
Background
Guidelines
Grid
Rulers
Styles
Save
Export HTML
Global
Layout
Facing pages
Book
Booklet
Tent Card
Side-Fold Card
Top-Fold Card
Tri-Fold Brochure
OK
Cancel
Help

Layout: Full Page

Width: 210 mm

Height: 297 mm

One page per sheet

Start on: Right Side

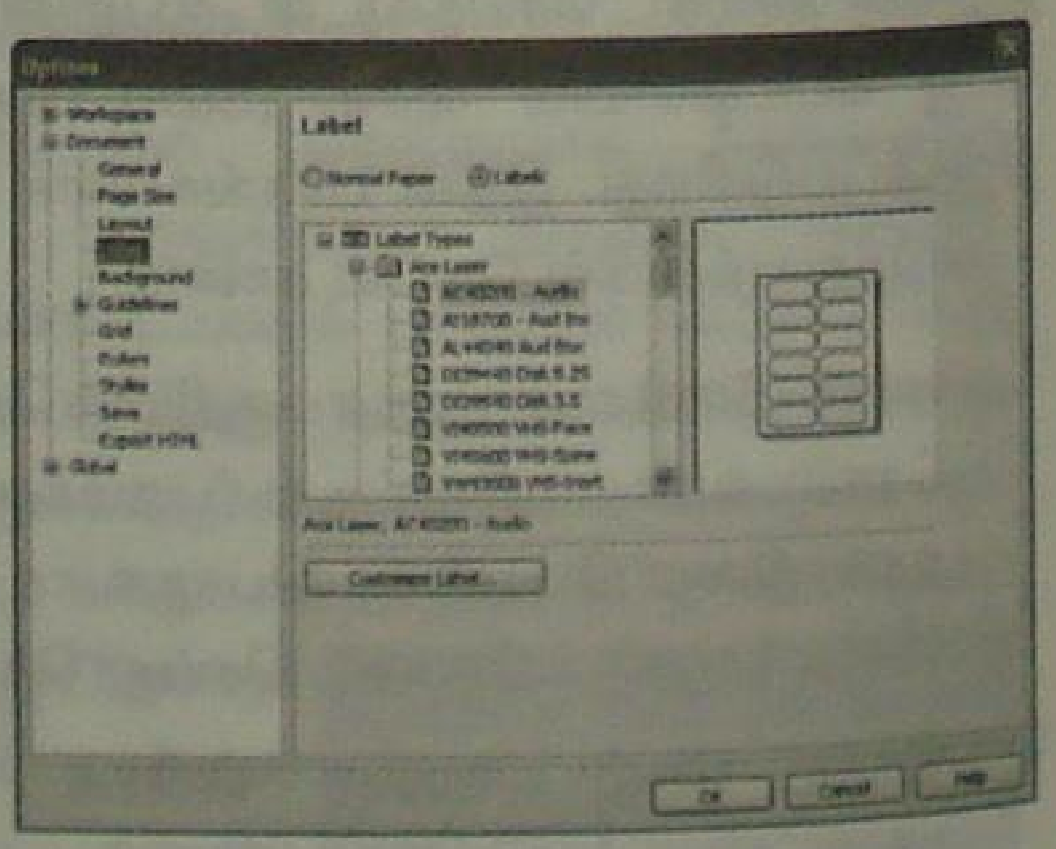
பேஜ் செட்டப் டயாலாக் பாக்ஸில் இடதுபக்க பட்டயலில் பேஜ்செட்டப் என்பதற்கு அடுத்து கொடுக்கப்பட்டுள்ள **லே-அவுட் (Layout)** கட்டளையை செலக்ட் செய்ய டயலாக் பாக்ஸ் அருகில் உள்ளபடி மாறுகிறது.

இதில் முதலாவதாகக் கொடுக்கப்பட்டுள்ள லேஅவுட் (Layout) என்ற ட்ராப்டவுன் லிஸ்ட்டில் தேவையான லேஅவுட்டை செலக்ட் செய்து கொள்ளலாம். தனி வேலையிலிருந்து பல பக்கங்கள் கொண்ட புத்தக வேலைகள் வரையிலும் செய்வதற்கு லேஅவுட் இங்கு கொடுக்கப்பட்டுள்ளது. ஒவ்வொன்றையும் செலக்ட் செய்ய அதன் தன்மைக்கு ஏற்ற கட்டளைகளும் உருவங்களும் இந்த டயலாக் பாக்ஸில் கொடுக்கப்படுகின்றன. அச்சுத்துறையில் அனுபவம் உள்ளவர்களுடன் கலந்தாலோசித்து இவற்றை முயற்சித்துப் பாருங்கள்.

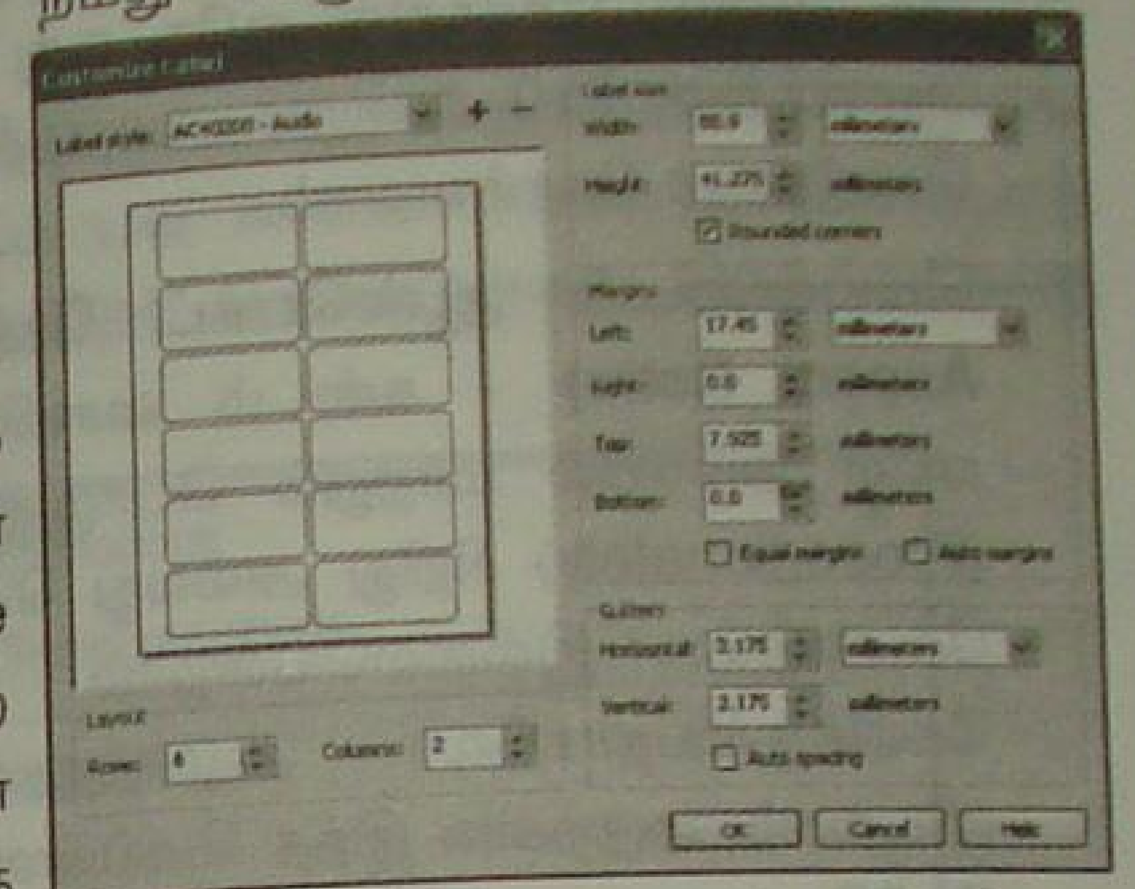
அதன் கீழ், ஏற்கனவே பேஜ் சைஸில் நாம் செலக்ட் செய்த பேப்பர் அளவு கொடுக்கப்படுகிறது. இந்த இடத்தில் அவற்றை மாற்ற முடியாது. நினைவில் கொள்வதற்காக அவை இங்கு கொடுக்கப்பட்டுள்ளன.

ஸ்டார்ட் ஆன் (Start on) என்ற ட்ராப்டவுன் லிஸ்ட்டில் நமது வேலையில் பக்கம் எப்படி துவங்க வேண்டும் என்பதனை செலக்ட் செய்து கொள்ளவும். பொதுவாக இது ரைட் சைட் (Right side) என்றே இருக்க வேண்டும்.

பொதுவாக கோரல்டிராவில் ஒரு பக்கம் மட்டுமே திரையில் காட்டப்படுகின்றது. புத்தக வேலை அல்லது நான்கு பக்க வேலைகளை வடிவமைக்கும் போது, 1,2-3,4 என்ற நிலையில் பக்கங்கள் காட்டப்படவிரும்பினால் - அதாவது எதிரெதிராக பக்க அமைப்பு காட்டப்பட வேண்டுமென்றால் - இங்கு தரப்பட்டுள்ள ஃபேஸிங் பேஜஸ் என்பதை டிக் செய்து கொள்ளவும்.


Options
Workspace
Document
General
Page Size
Layout
Background
Guidelines
Grid
Rulers
Styles
Save
Export HTML
Global
Label
Normal Paper
Labels
Label Types
Ace Laser
Customize Label...
OK
Cancel
Help

பட்டியலில் மூன்றாவதாக உள்ள **லேபிள்** (Label) என்ற கட்டளையை செலக்ட் செய்தால், லேபிள் வேலைகளுக்கு தேவையான வடிவமைப்புகளையும் அளவுகளையும் கொண்டதாக டயலாக் பாக்ஸ் மாறி நிற்கிறது. நூற்றுக்கணக்கான தயார்நிலை (Ready made) அளவுகள் கொடுக்கப்படுகின்றன. எனினும் நாம் தற்போது பயன்படுத்தும் பிரிண்டரின் அடிப்படையில் மட்டுமே இங்கு தேவையான அளவுகளைக் கொடுக்க வேண்டும்.


Customize Label
Label style: AC40201 - Audio
Label size
Width
Height
Rounded corners
Margins
Left
Right
Top
Bottom
Equal margins
Auto margins
Gutters
Horizontal
Vertical
Auto spacing
Layout
Rows
Columns
millimeters
OK
Cancel
Help

இவையில்லாமல் நமது விருப்பப்படி அல்லது நமது பிரிண்டரின் தன்மைபடி லேபிளை உருவாக்க **கஸ்டமைஸ் லேபிள்** (Customize Label) என்ற கட்டளை பட்டனை அழுத்தவும். உடன் ஒரு புதிய டயலாக் பாக்ஸ் வருகிறது. இதில் லேபிள் எப்படி, எத்தனை வரிசைகளில், எந்த அளவில், எவ்வளவு இடைவெளியில், ஒரு தாளில் எத்தனை எண்ணிக்கையில் இருக்க வேண்டும் என்பன போன்றவற்றை நிர்ணயிப்பதற்கான பகுதிகள் டெக்ஸ்ட் பாக்ஸ்களாகக் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. இவற்றில் தேவையான அளவுகளைக் கொடுத்து ஓகே கொடுக்கவும்.

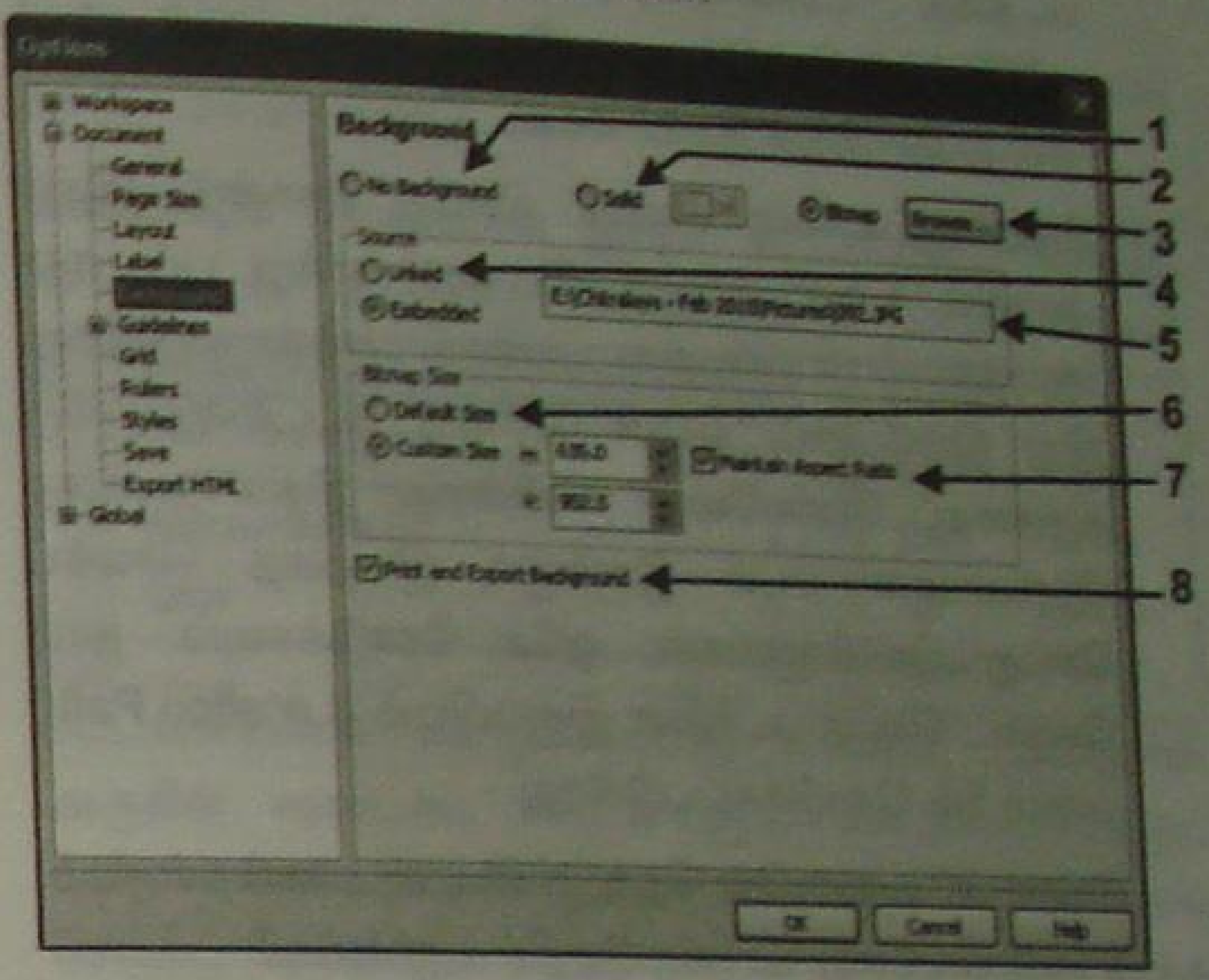
கவனிக்க : இந்த லேபிள் பகுதி பார்ப்பதற்கு எளிதானதாக இருந்தாலும் செயல்முறையில் சற்று சிக்கலானது. இது கம்ப்யூட்டர் கன்டினுவஸ் ஸ்டேசனரி (Computer continous Stationery) என்று அழைக்கப்படும் தொடர் காகிதங்களுடன் இணைத்து செயல்படுத்தப்பட வேண்டிய பகுதியாகும். அதுபற்றிய அனுபவம் உள்ளவர்களிடம் கலந்து ஆலோசித்து பிறகு வடிவமைப்பு வேலைகளை துவக்கவும். ஓரளவு செய்திகளை வாங்கி, ஒன்றிரண்டு வேலைகளை செயல்முறையாக பயன்படுத்திப் பார்த்தால் அடிப்படைகளை தெரிந்து கொள்ளலாம்.

பேஜ்செட்டப் பகுதியில் கடைசியாகக் கொடுக்கப்பட்டிருப்பது மட்டுமல்லாமல், லே-அவுட் மெனுவிலும் கடைசியாகத் தரப்பட்டுள்ளது பேக்கிரவுண்ட் (Background) என்பதாகும். வடிவமைக்கவுள்ள பக்கத்திற்கு பின்புலமாக ஏதேனும் உருவம் அல்லது டிசைன் கொடுக்க இந்தகட்டளை உதவுகிறது. இதுபற்றிய விவரங்களை காணலாம்.

---

8. பேக்கிரவுண்ட் (Background)

பொதுவாக வெள்ளை காகிதத்தில் மட்டுமே படங்களை வரைவதும் எழுதுவதும் நடக்கும். சில தனிச்சிறப்பான வேலைகளுக்கு கலர் காகிதங்களையும், டிசைன்கள் போட்ட காகிதத்தையும் பயன்படுத்துவதை பார்த்திருப்பீர்கள். வெள்ளை காகிதத்தில் எழுதப்படும் கடிதங்களைவிட ஏதேனும் ஒரு கலர் காகிதத்தில் அனுப்பப்படும் கடிதம் கூடுதல் கவனத்தைக் கவருவதாக இருக்கின்றது. குறிப்பாக வாழ்த்து மடல்கள் போன்றவை புதிய வடிவங்களுடன் உருவாக்கப்பட்டிருப்பதைக் காணலாம். அதுபோன்ற வேலைகளை உருவாக்க இந்த பேக்கிரவுண்ட் என்ற பகுதி உதவுகிறது. இதனை செலக்ட் செய்தவுடன் ஆப்ஸன்ஸ் டயலாக் பாக்ஸ் கீழேயுள்ளவாறு உருமாறுகிறது. இதில் உள்ள பாகங்களையும் அவற்றின் செயல்பாடுகளையும் பார்க்கலாம்.


Options
Workspace
Document
General
Page Size
Layout
Label
Guidelines
Grid
Rulers
Styles
Save
Export HTML
Global
Background
No Background
Solid
Bitmap
Browse...
Source
Linked
Embedded
Bitmap Size
Default Size
Custom Size
Maintain Aspect Ratio
Print and Export Background
OK
Cancel
Help
1
2
3
4
5
6
7
8

முதல் மூன்று பாகங்களும் ஆப்ஸன் பட்டன்களாகக் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. அதாவது இந்த மூன்றில் ஏதேனும் ஒன்றை மட்டுமே செலக்ட் செய்ய முடியும். எனினும் இந்த மூன்றை பற்றிய விவரங்களையும் காணலாம்.

1. **நோ பேக்கிரவுண்ட் (No Background)** - எந்த ஒரு பின்புலமும் கொடுக்கத் தேவையில்லை என்றால் இந்த ஆப்ஸனை செலக்ட் செய்திருக்க வேண்டும். பொதுவாக டிஃபால்ட்டாக இதுவே செலக்ட் ஆகியிருக்கும்.
2. **சாலிட் (Solid)** - சாலிட் என்றால் அனைத்து பகுதியும் ஒன்று போல என்று கூறுவார்கள். அதாவது வடிவமைக்கவுள்ள பக்கம் முழுவதும் ஒட்டுமொத்தமாக ஒரே நிறத்தை பின்புலமாகக் கொடுப்பது. இதனால் வெள்ளை காகிதம் வண்ணமாக மாறியிருப்பதைப் போல் இருக்கும்.

   இந்த ஆப்ஸனை செலக்ட் செய்துவிட்டு அருகில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள ட்ராப்டவுன் பாக்ஸைக் க்ளிக் செய்தால் கலர்கள் கிடைக்கின்றன. அந்த பெட்டியில் கடைசியாகக் கொடுக்கப்பட்டுள்ள அதர் என்பதை செலக்ட் செய்தால் கலர் பிக்கர் டயலாக் பாக்ஸ் வருகிறது. இதில் தேவையான கலரை உருவாக்கிக் கொள்ளலாம். அல்லது அதற்கு அருகில் தரப்பட்டுள்ள மை நிரப்பும் கருவி படத்தை சொடுக்கலாம். இதனை பயன்படுத்தி, திரையில் உள்ள வேறு படத்தில் நமக்குத் தேவையான நிறத்தை எடுத்து பயன்படுத்தலாம். (ஐ ட்ராப்பர் கருவி பற்றி படித்ததை நினைவில் கொள்க. பக்கம் 064 பார்க்க).
3. **பிட்மேப் (Bitmap)** - பக்கத்தின் பின்புலமாக ஏதேனும் வரைபடம் அல்லது ஒளிப்படத்தை

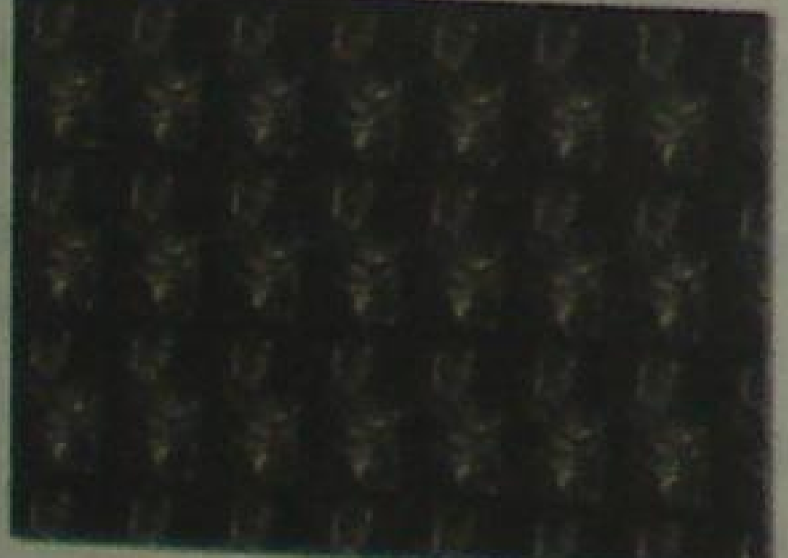
நிறுத்த இந்த ஆப்ஸன் உதவுகிறது. இதனால் காகிதம் நமக்கு விருப்பமான படத்தை ஏற்கனவே அச்சிட்டது போல கிடைக்கின்றது. இதற்காக ஒரு படத்தை ட்ரான்ஸ்பரன்ஸி போன்ற ஸ்பெஷல் எஃபெக்ட் கொடுத்து தனியாக உருவாக்கி சேவ் செய்து வைத்துக் கொள்ளவும்.

இந்த ஆப்ஸனை செலக்ட் செய்து கொண்டு இதன் அருகில் உள்ள ப்ரவுஸ் (Browse) என்ற பட்டனை அழுத்தவும். உடன் ஒரு டயலாக் பாக்ஸ் வருகிறது. இது இம்போர்ட், ஓபன் போன்ற கட்டளைகளுக்கு வந்ததைப் போலவே இருக்கின்றது. இதில் நமக்குத் தேவையான படம் இருக்கும் இடத்தை செலக்ட் செய்து கொள்ளுங்கள். ஓகே கொடுக்கவும். நாம் செலக்ட் செய்த படத்தின் இருப்பிடம் (Location Path) பாகம் 5ல் கொடுக்கப்படுகிறது.

இந்தக் கட்டளையின் தொடர்ச்சியான பாகங்கள் 4, 5, 6 ஆகியவற்றை செயல்படுத்திப் பார்க்கவும்.

4. **சோர்ஸ் (Source) :** லிங்க்டு (Linked) / எம்பெடெட் (Embedded) - இந்த இரண்டு ஆப்ஸன்களும், இணையதள வடிவமைப்பில் பயன்படுபவை ஆகும். லிங்க்டு கொடுத்தால், அந்த படம் கோரல்டிரா வேலையுடன் தனியாக ஒரு ஃபைலாக நிறுத்தப்பட்டிருக்க வேண்டும். எம்பெடெட் கொடுத்திருந்தால் அந்தப் படம் தரவு அடிப்படையிலும் கோரல்ராவுடன் இணைக்கப்பட்டுவிடுகிறது. ஆனால் கோரல்டிரா வேலையின் சைஸ் அதிகமாகிவிட்டிருக்கும்.
5. இங்குள்ள டெக்ஸ்ட் பாக்ஸில், தற்போது துவக்க விரும்பும் ஒளிப்படத்தின் இருப்பிடம் கொடுக்கப்படுகிறது. இந்த இருப்பிடம் உங்களுக்குத் தெரிந்தால், பாகம் 3ன் அருகில் உள்ள ப்ரவுஸ் (Browse) பட்டனை அழுத்தாமல், நேரடியாக இந்த டெக்ஸ்ட் பாக்ஸில் டைப் செய்தும் பெறலாம்.
6. **பிட்மேப் சைஸ் (Bitmap Size) :** டீஃபால்ட் சைஸ் (Default Size) / கஸ்டம் சைஸ் (Custom Size) - இந்தப் பகுதியில் மேலே நாம் செலக்ட் செய்த பிட்மேப், தற்போது வடிவமைக்கும் வேலையில் எந்த அளவிற்கு நிறுத்தப்பட வேண்டும் என்பதை நிர்ணயிக்கலாம்.

   டீஃபால்ட் சைஸ் (Default Size) என்பதை செலக்ட் செய்திருந்தால், அந்தப் படம் என்ன அளவில் இருக்கின்றதோ அதே அளவில் நிறுத்தப்படுகிறது. சிறிய படமாக இருப்பின், பக்கம் முழுவதும் அடுத்தடுத்த வரிசையாக (Tile) அடுக்கப்பட்டு விடுகிறது.



   கஸ்டம் சைஸ் (Custom Size) என்ற ஆப்ஸனை செலக்ட் செய்திருந்தால், இதன் அருகில் உள்ள டெக்ஸ்ட் பாக்ஸ்கள் செலக்ட் ஆகின்றன. இவற்றில் உங்களுக்குத் தேவையான நீள அகலத்தை (H x W) கொடுத்துக் கொள்ளலாம். எடுத்துக்காட்டாக ஒரு ஏ4 அளவு பக்கத்தில் ஒரே ஒரு படமாக நிறுத்த, அகலத்தில் 210 என்றும் உயரத்தில் 297 என்றும் கொடுத்துக் கொள்ளலாம்.
7. **மெய்ன்டைன் ஆஸ்பெக்ட் ரேசியோ (Maintain Aspect Ratio)** - கஸ்டம் சைஸில் நிறுத்தப்படும் படம் அளவில் மாற்றும் பொழுது ஒத்த அளவில் (Proportionately) சிறிது அல்லது பெரிது படுத்தப்பட வேண்டும். இல்லையென்றால் அதன் உருவம் கேலிக்குரியதாகவோ அழகற்றதாகவோ போய் விடலாம். அதற்காக இந்த மெய்ன்டைன் ஆஸ்பெக்ட் ரேசியோ என்ற செக் பாக்ஸை செலக்ட் செய்து கொள்ளலாம்.

   இதனால் உயரத்தில் அளவை கொடுத்தால் அதற்கு இணையான அகலம் தானாகவே கொடுக்கப் பட்டுவிடும். உருவம் சரியாக நிறுத்தப்படும்.
8. **பிரிண்ட் அண்டு எக்ஸ்போர்ட் பேக்கிரவுண்ட் (Print and Export Background)** - பேக்கிரவுண்டாக கொடுக்கப்படும் படம் / நிறம், பிரிண்ட் எடுக்கும் போதும், வேறு வேலைகளுக்காக எக்ஸ்போர்ட் செய்யப்படும் போதும், கொடுக்கப்பட வேண்டுமென்றால் இந்த செக் பாக்ஸை செலக்ட் செய்து கொள்ளவும். செலக்ட் செய்யவில்லையென்றால் பேக்கிரவுண்ட் எக்ஸ்போர்ட் செய்யப்படாமல், கோரல்டிராவில் வரையப்பட்ட உருவங்கள் மட்டுமே எக்ஸ்போர்ட் ஆகும்.

தேவையான மாற்றங்களைக் கொடுத்து ஓகே (OK) கொடுக்க, அவற்றின் அடிப்படையில் பேக்கிரவுண்ட் நிறுத்தப்படுகிறது.

கணினி வரைகலைப் பகுதிக்காகவென்றே வெளிவரும் முதல் தமிழ் மாத இதழ்

கணினி வரைகலையின்
சங்கமம்

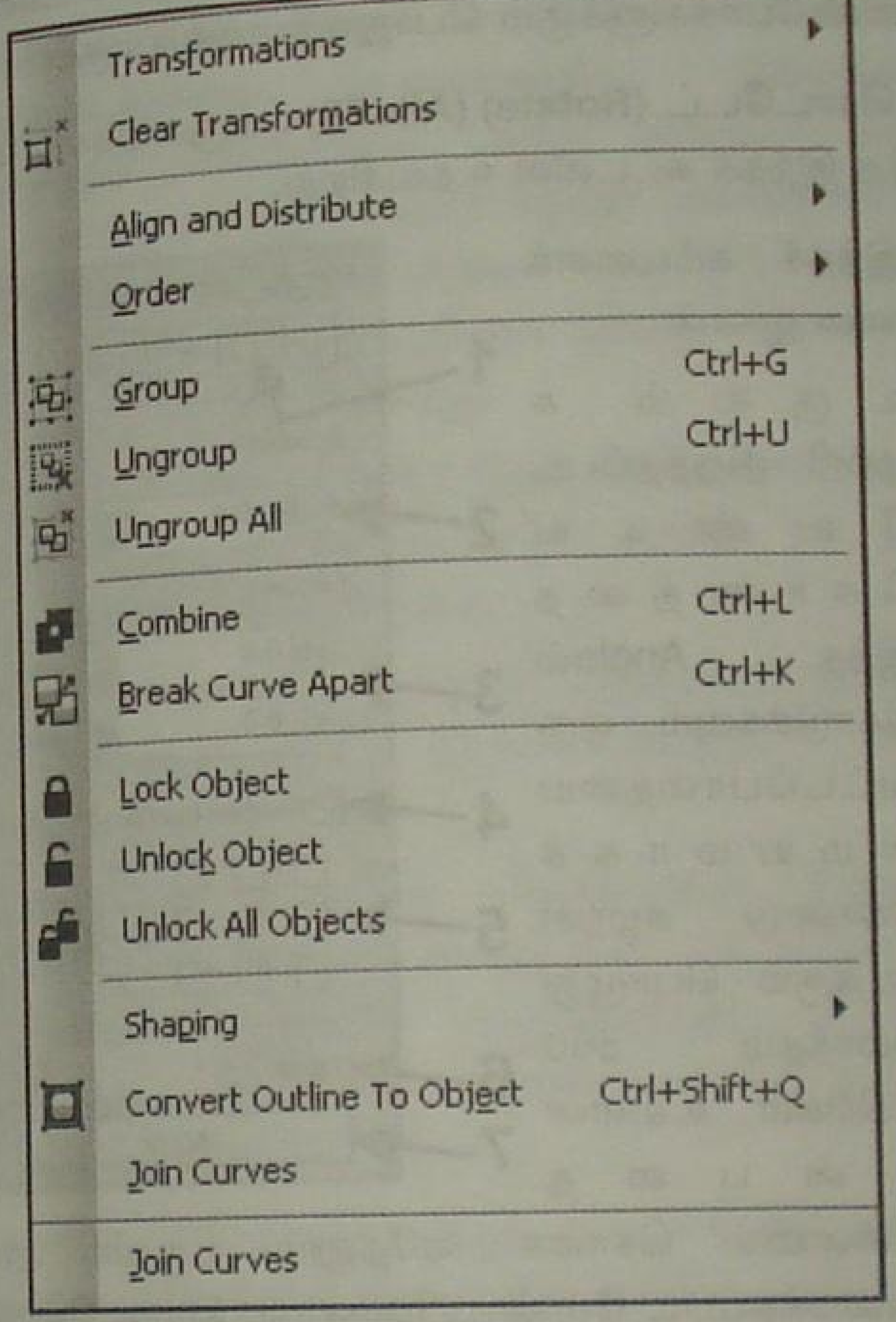
சந்தா விபரம் :
தனி இதழ் : ரூ. 25
ஒரு வருடம் : ரூ. 260
இரண்டு வருடங்கள் : ரூ. 500

இதழ் ஒவ்வொரு மாதமும் [நூல் அஞ்சல்] தபாலில் அனுப்பி வைக்கப்படுகிறது. மணியார்டர் / டிடி அனுப்பிப் பதிவு செய்து கொள்ளலாம்.

மேலும் விவரங்களுக்கு : 98422 13782

அரேன்ஜ் (Arrange)

கோரல்டிராவில் வடிவமைப்பு வேலையில் பொதுவாக பயன்படுத்தப்படும் பல கட்டளைகளையும் செயல்பாடு களையும் தன்னகத்தேக் கொண்டுள்ளது இந்த அரேன்ஜ் மெனு.



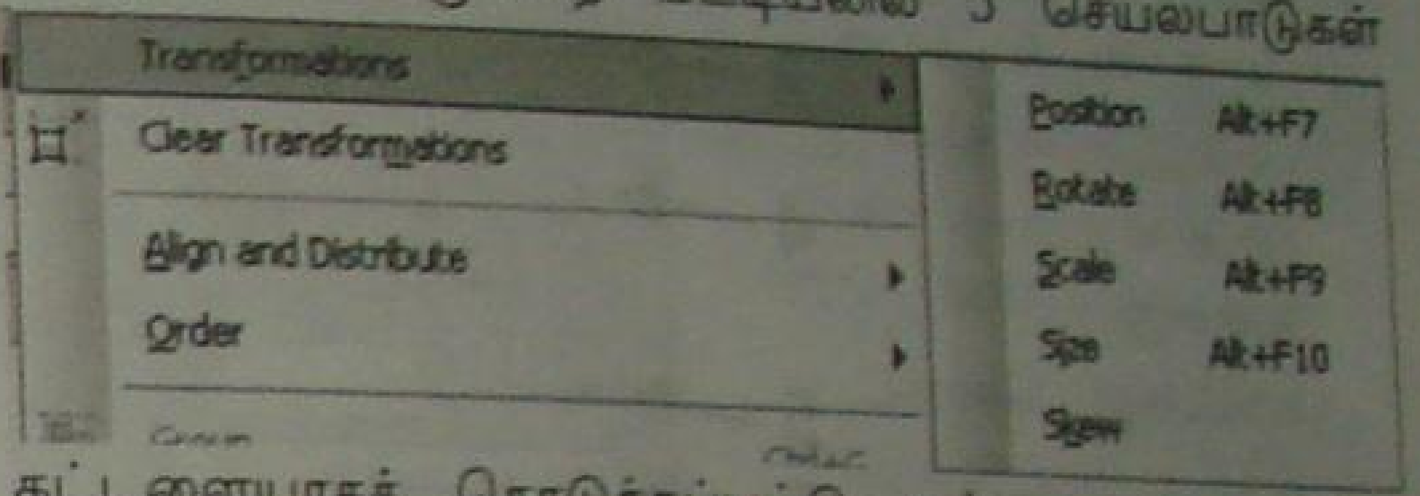
இந்த புத்தகத்தின் துவக்கத்தில் நாம் பார்த்த குரூப், அன்குரூப், கம்பைன், பிரேக்அபார்ட், கன்வர்ட் டூ கர்வ்ஸ் போன்ற செயல்களுக்கான கட்டளைகள் இந்தப் பகுதியில் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன.

கோரல்டிராவில் சிறப்பாகவும், முழுமையாகவும், வேகமாகவும் வேலை செய்வதற்கு இந்த மெனுவில் உள்ள கட்டளைகள் பலவிதங்களில் பயன்படுகின்றன. இன்னும் சரியாகச் சொல்லப்போனால், இந்த மெனுவில் உள்ள கட்டளைகளில் ஒரு சிலவற்றையாவது பயன்படுத்தாமல் கோரல்டிராவில் வடிவமைப்பு செய்ய முடியாது; செய்யக் கூடாது.

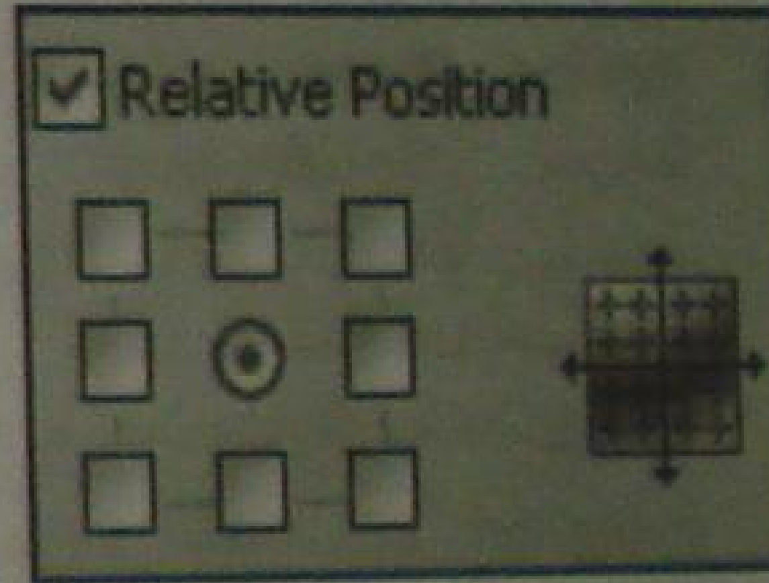
1. ட்ரான்ஸ்ஃபர்மேசன்ஸ் (Transformations) :

கோரல்டிராவின் முதல் டூலான பிக் டூலை பயன்படுத்தி செய்யப்படும் வேலைகளை, துல்லியமாகவும் மேலும் பல வசதிகளுடனும் செய்து முடிப்பதற்கு இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது. முதல் டூல் பயன்படுத்தி செய்யப்படும், நகர்த்துதல், அளவில் மாற்றம் செய்தல், சாய்த்து அமைத்தல், சுழற்றி நிறுத்துதல், திருப்பி அமைத்தல் ஆகிய செயல்களை செய்வதற்கு இங்கு தனித்தனி டாக்கர் விண்டோக்கள் கொடுக்கப்படுகின்றன.

காஸ்கேடிங் மெனுவான இந்தக் கட்டளையை செலக்ட் செய்தவுடன் வருகின்ற பட்டியலில் 5 செயல்பாடுகள் கட்டளையாகக் கொடுக்கப்பட்டு உள்ளன. (அவற்றின் அருகில் ஷார்ட்கட் பட்டன்களும் கொடுக்கப்பட்டிருப்பதை கவனிக்கவும்). இதில் எந்த ஒரு கட்டளையை செலக்ட் செய்தாலும் உடன் ஒரு டாக்கர் விண்டோ வந்து நிற்கின்றது. இதில் 5 செயல்பாடுகளுக்குமான ஐகான்கள் மேல் வரிசையில் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. முதல் ஐகான் **பொசிஷன்** என்பதற்கானது. ஒவ்வொரு ஐகானை செலக்ட் செய்யும் பொழுதும் டாக்கர் விண்டோவின் கீழ் பகுதி உருவம் மாறுகிறது.

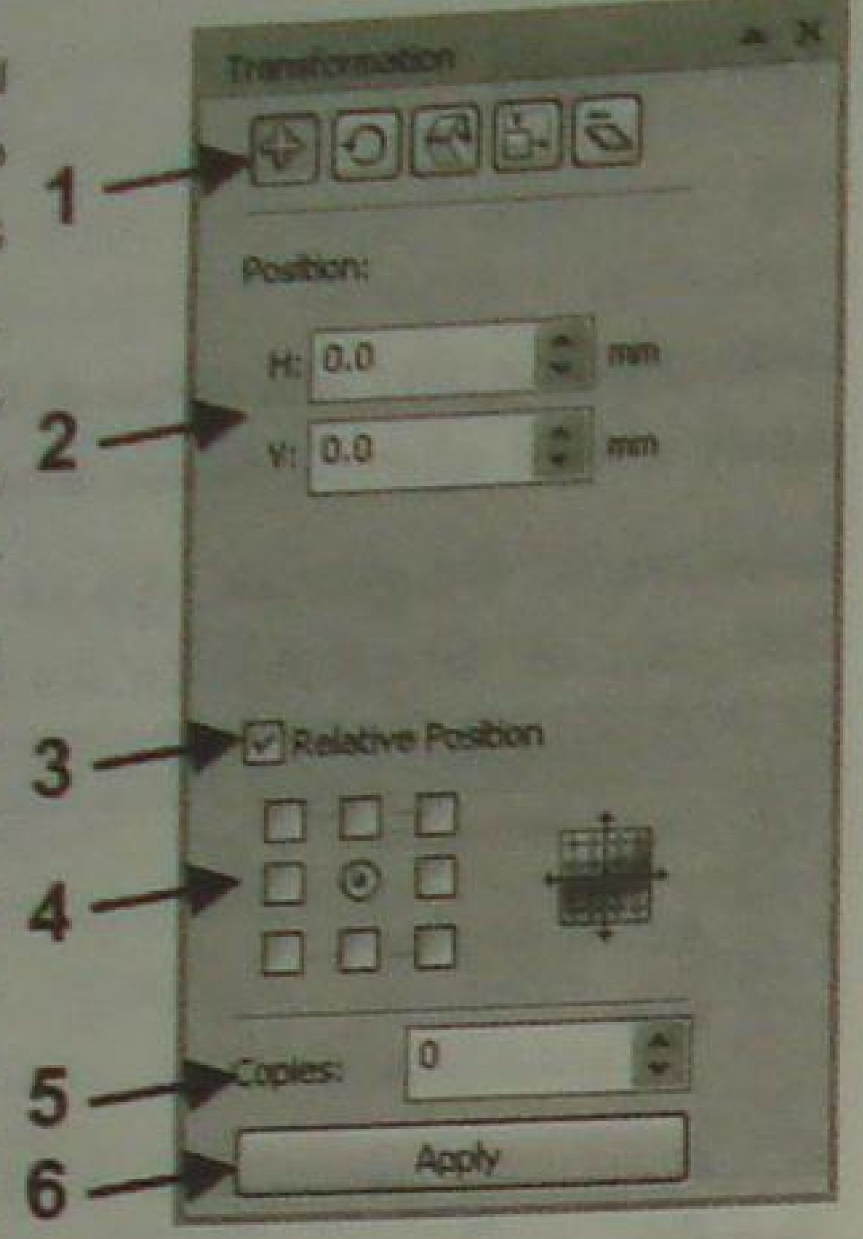


கீழ் பகுதியில் நடுவில் ஒரு வட்டமும் அதனைச் சுற்றி 8 கட்டங்களும் உள்ள ஒரு அமைப்பு ஐந்து டாக்கர் விண்டோக்களிலும் வருகின்றன. இதில் நடுவில் உள்ள வட்டம், ஸ்கிரீனில் செலக்ட் செய்துள்ள உருவத்தின் தற்போதைய இருப்பிடத்தைக் குறிக்கிறது. இதனை க்ளிக் செய்தால் அந்த வட்டத்திற்குள் ஒரு கருப்பு வட்டம் நிறுத்தப்படும். சுற்றியுள்ள 8 கட்டங்கள், 8 திசைகளைக் குறிக்கின்றன. அதாவது உருவம் தற்போது இருக்கும் இடத்திலிருந்து எந்தப் பக்கம் நகர்த்தப்பட வேண்டும் என்பதை இந்த கட்டங்கள் மூலம் செலக்ட் செய்து கொள்ள வேண்டும். இவற்றில் ஏதேனும் ஒன்றை மட்டுமே செலக்ட் செய்ய இயலும். கட்டத்தின் மீது க்ளிக் செய்தால் ஒரு டிக் குறி கொடுக்கப்படும். இதன் மூலம் செலக்ட் செய்துள்ள உருவம், நீங்கள் செலக்ட் செய்துள்ள கட்டம் உள்ள திசையில் நீங்கள் கொடுக்கும் மாற்றத்தை ஏற்கும்.



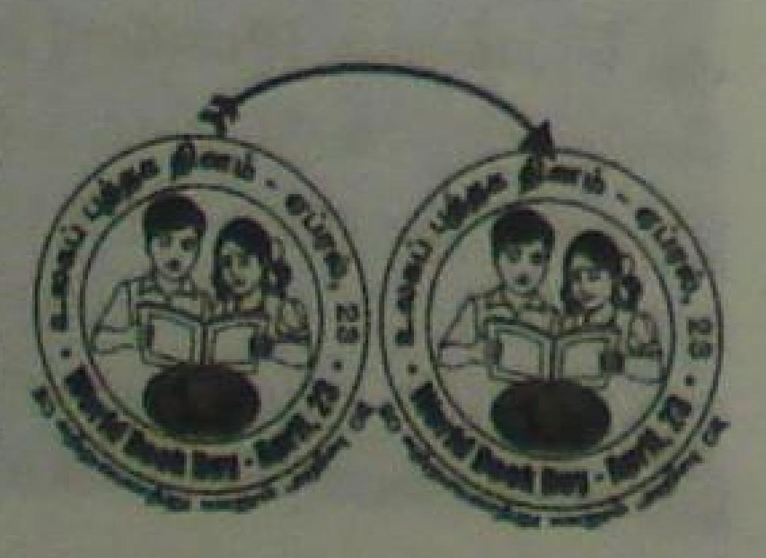
ட்ரான்ஸ்ஃபர்மேசன்ஸ் கட்டளையில் கிடைக்கும் 5 வசதிகளையும் இங்கு விரிவாகக் காணலாம்.

அ. பொசிஸன் (Position) (Alt^F7) : ஸ்கிரீனில் செலக்ட் செய்துள்ள உருவத்தை, தற்போது அது இருக்கும் இடத்தில் இருந்து நகர்த்தி வைப்பதற்கு இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது. இதனை செலக்ட் செய்தவுடன் வருகின்ற டாக்கர் விண்டோவின் பாகங்களை விரிவாகப் பார்த்தால் இதன் செயல்பாடுகளை அறிந்து கொள்ளலாம்.



1. இங்குள்ள ஐந்து ஐகான்களும் ஐந்து செயல்களுக்கானவை. ஒவ்வொன்றை செலக்ட் செய்யும் பொழுதும் டாக்கர் விண்டோவின் பாகங்கள் மாறுகின்றன. முதலாவதாக உள்ளது - தற்போது செலக்ட் செய்யப்பட்டுள்ள - பொசிஸன் கட்டளையாகும்.
2. தற்போது ஸ்கிரீனில் செலக்ட் செய்யப்பட்டுள்ள உருவம் படுக்கை வசமாகவும் (Horizontal - H) உயர வசமாகவும் (Vertical - V) நகர்த்தப்பட வேண்டிய தூரத்தை இங்கு கொடுக்கவும். அல்லது பாகம் 4ல் உள்ள பொசிஸன் செலக்ட் செய்யப்பட்டால் இங்கு தானாகவே எண்கள் கொடுக்கப்பட்டுவிடும். (அது அந்த உருவத்தின் உயரம் அல்லது அகலத்திற்கு இணையாக இருக்கும்).
3. Relative Position என்ற இந்த செக் பாக்ஸை செலக்ட் செய்திருந்தால் மட்டுமே பாகம் 4ல் செலக்ட் செய்யப்படும் பகுதிக்கு உருவம் நகரும். இல்லையென்றால் அது தற்போது இருக்கும் இடத்திலேயே நிறுத்தப்பட்டிருக்கும்.
4. இங்குள்ள கட்டங்கள் உருவத்தைச் சுற்றியுள்ள 8 திசைகளும், நடுவில் உள்ள வட்டம் உருவத்தின் தற்போதைய இருப்பிடத்தையும் குறிக்கின்றன.
5. காப்பீஸ் (Copies) என்ற இந்த பகுதியில் நமக்குத் தேவையான பிரதிகளின் எண்ணிக்கையை எண்ணில் கொடுத்துக் கொள்ளலாம். முந்தைய பதிப்புகளில் அப்ளை டூ டூப்ளிகேட் என்று கொடுத்திருந்தது தற்போது மாற்றித் தரப்பட்டுள்ளது. ஸ்டெப் அண்டு ரிபீட் என்ற கட்டளையின் செயல்பாடு இங்கு காப்பீஸ் என்ற நிலையில் தரப்பட்டுள்ளது. ஒரு டூப்ளிகேட் எடுக்க குறைந்தது இங்கு 1 என இருக்க வேண்டும்.

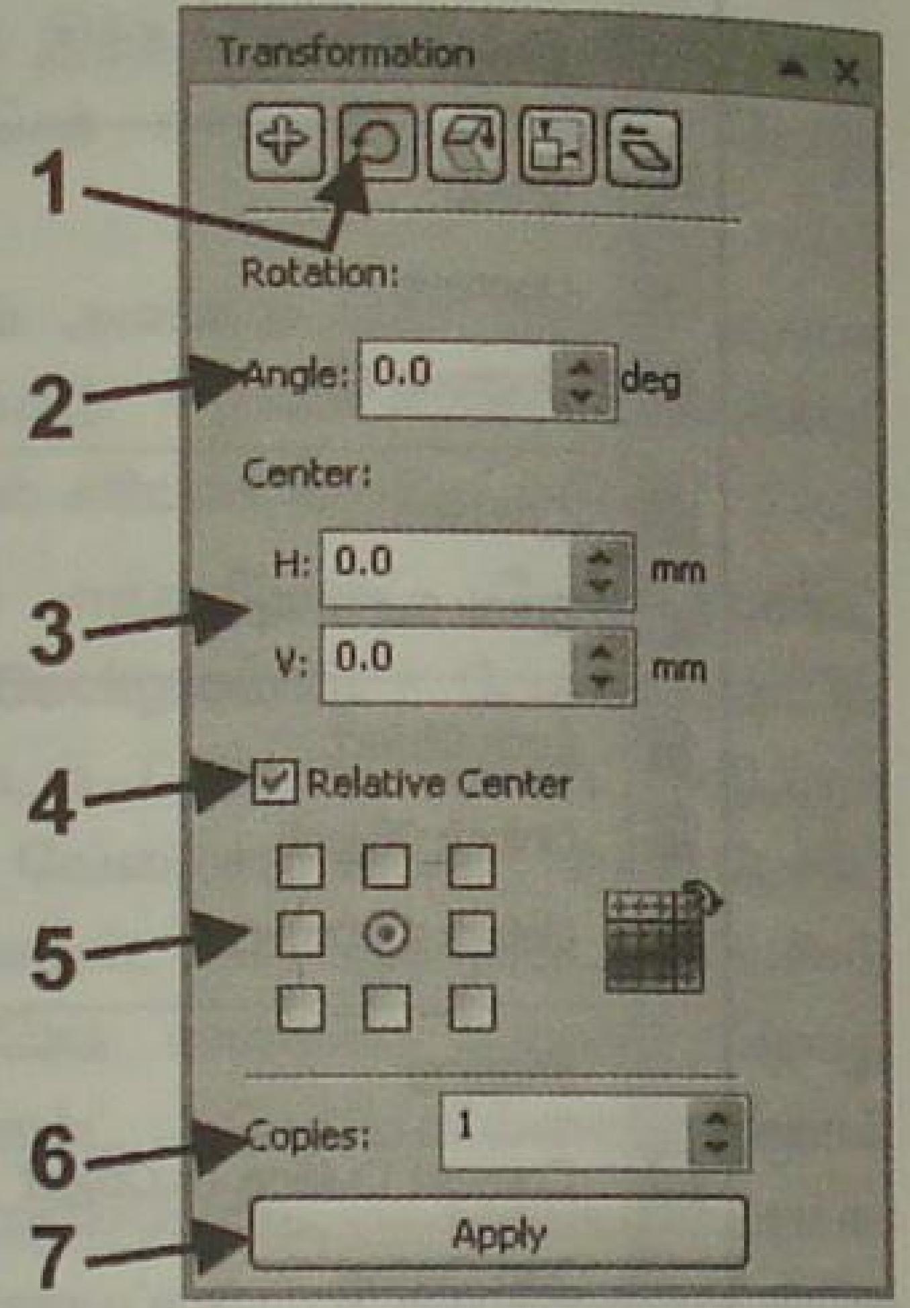
   இங்கு தேவையான எண்ணிக்கையை கொடுத்து அடுத்து உள்ள (6) அப்ளை (Apply) என்ற பட்டனை அழுத்தினால் உருவம், நாம் செலக்ட் செய்துள்ள திசையில் (பாகம் 4ல்) கொடுத்துள்ள எண்ணிக்கையில் நிறுத்தப்படுகிறது.



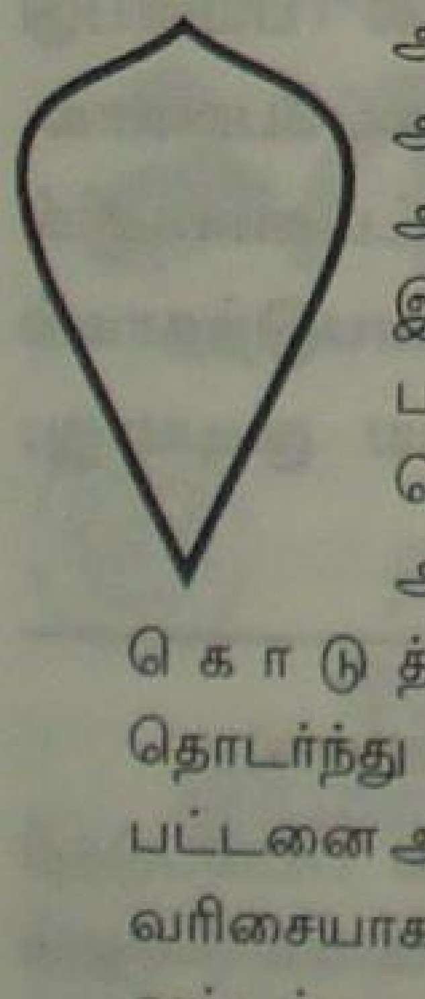
அருகில் உள்ள படத்தை கவனியுங்கள். இடப்புறம் உள்ளது ஒரிஜினல். இதனை செலக்ட் செய்து கொண்டு, இந்த பொசிஸன் கட்டளையில் பாகம் 4ல் வலதுபக்கம் நடுவில் உள்ள கட்டத்தை செலக்ட் செய்துவிட்டு, காப்பீஸ் என்பதில் 1 என்று கொடுத்துக் கொண்டு அப்ளை பட்டனை அழுத்தினால் இப்படி இரண்டாவது படம் (டூப்ளிகேட்), முதல் படத்தின் வலப்புறம் சரியாக பொருந்தியதாகக் கிடைக்கிறது.

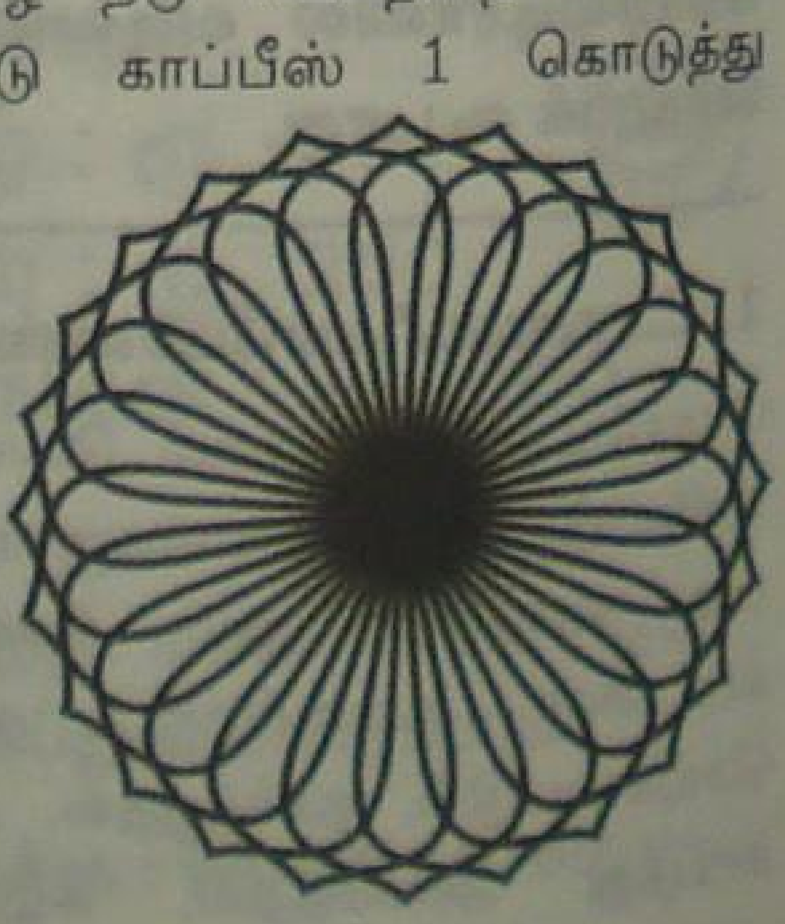
மேலே பார்த்த பாகங்கள் 4, 5 மற்றும் 6 ஆகிய மூன்று பகுதிகளும் இங்கு பார்க்கவுள்ள மற்ற 4 டாக்கர் விண்டோக்களுக்கும் பொதுவானவையாகும்.

ஆ. ரொட்டேட் (Rotate) (Alt+F8) : உருவங்களை சுழற்றி நிறுத்த இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது.



1. இந்தக் கட்டளைக்கான ஐகான்
2. உருவம் சுழற்றி நிறுத்தப்பட வேண்டிய கோணத்தை இந்த Angleல் கொடுக்கவும். ஒரு வட்டப்பாதையை மையமாகக் கொண்டு சுழற்சி நடக்கும் பொழுது மொத்தம் 360 டிகிரிகள் உள்ளன என்பதை நினைவில் கொள்க. ஏதேனும் உருவம் அப்படி அமைக்கப்பட வேண்டியிருந்தால், இங்கு கொடுக்கப்படும் கோணம், 360ல் மீதம் இல்லாமல் வகுபடும் எண்ணாக இருக்க வேண்டியது அவசியம். எடுத்துக் காட்டாக 9, 10, 12, 20, 45, 90 போன்றவற்றைக் கூறலாம். இவ்வாறாகக் கொடுக்கவில்லையென்றால் வட்டப் பாதையில் அமைக்கப்படும் உருவங்களுக்கு இடையே இடைவெளியும் அமைப்பும் தவறாக அமைந்து காணப்படும்.

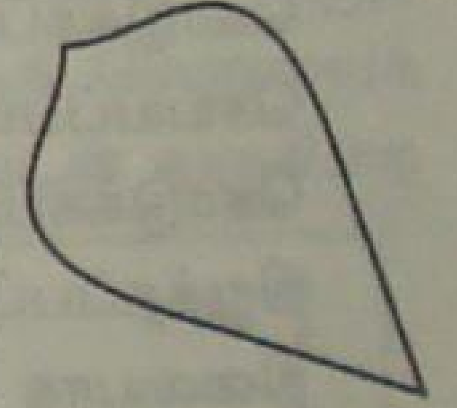




அருகில் உள்ள இதழ் உருவத்தை சுழற்றி அமைத்தால் கீழேயுள்ள வட்டமான அமைப்பிலான உருவம் கிடைக்கிறது. இதற்கு 15 டிகிரி கோணம் கொடுத்து, பாகம் 5ல் கீழ் நடு கட்டத்தை செலக்ட் செய்துகொண்டு காப்பீஸ் 1 கொடுத்து அப்ளை கொடுத்தோம். தொடர்ந்து அப்ளை பட்டனை அழுத்தினால் வரிசையாக உருவம் வட்டப் பாதையில் நிறுத்தப்படும். அல்லது ஒரு முறை அப்ளை கொடுத்துவிட்டு அடுத்து கீ போர்டில் கன்ட்ரோல் டி (^D - டூப்ளிகேட் கட்டளைக்கானது) ஒரு முறை கொடுத்துவிட்டு அதற்கு அடுத்து கன்ட்ரோல் ஆர் (^R - ரிபீட் கட்டளைக்கானது) பட்டன்களை அழுத்தியும் இதே உருவத்தை வரவழைக்கலாம்.

அல்லது காப்பீஸ் என்பதில் 24 என்று கொடுத்துக் கொண்டு ஒரு முறை அப்ளையை அழுத்தினாலும் இதே வடிவம் கிடைக்கும்.

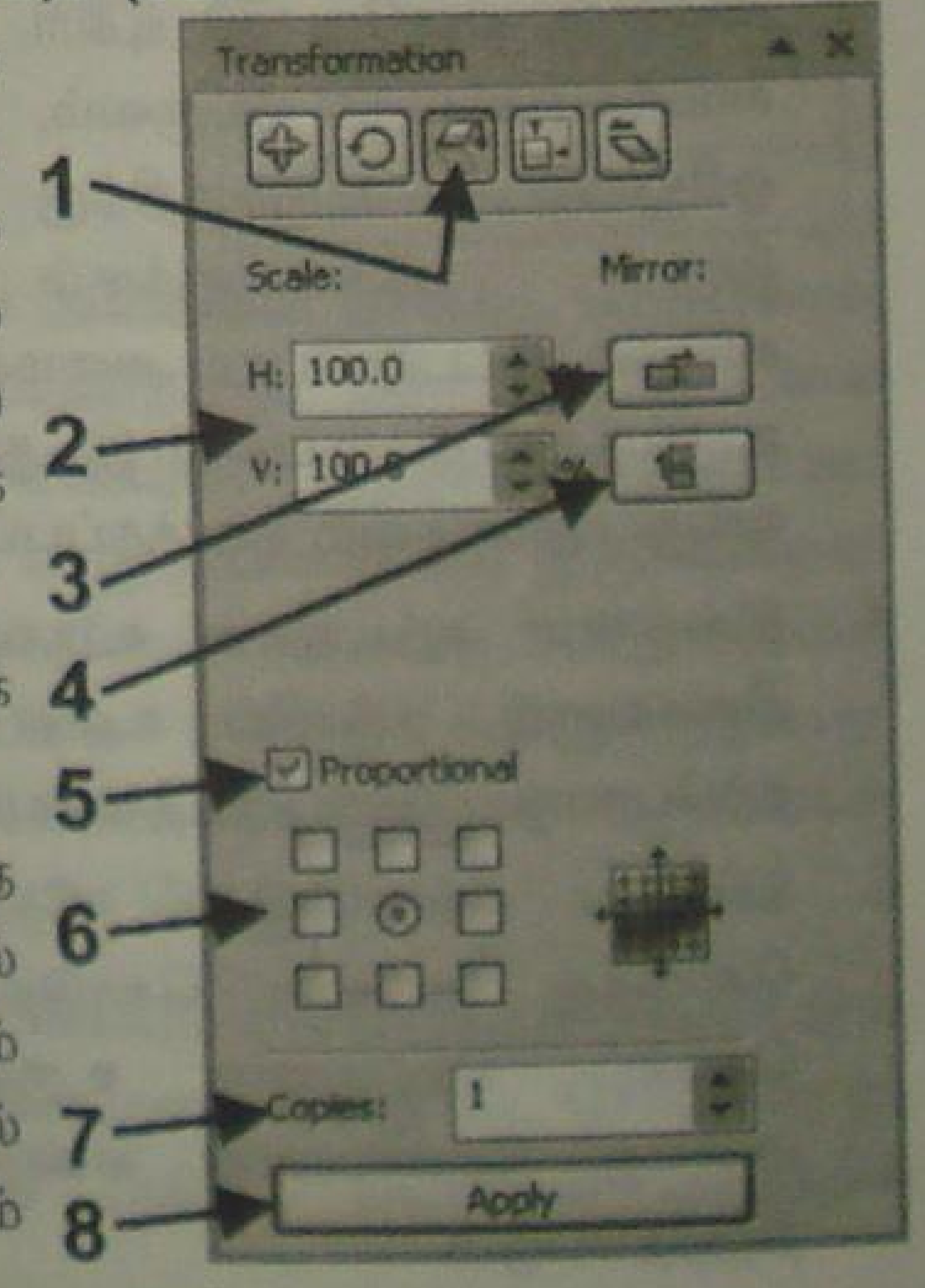
3. சென்டர் என்ற இந்தப் பகுதியில் படுக்கைவசம் மற்றும்/அல்லது உயரவசத்தில் தேவையான தூரத்தைக் கொடுத்தால், அந்த அளவை மையப் புள்ளியாக வைத்து உருவம் சுழற்றி அமைக்கப்படும். அதாவது உருவத்தின் மையப் புள்ளியை மவுஸால் நகர்த்தி வைப்பதற்கு பதிலாக இங்கு அளவுகளைக் கொடுத்து செய்ய முடிகிறது.
4. ரிலேட்டிவ் சென்டர் என்ற இந்த செக் பாக்ஸ் செலக்ட் செய்யப்பட்டிருந்தால் மட்டுமே, பாகம் 5ல் உள்ள திசைகள் செயல்படுகின்றன.
5. இந்த திசைகள் இங்கு சுழற்றி நிறுத்தப்படுவதற்கான மையப்புள்ளியின் இருப்பிடத்தைக் குறிக்க உதவுகின்றன.
6. காப்பீஸ் என்ற இதில் தேவையான எண்ணைக் கொடுத்து அப்ளை கொடுத்தால் மட்டுமே நாம் செலக்ட் செய்துள்ள உருவத்திற்கு டூப்ளிகேட் அல்லது தேவையான எண்ணிக்கையில் பிரதிகள் நிறுத்தப்படும்.
7. அப்ளை (Apply) என்ற இந்த பட்டனை அழுத்தினால் செலக்ட் செய்துள்ள திசைக்கு உருவம் நகர்த்தப்படும்.



Rotation 45°
Center point

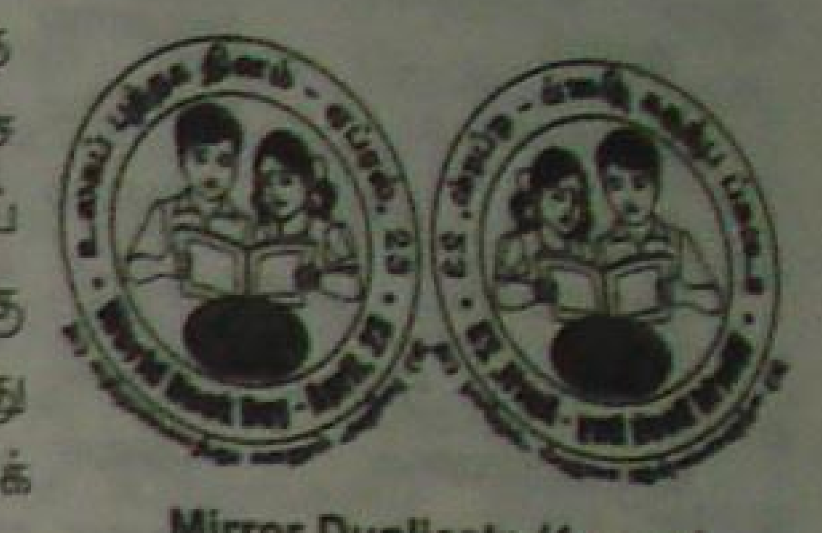
இதில் மையத்தில் உள்ள வட்டத்தை செலக்ட் செய்து பாகம் 2ல் 45 டிகிரி கொடுத்து அப்ளை செய்தால் உருவம் சுழற்றி நிறுத்தப்படுவதை அருகில் உள்ள படத்தில் காண்க.

இ. ஸ்கேல் அண்டு மிரர் (Scale and Mirror) (Alt+F9): உருவங்களை பெரிதுபடுத்தி, கண்ணாடியில் தெரிவதைப் போல திருப்பிப் போட்டு நிறுத்த இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது.



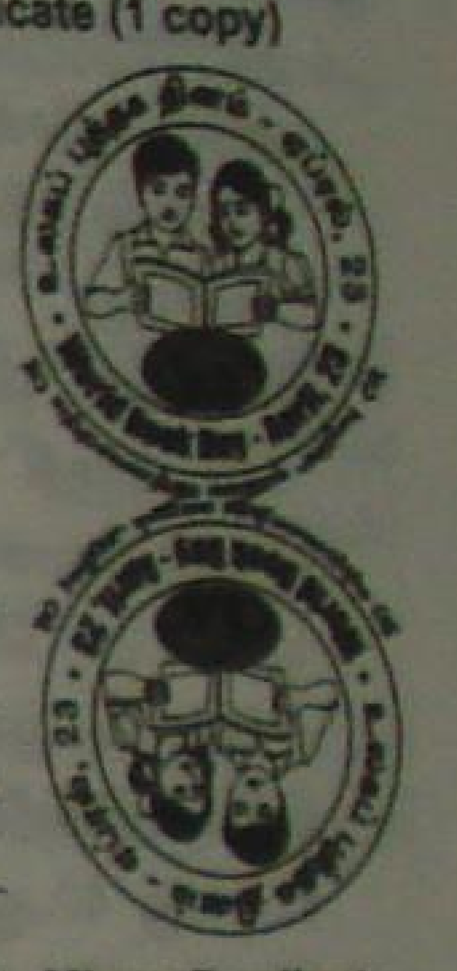
1. இந்தக் கட்டளைக்கான ஐகான்.
2. உருவத்தை படுக்கைவசத்தில் அல்லது / மற்றும் உயரவசத்தில் எத்தனை சதவீதம் அதிகமாக்க வேண்டும் என்பதை இங்குள்ள டெக்ஸ்ட் பாக்ஸில் எண்களாகக் கொடுக்கவும்.

   அகலம் / உயரம் மட்டும் மாற்றினால் போதும் என்றால் நேரடியாக பாகம் 7 அல்லது 8ஐ அழுத்தி வேலையை முடித்துக் கொள்ளவும்.



Mirror Duplicate (1 copy)

3. உருவத்தை படுக்கை வசத்தில் (H) திருப்பிப் போடுவதற்கு இந்த பட்டன் மீது மவுஸால் கிளிக் செய்யவும்.
4. உருவத்தை உயரவசத்தில் திருப்பிப் போட இந்த பட்டன் மீது மவுஸால் கிளிக் செய்யவும். ஒரு நேரத்தில் ஏதேனும் ஒரு பக்கம் மட்டுமே திருப்பித் தர முடியும்.
5. நான் ப்ரொபோசனல் : முக்கியமான ஒரு பகுதி. மாற்றியமைக்கப்படும் உருவம் வடிவொத்ததாக அமைக்கப்பட இந்த செக் பாக்ஸ் செலக்ட் செய்யப்பட்டிருக்கக் கூடாது. அதாவது உயரம் எத்தனை சதவீதம் மாற்றியமைக்கப்படுகிறதோ, அதே சதவீதத்தில் அகலமும் மாற்றியமைக்கப்பட இந்த செக் பாக்ஸில் டிக் குறியை நீக்கிவிடவும். மாறாக நமது விருப்பப்படி மாற்றியமைக்க இந்த செக் பாக்ஸை செலக்ட் செய்து கொள்ளவும்.



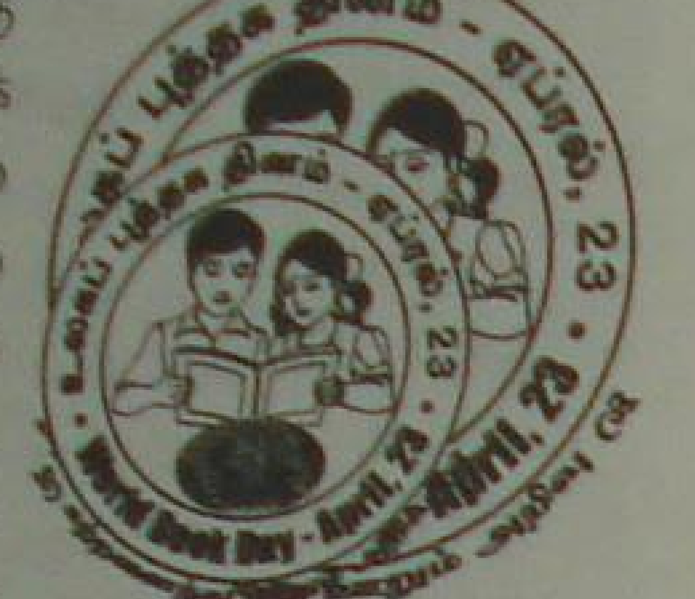
Mirror Duplicate - Vertical (1 copy)

6. இங்குள்ள கட்டங்கள் உருவத்தைச் சுற்றியுள்ள 8 திசைகளும், நடுவில் உள்ள வட்டம் உருவத்தின் தற்போதைய இருப்பிடத்தையும் குறிக்கின்றன.
7. காப்பீஸ் என்ற இதில் தேவையான எண்ணைக் கொடுத்து அப்ளை கொடுத்தால் மட்டுமே நாம் செலக்ட் செய்துள்ள உருவத்திற்கு டூப்ளிகேட் அல்லது தேவையான எண்ணிக்கையில் பிரதிகள் நிறுத்தப்படும்.
8. அப்ளை (Apply) என்ற இந்த பட்டனை அழுத்தினால் செலக்ட் செய்துள்ள திசைக்கு உருவம் நகர்த்தப்படும்.

ஈ. சைஸ் (Size) (Alt+F10) : உருவத்தின் அளவை நமது விருப்பப்படி, துல்லியமாக மாற்றியமைக்க இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது. (படம் 182ம் பக்கம் காண்க.)

1. சைஸ் கட்டளைக்கான ஐகான்.
2. இங்குள்ள ஹரிஸான்டல் (H) மற்றும் வெர்டிகல் (V) பகுதிகளில் தேவையான அளவை கொடுக்கவும். (ஸ்கேல் அளவில் தற்போது நாம் மிமீ கொடுத்திருக்கின்றோம்.) உங்களது தேவைக்கேற்ப அதனை மாற்றினால், இங்கு கொடுக்கப்படும் அளவும் நீங்கள் செலக்ட் செய்துள்ள அலகின் (Unit) அடிப்படையில் தரப்படும்.

3. இந்த நான்-புரோபோர்சனல் (Non-Proportional) செலக்ட் செய்திருந்தால், நமது விருப்பப்படி அளவை கொடுக்கலாம். எடுத்துக்காட்டாக 10 மிமீ-க்கு 20மிமீ உள்ள உருவத்தை 20க்கு 20ஆக மாற்றியமைக் கலாம். இதனால் அதனுடைய உண்மை உருவம் மாறி உருவம் அகலமாகிப் போய்விடும். யாரேனும் ஒரு நபருடைய உருவமானால், அவர் குண்டாகிப் போனது போல காணப்படும்.


புத்தக தினம் - ஏப்ரல், 23
World Book Day - April, 23

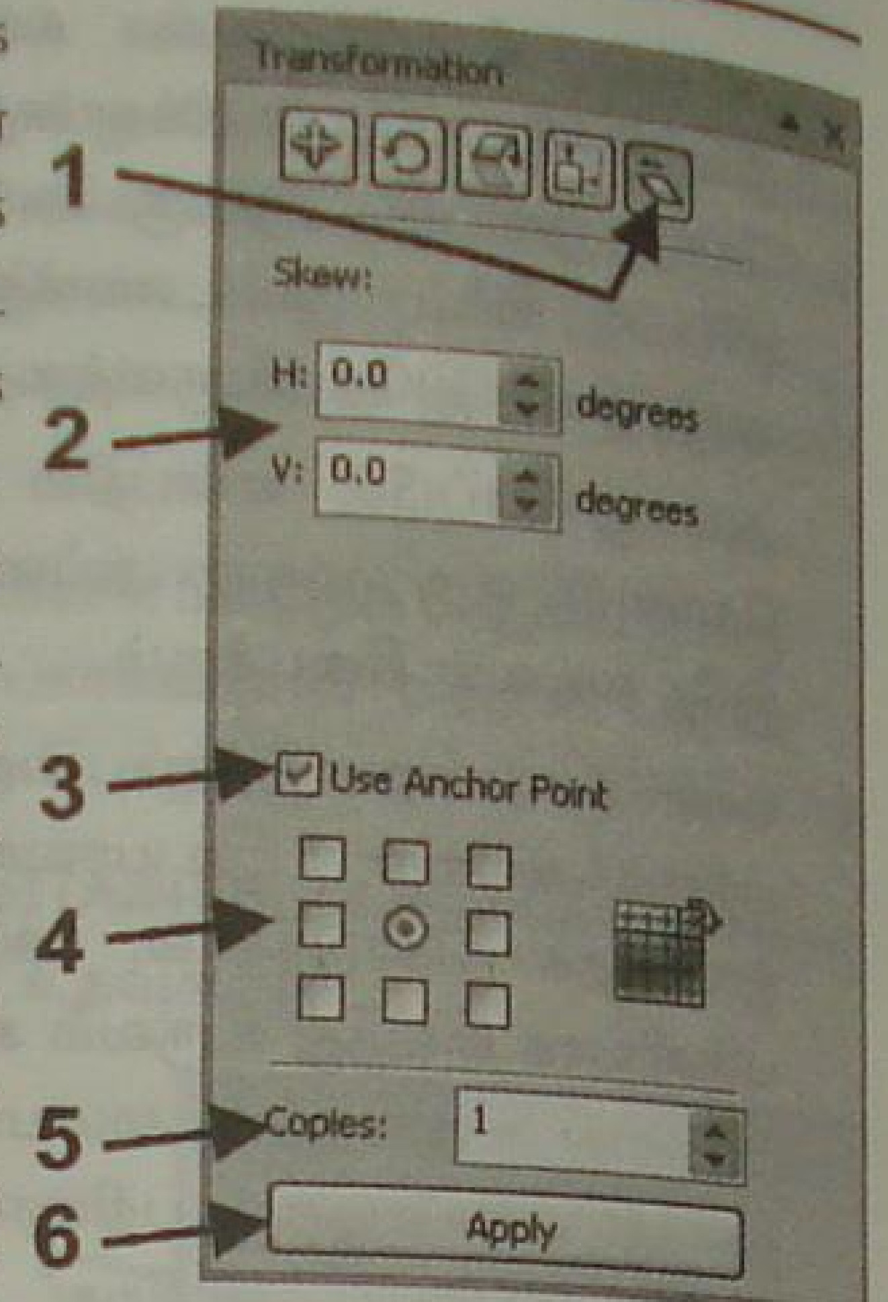
இந்த செக் பாக்ஸ் செக் செய்யப்படவில்லை என்றால் சரிவிகிதத்தில் உருவம் மாற்றித் தரப்படும். அதாவது 10க்கு 20ஆக உள்ள உருவத்தின் ஏதேனும் ஒரு பகுதியில் அளவை மாற்றினாலும் மற்ற பகுதி தானாகவே, அதற்கு ஏற்ற விகிதத்தில் மாறிக் கொள்கிறது. 10க்கு 20ஆக உள்ளதில், 10ற்கு பதில் 20 கொடுப்பதாகக் கொள்வோம். அதாவது ஏற்கனவே இருந்த அளவைப் போல் இரண்டு மடங்கு கொடுக்கின்றீர்கள். எனவே, ஏற்கனவே 20ஆக உள்ளது 40ஆக மாறிக் கொள்ளும். அதாவது 10க்கு 20ஆக இருந்த உருவம் தற்போது 20க்கு 40ஆக மாறியிருக்கும்.

எனவே தற்போது மாற்றப்பட வேண்டிய உருவம் எப்படி அமைக்கப்பட வேண்டும் என்பதை தீர்மானித்து இந்த செக் பாக்ஸை பயன்படுத்தவும்.

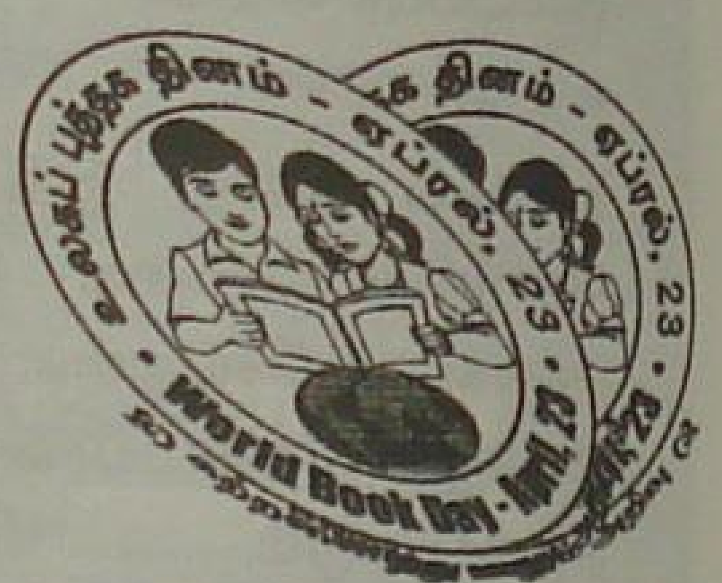
4. இங்குள்ள கட்டங்கள் உருவத்தைச் சுற்றியுள்ள 8 திசைகளும், நடுவில் உள்ள வட்டம் உருவத்தின் தற்போதைய இருப்பிடத்தையும் குறிக்கின்றன.
5. காப்பீஸ் என்ற இதில் தேவையான எண்ணைக் கொடுத்து அப்ளை கொடுத்தால் மட்டுமே நாம் செலக்ட் செய்துள்ள உருவத்திற்கு டூப்ளிகேட் அல்லது தேவையான எண்ணிக்கையில் பிரதிகள் நிறுத்தப்படும்.
6. அப்ளை (Apply) என்ற இந்த பட்டனை அழுத்தினால் செலக்ட் செய்துள்ள திசைக்கு உருவம் நகர்த்தப்படும்.

உ. ஸ்க்யூ (Skew): உருவங்களை சாய்த்து நிறுத்துவதற்கு இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது. கட்டங்களை பயன்படுத்தி பெட்டி போன்ற உருவங்களை தயாரிக்க இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது.

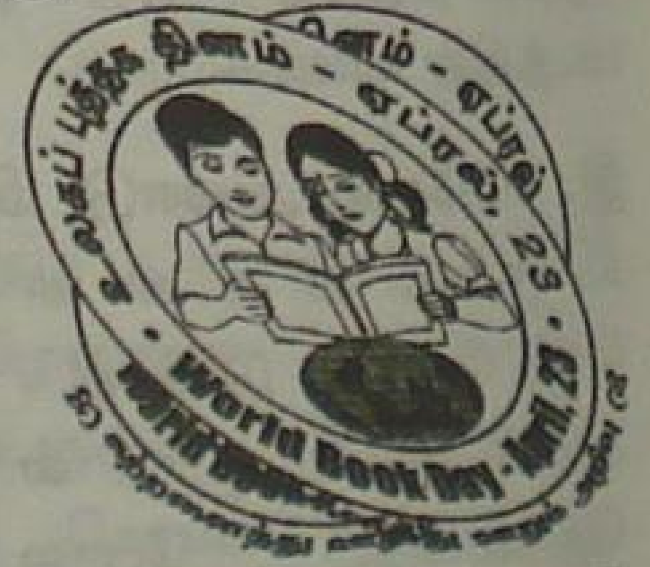
1. ஸ்க்யூ கட்டளைக்கான ஐகான்.
2. இங்குள்ள ஹரிஸான்டல் (H) மற்றும் வெர்டிகல் (V) பகுதிகளில், உருவம் எத்தனை டிகிரியில் சாய்த்து அமைக்கப்பட வேண்டும் என்பதை கொடுக்கவும். (அதிக பட்சம் 360 டிகிரியாகும்.) இங்கு கொடுக்கப்படும் அளவும் மற்றும் பாகம் 3, 4ல் செய்யப்படும் செலக்சன் அடிப்படையில் உருவம் சாய்த்து நிறுத்தப்படுகிறது.
3. பாகம் 4ல் செலக்ட் செய்யவிருக்கும் திசையை நிலையாக வைத்துக் கொள்ள இந்த செக் பாக்ஸ் செலக்ட் செய்யப்பட்டிருக்க வேண்டும். அதாவது, பாகம் 4ல் செலக்ட் செய்யப்படும் கட்டம், திசையாக மட்டுமல்லாமல் அதுவே சாய்க்கப்படும் உருவத்திற்கு நிலைபுள்ளியாகவும் அமைக்கப்படும். அந்த புள்ளியிலிருந்து உருவம் சாய்க்கப்படும். அருகில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள எடுத்துக்காட்டுகளை கவனியுங்கள். இரண்டு படங்களிலும் ஒரிஜினல் உருவத்தின் மீது டூப்ளிகேட் உருவம் சாய்த்து நிறுத்தப்பட்டுள்ளது.


Transformation
Skew:
H: 0.0 degrees
V: 0.0 degrees
☑ Use Anchor Point
Copies: 1
Apply
1
2
3
4
5
6

ஆனால் முதல் படத்தில், அடிப்பக்கம் இரண்டு உருவங்களும் ஒரே இடத்தில் உள்ளதாக அமைக்கப்பட்டுள்ளது. இந்த படத்தில் ஸ்க்யூ கொடுக்கும் பொழுது ஹரிஸான்டல் 30 டிகிரி என்று கொடுக்கப்பட்டிருந்ததுடன் பாகம் 3 செலக்ட் செய்யப்பட்டிருந்தது. அதாவது யூஸ் ஆங்கர் பாயின்ட் கொடுக்கப்பட்டிருந்தது. எனவே டூப்ளிகேட்டாக நிறுத்தப்பட்ட புதிய படம் அடிப்பக்கத்தின் நடுவில் நிலையாக நிறுத்தப்பட்டு அதிலிருந்து 30 டிகிரி சாய்வாக கொடுக்கப்பட்டு இருக்கிறது.


புத்தக தினம் - ஏப்ரல், 23
World Book Day - April, 23

அருகே உள்ள படத்தில் பாகம் 3 செலக்ட் செய்யப்படவில்லை. எனவே 30 டிகிரி சாய்க்கப்பட்ட உருவம், ஒரிஜினல் உருவத்திற்கு இரு பக்கங்களுக்கும் சாய்க்கப்பட்டது போல அமைக்கப்படுகிறது. அதாவது உருவத்தின் மேல் பக்கம் இடது புறமாகவும், கீழ்பக்கம் வலது புறமாகவும் நகர்த்தப்பட்டு நிறுத்தப்படுகிறது.


புத்தக தினம் - ஏப்ரல், 23
World Book Day - April, 23

4. இங்குள்ள கட்டங்கள் உருவத்தைச் சுற்றியுள்ள 8 திசைகளும், நடுவில் உள்ள வட்டம் உருவத்தின் தற்போதைய இருப்பிடத்தையும் குறிக்கின்றன.
5. காப்பீஸ் என்ற இதில் தேவையான எண்ணைக் கொடுத்து அப்ளை கொடுத்தால் மட்டுமே நாம் செலக்ட் செய்துள்ள உருவத்திற்கு டூப்ளிகேட் அல்லது தேவையான எண்ணிக்கையில் பிரதிகள் நிறுத்தப்படும்.

6. அப்ளை (Apply) என்ற இந்த பட்டனை அழுத்தினால் செலக்ட் செய்துள்ள திசைக்கு உருவம் நகர்த்தப்படும்.

---

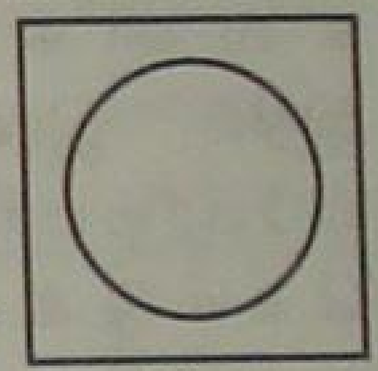
2. க்ளியர் ட்ரான்ஸ்ஃபர்மேசன்ஸ் (Clear Transformations) :

மேலே பார்த்த ட்ரான்ஸ்ஃபர்மேசன்ஸ் கட்டளையை பயன்படுத்தி அல்லது முதல் டூலான பிக் டூல் பயன்படுத்தி செய்யப்பட்ட மாற்றங்கள் அனைத்தையும் நீக்கி, முதல் முதலாக உருவம் வரையப்பட்டபோது எப்படி இருந்ததோ அந்த நிலையை அடைவதற்கு இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது. மாற்றியமைத்த உருவத்தை செலக்ட் செய்த நிலையில் இந்தக் கட்டளையை செலக்ட் செய்தால் கொடுக்கப்பட்டிருந்த மாற்றங்கள் அனைத்தும் நீக்கப்பட்டு உருவம் பழைய நிலைக்கு வந்து நிறுத்தப்படும்.

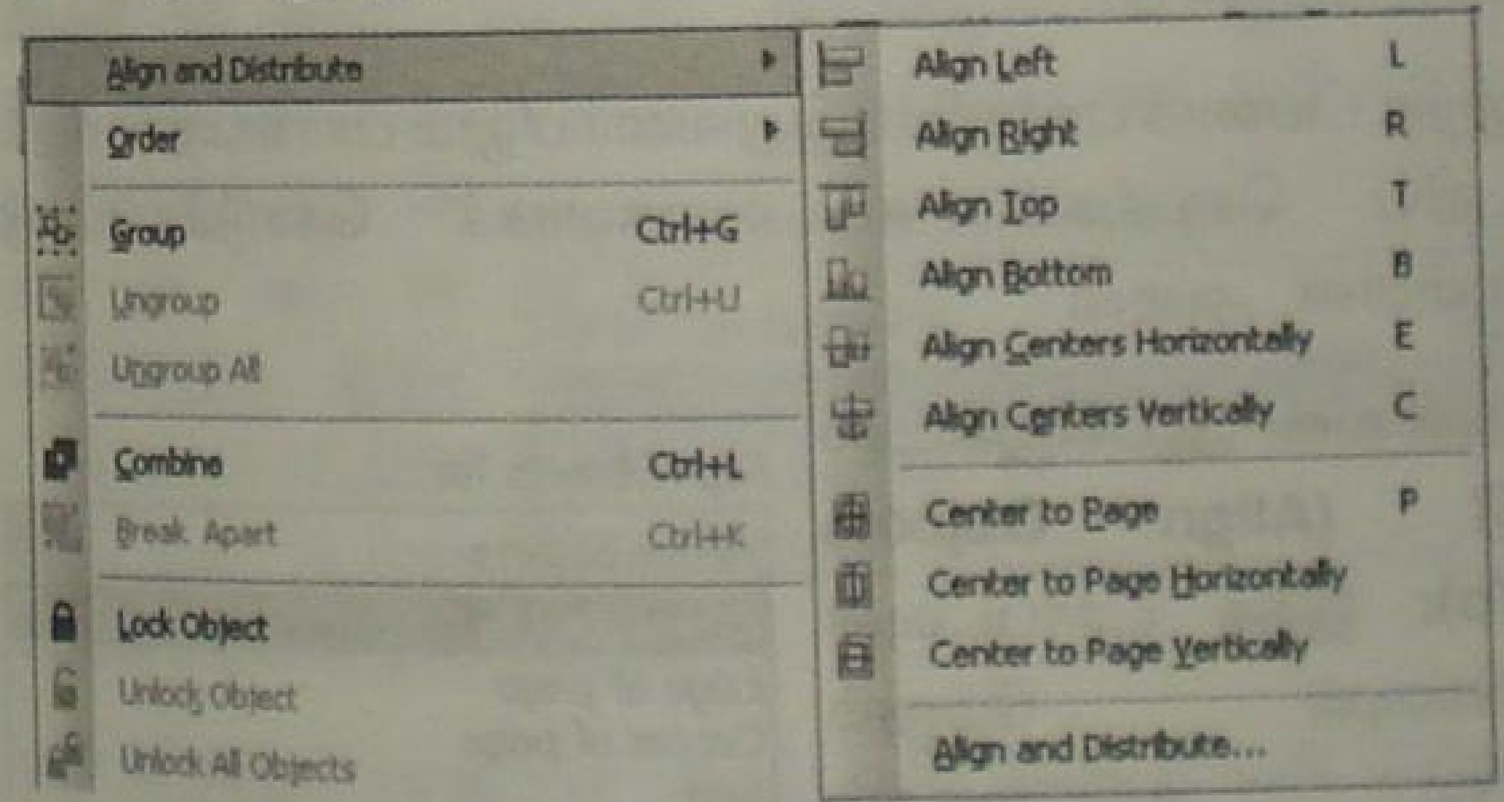
---

3. அலைன் அண்டு டிஸ்ட்ரிப்யூசன் (Align and Distribution) :

ஒரு உருவத்துடன் மற்றொரு உருவத்தை விரும்பும் பகுதியில் சரியாக அமைத்து நிறுத்துவதை அலைன் என்று கூறுவார்கள். எடுத்துக்காட்டாக அருகில் உள்ள படத்தைப் பாருங்கள் இதில் ஒரு சதுரமான உருவத்தின் நடுமையத்தில் ஒரு வட்டமான உருவம் நிறுத்தப்பட்டுள்ளது. அதாவது சதுரத்தின் மையப்புள்ளிக்கு வட்டம் அலைன் செய்யப்பட்டுள்ளது.



இதுபோல இரண்டு அல்லது அதற்கு மேற்பட்ட உருவங்களை ஒன்றுடன் ஒன்று அலைன் செய்ய முடியும். அதற்காகவே இந்தக் கட்டளை பகுதி கொடுக்கப்பட்டுள்ளது. இது ஒரு காஸ்கேடிங் மெனுவைக் கொண்டுள்ளது. இதனை செலக்ட் செய்தவுடன் வருகின்ற மெனுவில் தேவையான அலைனை செலக்ட் செய்யலாம். அல்லது அந்தந்த அலைனிற்கான ஷார்ட்கட் பட்டனை நேரடியாக அழுத்தி விடவும். இதற்கான ஷார்ட்கட் பெரும்பாலும் வெறும் எழுத்துக்களாகவே இருக்கின்றன. உடன் ஷிஃப்ட், கன்ட்ரோல் போன்ற பட்டன்களை அழுத்த வேண்டியதில்லை என்பது குறிப்பிடத்தக்கது. இந்தக் கட்டளை செயல்பட குறைந்தது 2 உருவங்கள் செலக்ட் செய்யப்பட்டிருக்க வேண்டும்.


Align and Distribute
Order
Group Ctrl+G
Ungroup Ctrl+U
Ungroup All
Combine Ctrl+L
Break Apart Ctrl+K
Lock Object
Unlock Object
Unlock All Objects
Align Left L
Align Right R
Align Top T
Align Bottom B
Align Centers Horizontally E
Align Centers Vertically C
Center to Page P
Center to Page Horizontally
Center to Page Vertically
Align and Distribute...

செயல்படும் முறை : மிகவும் எளிமையாக செயல்படும் கட்டளைகளில் முதன்மையானது என்று கூட சொல்லலாம். பிக் டூல் பயன்படுத்தி (ஷிப்ட் பட்டனை அழுத்திக் கொண்டு) தேவையான உருவங்களை செலக்ட் செய்து கொள்ளுங்கள்.

குறிப்பு : அலைன் செய்ய வேண்டிய உருவங்களுள் ஒரு உருவம் இடத்தைவிட்டு நகராமல் நிலையாக நிறுத்தப்பட்டிருக்கும். அந்த உருவத்திற்கு மற்ற உருவங்களை அலைன் செய்ய வேண்டியிருக்கும். இந்த செயலுக்கு, நிலையாக நிறுத்தப்பட வேண்டிய உருவத்தை கடைசியாக செலக்ட் செய்யுங்கள். எடுத்துக் காட்டாக G என்ற உருவத்திற்கு B மற்றும் K ஆகிய உருவங்களை அலைன் செய்ய வேண்டும் என்றால் முதலில் B, K ஆகிய உருவங்களை க்ளிக் செய்து செலக்ட் செய்து கொள்ளுங்கள். கடைசியாக G செலக்ட் செய்யுங்கள்.

தேவையான அலைனுக்கான கட்டளையை கொடுங்கள். அதாவது நிலையாக உள்ள உருவத்தின் எந்தப்பகுதிக்கு மற்ற உருவங்கள் அலைன் செய்யப்பட வேண்டுமோ அதற்கான கட்டளையை செலக்ட் செய்யுங்கள். உருவங்கள் அலைன் செய்யப்படுகின்றன.

அலைன் செய்யும் பொழுது நிலையாக நிறுத்தப்படும் ஒரு உருவத்துடன் இரண்டு விதமாக மற்ற உருவங்களை அலைன் செய்ய முடியும்.

1. நிலையாக நிறுத்தப்படும் முதல் உருவத்திற்கு வெளியே உள்ள மற்ற உருவங்களை, அலைன் செய்வது. முதல் உருவத்தின் மேல், கீழ், உயரவசத்தில் நடு மற்றும் அகல வசத்தில் நடு ஆகிய பகுதிகளுக்கு அலைன் செய்வது.
2. முதல் உருவத்தின் மேலேயே (உள்புறம்) 9 பகுதிகளில் மற்ற உருவங்களை அலைன் செய்து நிறுத்துவது மற்றொரு முறையாகும். அதாவது முதல் உருவத்தின் (உள்புறம்) நடு, மேல் மற்றும் கீழ் பகுதிகளில் ஒவ்வொன்றிலும் உள்ள இடது ஓரம், வலது ஓரம் மற்றும் மையம் ஆகிய பகுதிகளுக்குமாக மொத்தம் 9 பகுதிகளுக்கு உருவங்களை அலைன் செய்து நிறுத்த முடியும்.

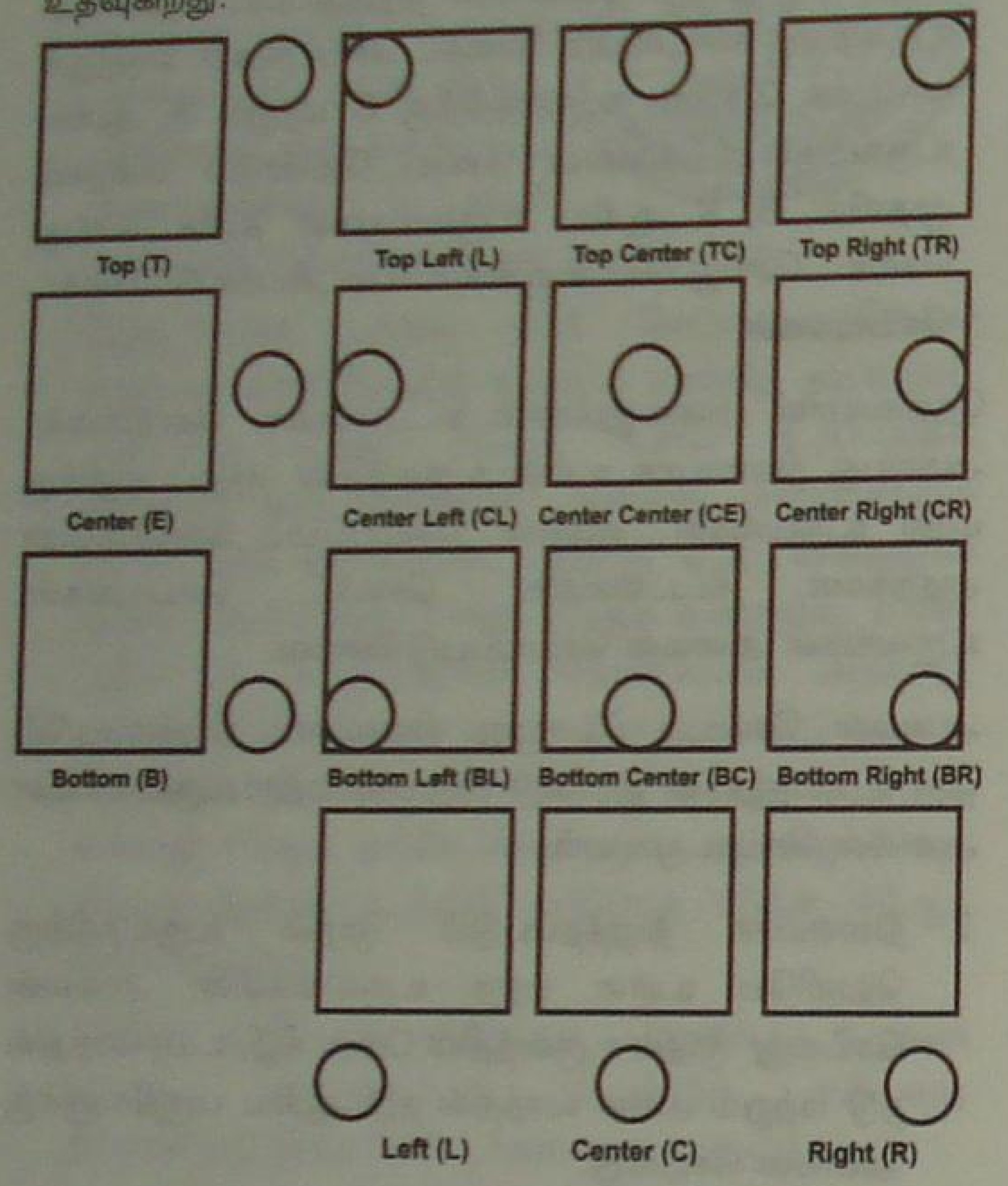
இந்த அலைன் முறைகளுக்கான ஷார்ட்கட் பின்வருமாறு :

டாப்	T	சென்டர் (அகலத்தில்)	C	பாட்டம்	B
ரைட்	R	சென்டர் (உயரத்தில்)	E	லெப்ட்	L
டாப் லெப்ட்	TL	டாப் சென்டர்	TC	டாப் ரைட்	TR
சென்டர் லெப்ட்	CL	சென்டர் சென்டர்	CE	சென்டர் ரைட்	CR
பாட்டம் லெப்ட்	BL	பாட்டம் சென்டர்	BC	பாட்டம் ரைட்	BR

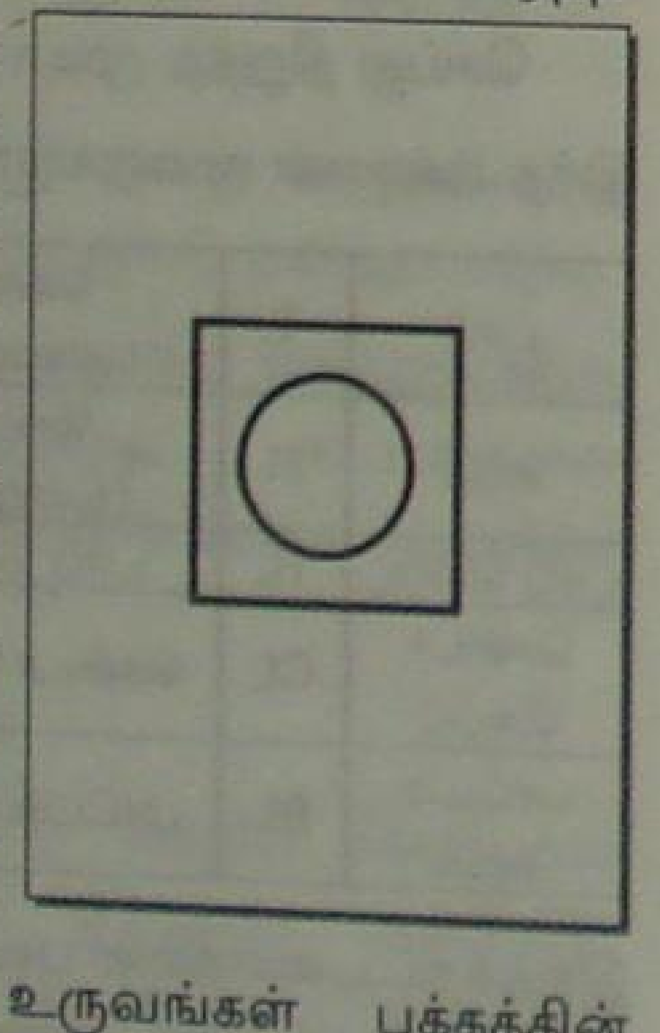
இந்தக் கட்டளைகளை பயன்படுத்தி உருவங்களை அலைன் செய்தால் ஏற்படும் அமைப்பை அடுத்த பக்கத்தின் முதல் பத்தியில் மேலே படங்களாகக் கொடுத்துள்ளோம். இதில் சதுரம் நிலையாக நிறுத்தப்பட்ட உருவம். அதனுடன் வட்டத்தை அலைன் செய்துள்ளோம். இதில் உருவத்தின் உள்ளேயும் வெளியேயுமாக இரண்டு முறைகளிலும்

அலைன் செய்துள்ளதையும், குறிப்பாக டாப், பாட்டம், சென்டர் (ஹரிஸான்டல்), சென்டர் (வெரிடிகல்), ரைட், லெப்ட் ஆகியவை வெளிப்புறமாகவும் மற்றவை உள்புறமாகவும் அலைன் ஆகியுள்ளதையும் கவனிக்கவும்.

ஒரு உருவத்துடன் மற்ற உருவங்களை அலைன் செய்வதை மிகவும் எளிதாக செய்து முடிப்பதற்கு இந்தகட்டளை உதவுகிறது.


Top (T)
Top Left (L)
Top Center (TC)
Top Right (TR)
Center (E)
Center Left (CL)
Center Center (CE)
Center Right (CR)
Bottom (B)
Bottom Left (BL)
Bottom Center (BC)
Bottom Right (BR)
Left (L)
Center (C)
Right (R)

அத்துடன் இல்லாமல் இந்தக் கட்டளை தொகுதியில் உள்ள மேலும் 3 கட்டளைகள், உருவங்களை, தற்போது நீங்கள் வேலை செய்து கொண்டிருக்கும் பக்கத்தின் (Page) மிக சரியான நடுப்பகுதி, மேல் மற்றும் கீழ் ஓரங்களுக்கு அலைன் ஆகி வரும்படி செய்ய உதவுகின்றன. இவற்றில் பக்கத்தின் மிகச் சரியான நடுப்பகுதியில் அலைன் செய்வதற்கு உருவங்களை பிக் டூல் பயன்படுத்தி செலக்ட் செய்துள்ள நிலையில் கட்டளையை செலக்ட் செய்தோ அல்லது P என்ற ஆங்கில எழுத்தை மட்டும் அழுத்தினால் போதும். அந்த உருவம் / உருவங்கள் பக்கத்திற்கு நடுவில் நிறுத்தப்படுகின்றன. அருகில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள படத்தை கவனியுங்கள். சதுரமும் வட்டமும் செலக்ட் செய்யப்பட்டு P எழுத்து ஷார்ட்கட்டாக அழுத்தப்பட உருவங்கள் பக்கத்தின் நடுவில் நிறுத்தப்பட்டுவிட்டன.

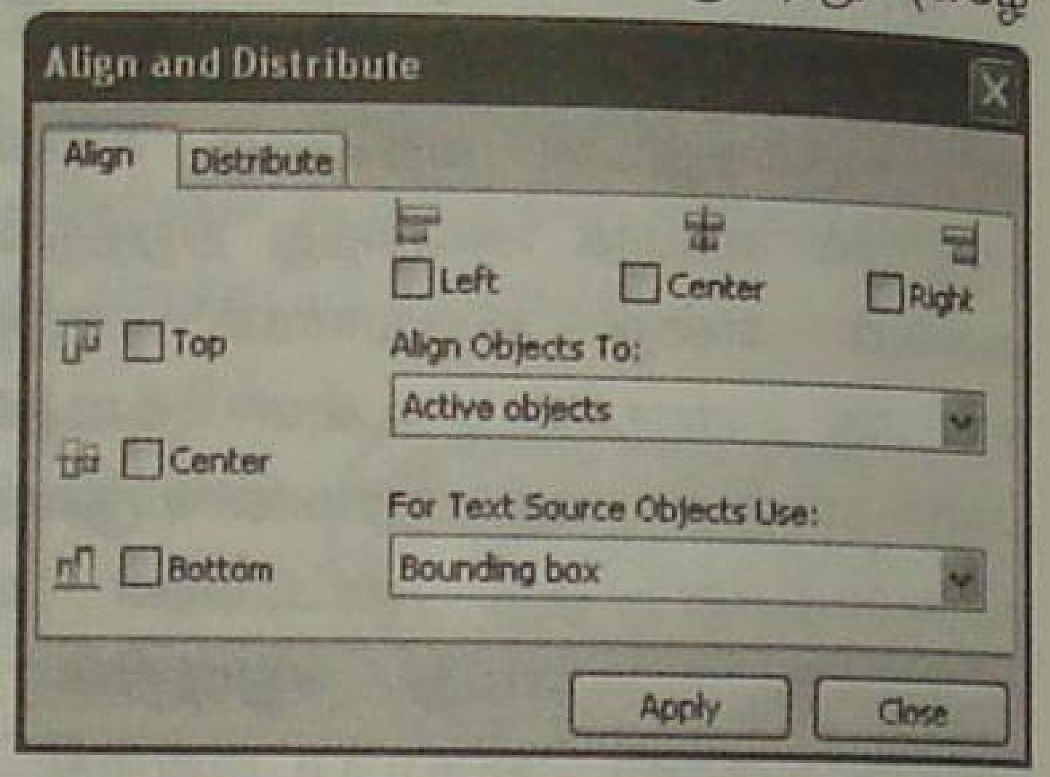


குறிப்பு : ரூலர் கைடுகளையும் செலக்ட் செய்து இந்தக் கட்டளையை கொடுத்தால் அவையும் பக்கத்தின் மையத்திற்கு அலைன் செய்யப்படுகின்றன.

Center to Page Horizontal, Center to Page Vertical ஆகிய கட்டளைகளை செலக்ட் செய்தால், செலக்ட் செய்யப்பட்டுள்ள உருவங்கள் அவை இருக்கின்ற இடத்திலிருந்து முறையே பக்கத்தின் அகலவசத்தின் மையத்திலும், உயர வசத்தின் மையத்திலும் அலைன் செய்யப்படுகின்றன. இவை இரண்டிற்கும் நேரடியாக ஷார்ட்கட் கிடையாது. (அடிக்கடி தேவையென்றால் நீங்களே உருவாக்கிக் கொள்ளலாம்)

கோரல்டிராவில் எல்லா விதமான வேலைகளிலும் பொதுவாக பயன்படும் ஒரு சில கட்டளைகளுள் இந்த அலைன் கட்டளையும் ஒன்றாகும்.

அலைன் அண்டு டிஸ்ட்ரிப்யூட் (Align and Distribute) : ஒரு கட்டளைக்குள் உள்ள காஸ்கேடிங் மெனுவில் அதே பெயரில் வரும் கட்டளை இதுவாகும். இதனை செலக்ட் செய்தால் ஒரு டயலாக் பாக்ஸ் வருகிறது. (கீழே கொடுக்கப்பட்டுள்ளதை கவனிக்க) இதில் இரண்டு ஃபோல்டர்கள் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. முதல் ஃபோல்டர் அலைன் என்பதாகும். இதில் இதுவரை நாம் பார்த்த அத்தனை அலைன் முறைகளும் ஐகான்களாகக் கொடுக்கப்பட்டு இருக்கின்றன. செக் பாக்ஸ்களாக உள்ள இவற்றில் தேவையானதை செலக்ட் செய்து கொள்ளவும். (முன்னதாக உருவங்கள் செலக்ட் செய்யப்பட்டிருப்பதை உறுதி செய்து கொள்ளவும்.)

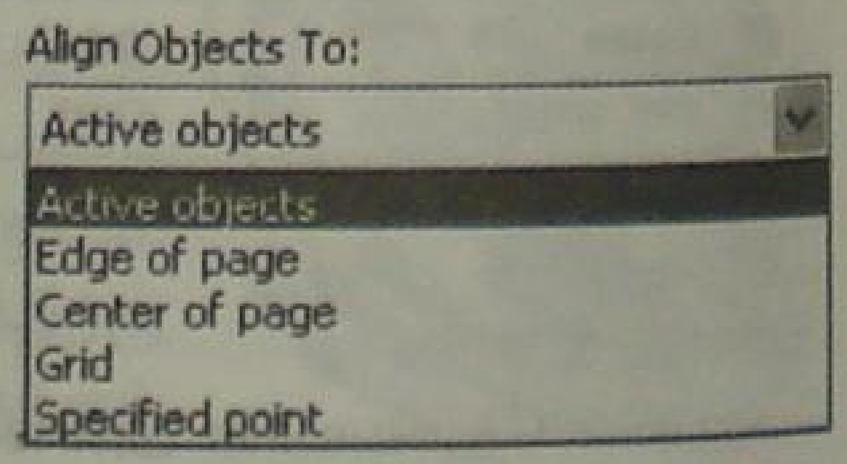

Align and Distribute
Align
Distribute
☐ Left
☐ Center
☐ Right
☐ Top
☐ Center
☐ Bottom
Apply
Close

Align Objects To: Active objects

For Text Source Objects Use: Bounding box

இந்த டயலாக் பாக்ஸில், இதுவரையிலும் பார்க்காத மேலும் புதிய செயல்கள் கட்டளைகளாகக் கொடுக்கப்பட்டு உள்ளன. அவை :

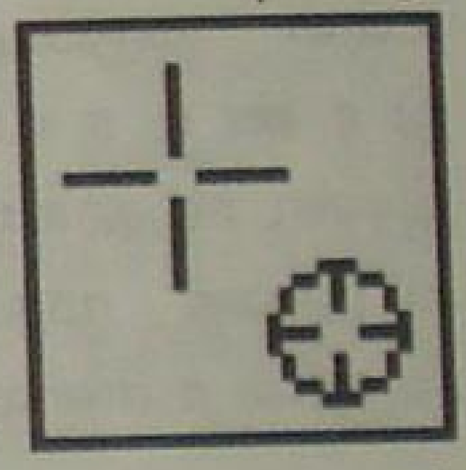
அலைன் ஆப்ஜெக்ட்ஸ் டூ (Align Objects To): இந்த ட்ராப்டவுன் லிஸ்டில் மேலும் சில கட்டளைகள் தரப்பட்டுள்ளன. அவை :


Active objects
Edge of page
Center of page
Grid
Specified point

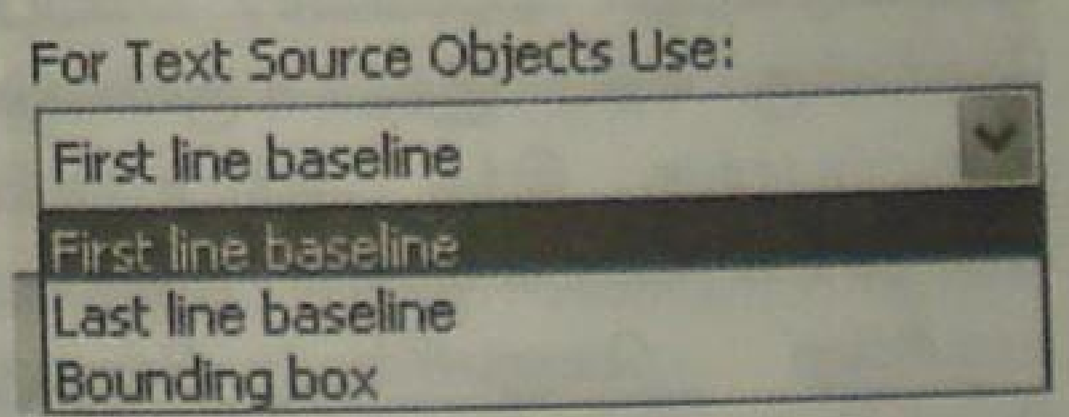
Align Objects To: Active objects

1. **எட்ஜ் ஆஃப் பேஜ் (Edge of Page)** - பக்கத்தின் வெளி ஓரத்திற்கு உருவத்தை அலைன் செய்து விடும். இந்தக் கட்டளையை செலக்ட் செய்வதுடன் மேலே கொடுத்துள்ள லெஃப்ட், ரைட், சென்டர், டாப், பாட்டம், சென்டர் ஆகியவற்றுள் தேவையானவற்றை செலக்ட் செய்து கொள்ளவும். எடுத்துக்காட்டாக பக்கத்தின் மேல் ஓரத்தில் இடதுபுறம் உருவம் அலைன் ஆக வேண்டுமென்றால் டாப், லெஃப்ட் இவற்றுடன் இந்த எட்ஜ் ஆஃப் பேஜ் செக் செய்யப்பட்டிருக்க வேண்டும்.

2. **சென்டர் ஆஃப் பேஜ் (Center of Page)** - தற்போது உருவம் நிறுத்தப்பட்டுள்ள அல்லது ஸ்கிரீனில் தெரிகின்ற பக்கத்தின் அகல அல்லது உயர வசத்தின் மையத்தில் உருவத்தை நிறுத்துவதற்கு இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது. உருவம் / உருவங்களை செலக்ட் செய்து கொண்டு இந்தக் கட்டளையையும், மேலே பார்த்த அலைன்களுள் தேவையானவற்றையும் கொடுத்தால், அதற்கு ஏற்றபடி உருவம் பக்கத்தில் (Page) அலைன் செய்யப்படுகிறது.
3. **கிரிட் (Grid)** - கிரிட்களைப் பற்றி படித்ததை நினைவில் கொள்க (பார்க்க பக்கம் - 152, 153). உருவத்தை அந்த கிரிட்களுக்கு அலைன் செய்வதற்கு இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது.
4. **ஸ்பெஸிஃபைட் பாயின்ட் (Specified Point)** - உருவங்களை நமக்குத்தேவையான குறிப்பிட்ட ஒரு இடத்தில் அலைன் செய்வதற்கு இந்த வசதி உதவுகிறது. நகர்த்தப்பட வேண்டிய உருவத்தை மட்டும் செலக்ட் செய்து கொள்ளுங்கள். இந்தக் கட்டளையையும், மேலே உள்ளவற்றில் எந்தப்பக்கத்திற்கு அலைன் செய்ய வேண்டும் என்பதையும் டிக் செய்து கொள்ளுங்கள். அதாவது மேல், கீழ், இடது, வலது, மையம் உள்ளிட்டவற்றில் தேவையானதை டிக் செய்து கொள்ளுங்கள். அப்ளை பட்டனை க்ளிக் செய்து மவுஸை நகர்த்துங்கள். மவுஸின் ஐகான் உருவம் மாறியிருப்பதை கவனியுங்கள். (படம் காண்க.) தேவையான இடத்தில் க்ளிக் செய்யுங்கள். உருவம் அந்தப்பகுதிக்கு, நீங்கள் கொடுத்த டிக்குகளின் அடிப்படையில் நகர்த்தப்படுகிறது.



ஃபார் டெக்ஸ்ட் சோர்ஸ் ஆப்ஜெக்ட்ஸ் யூஸ் (For Text Source Objects Use) : எழுத்துக்களை குறிப்பிட்ட உருவங்களுடன் அலைன் செய்வதற்கு இந்த ட்ராப் டவுன் லிஸ்ட்டில் உள்ள கட்டளைகள் உதவுகின்றன.


First line baseline
Last line baseline
Bounding box

For Text Source Objects Use: First line baseline

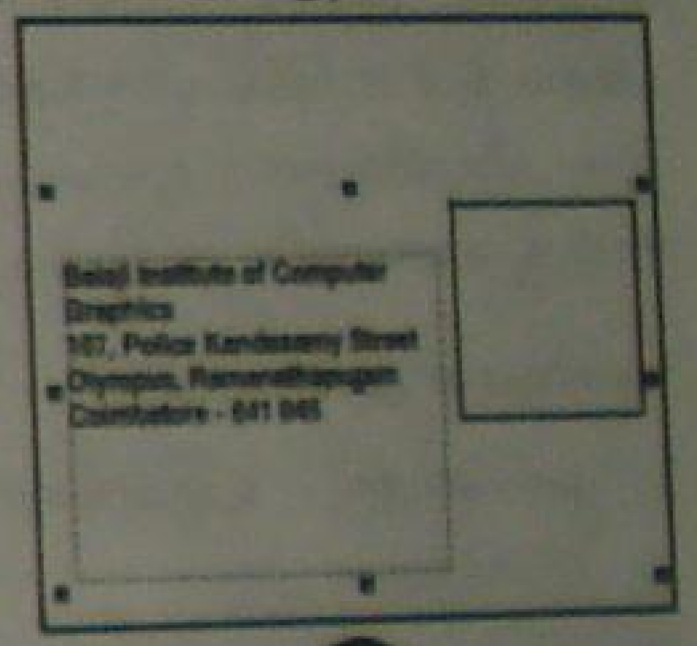
ஒரு எழுத்துப்பகுதியின் முதல் வரி, கடைசி வரி மற்றும் பாராகிராப் டெக்ஸ்டில் பவுண்டிங் பாக்ஸ் ஆகியவற்றிற்கு உருவங்களை அலைன் செய்ய முடிகிறது.

தேவையான உருவங்களை செலக்ட் செய்து கொண்டு கடைசியாக எழுத்துப்பகுதியை செலக்ட் செய்யவும். இப்பொழுது வழக்கமான அலைன் கொடுத்தால் எழுத்துப் பகுதியின் ஒட்டுமொத்த அடிப்பகுதி போன்ற நிலைகளுக்கு மட்டுமே உருவம் அலைன் ஆகும். அவ்வாறில்லாமல் மாறுபட்ட முறையில் அலைன் ஆவதற்கு இந்தக் கட்டளைகள் உதவுகின்றன. அவற்றைக் காணலாம்.

1. **ஃபிர்ஸ்ட் லைன் பேஸ்லைன் (First line baseline):** செலக்ட் செய்யப்பட்டுள்ள உருவம் எழுத்துப் பகுதியின் முதல் வரியின் அடிப்பகுதியில் அலைன் ஆவதற்கு;
2. **லாஸ்ட் லைன் பேஸ்லைன் (Last line baseline) :** செலக்ட் செய்யப்பட்டுள்ள உருவம், எழுத்துப்பகுதியின் கடைசி வரியின் அடிப்பகுதிக்கு அலைன் ஆவதற்கு;
3. **பவுண்டிங் பாக்ஸ் (Bounding box) :** செலக்ட் செய்யப்பட்டுள்ள உருவம், பாராகிராப் டெக்ஸ்ட்டின் பவுண்டிங் பாக்ஸின் ஒரு பகுதிக்கு அலைன் ஆவதற்கு;

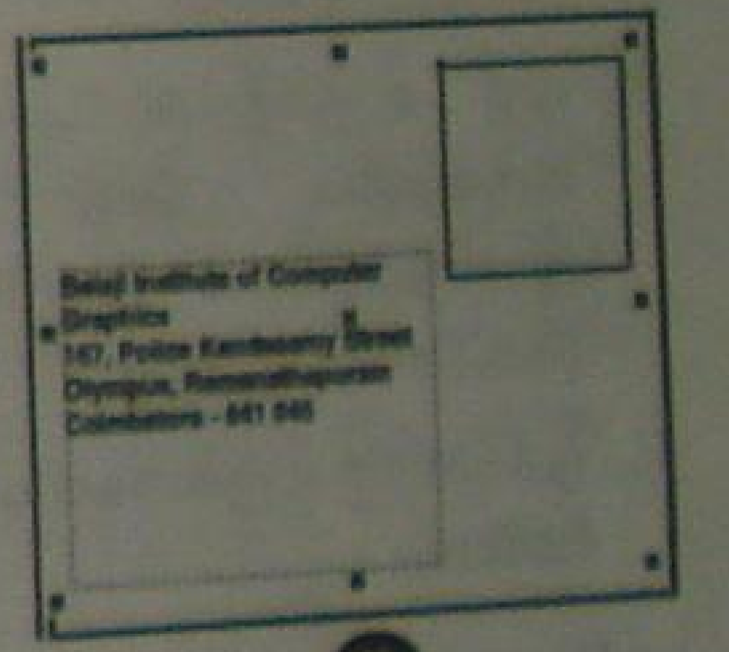
லெஃப்ட், ரைட், டாப், பாட்டம் ஆகிய பகுதிகளுள் தேவையானவற்றை செலக்ட் செய்து கொண்டு இந்த பகுதியில் தேவையான ஒன்றை செலக்ட் செய்ய, அவற்றின் அடிப்படையில் உருவம் அலைன் செய்யப்படுகிறது.

ஒரு பாராகிராப் எழுத்துப்பகுதியுடன் ஒரு கட்டத்தை அலைன் செய்து கிடைத்தவற்றை கீழே எடுத்துக் காட்டாகக் கொடுத்துள்ளோம். தெளிவாகத் தெரிய வேண்டும் என்பதற்காக, கட்டத்தை எழுத்துப்பகுதிக்கு வெளியே நிறுத்தியுள்ளோம். எனவே பவுண்டிங் பாக்ஸ் செலக்ட் செய்யும் பொழுது பாட்டம் அலைன்மென்ட் கொடுக்கப் பட்டுள்ளது.


Balaji Institute of Computer Graphics
167, Police Kandasamy Street
Olympus, Ramanathapuram
Coimbatore - 641 045

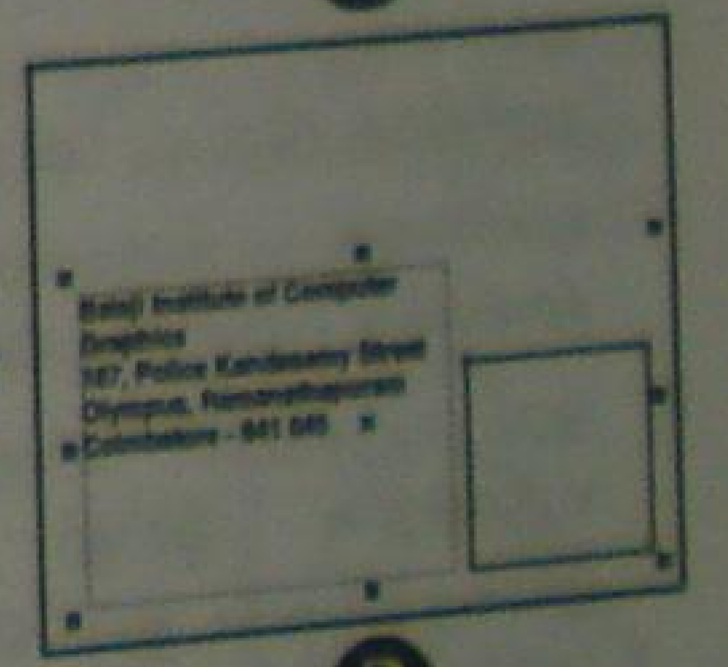
❶

படம் 1 - எழுத்துப்பகுதியின் கடைசி வரியின் அடிப்பகுதிக்கு கட்டம் அலைன் ஆகியுள்ளது.


Balaji Institute of Computer Graphics
167, Police Kandasamy Street
Olympus, Ramanathapuram
Coimbatore - 641 045

❷

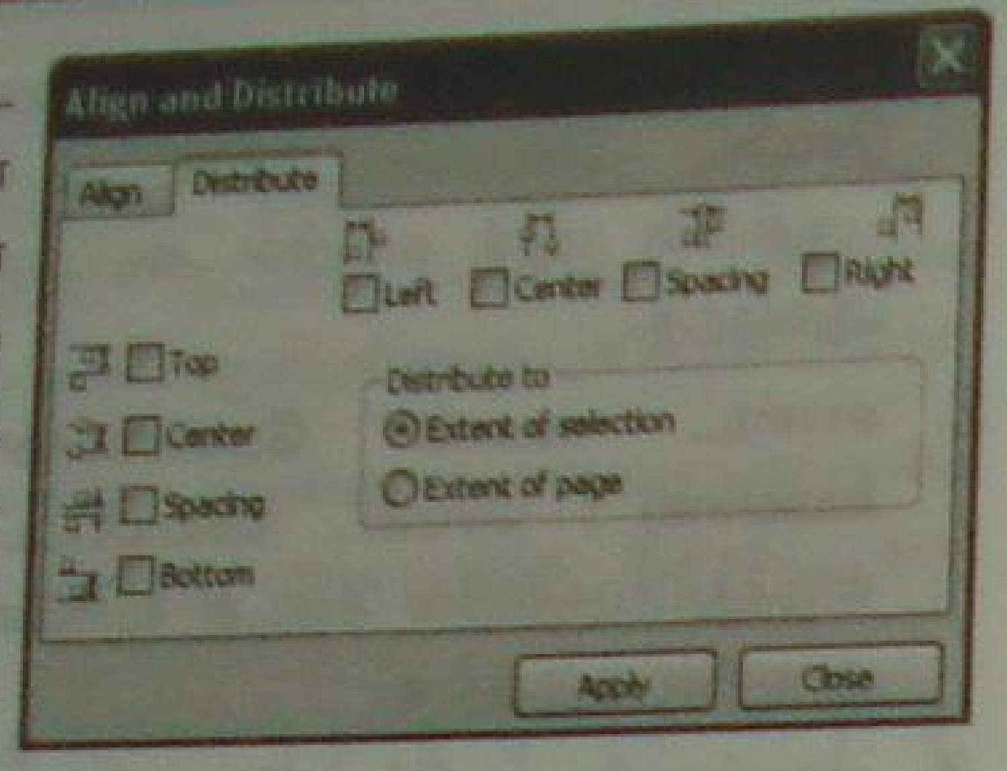
படம் 2 - எழுத்துப்பகுதியின் முதல் வரியின் அடிப்பகுதிக்கு கட்டம் அலைன் ஆகியுள்ளது.


Balaji Institute of Computer Graphics
167, Police Kandasamy Street
Olympus, Ramanathapuram
Coimbatore - 641 045

❸

படம் 3 - பாராகிராப் டெக்ஸ்ட்டின் பவுண்டிங் பாக்ஸின் அடிப்பகுதிக்கு கட்டம் அலைன் ஆகியுள்ளது.

டிஸ்ட்ரிப்யூசன் (Distribution) : அலைன் கட்டளையின் மற்றொரு பகுதி (இரண்டாவது ஃபோல்டர்) டிஸ்ட்ரிப்யூசன் என்பதாகும். உருவங்களை



ஒரு குறிப்பிட்ட பகுதிக்குள் சரியான முறையில் பரப்பிக் கொடுக்க இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது. இதற்கான ஃபோல்டரை செலக்ட் செய்தவுடன் வருகின்ற டயலாக் பாக்ஸ் மேலே கொடுக்கப்பட்டுள்ளது.

ஹரிஸான்டல் அல்லது வெர்டிகல் அமைப்பில் நிறுத்தப்பட்டுள்ள உருவங்களுக்கிடையே கொடுக்கப் பட்டுள்ள இடைவெளியை சரிசமமாக செய்வதற்கு இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது. எடுத்துக்காட்டாக ஒரு பக்கத்தில் ஒன்றன்கீழ் ஒன்றாக வெவ்வேறு தூரத்தில் நிறுத்தப்பட்டுள்ள உருவங்களுக்கு இடையே உள்ள இடைவெளியை சரிசெய்யலாம். இதற்கு இந்தக் கட்டளையின் டயலாக் பாக்ஸின் இடது பக்கம் உள்ள செக் பாக்ஸ்களை பயன்படுத்தவும். அதே போல அருகருகே (இடம் வலமாக) படுக்கைவசத்தில் நிறுத்தப்பட்டுள்ள உருவங்களுக்கு இடையே உள்ள இடைவெளியை சரிசெய்ய, இந்தக் கட்டளையின் டயலாக் பாக்ஸின் மேல் பக்கம் உள்ள செக் பாக்ஸ்களை பயன்படுத்தவும். இந்த இடைவெளிகளை ஒவ்வொரு வசத்திலும் முறையே நான்கு வகைகளில் சரிசெய்யலாம். அவையாவன:

வெர்டிகல் அமைப்பில் :

1. ஒவ்வொரு உருவங்களின் மேல் (டாப் Top) பக்கத்திற்கு
2. ஒவ்வொரு உருவங்களின் மையப்புள்ளிக்கு (சென்டர் Center)
3. ஒரு உருவத்தின் அடிப்பக்கத்திலிருந்து அடுத்த உருவத்தின் மேல் பக்கத்திற்கு (அதாவது இரண்டிற்குமான இடைவெளியை சரிசமமாக்குவது) (ஸ்பேசிங் Spacing)
4. ஒவ்வொரு உருவங்களின் அடிப்பக்கத்திற்கு (பாட்டம் Bottom)

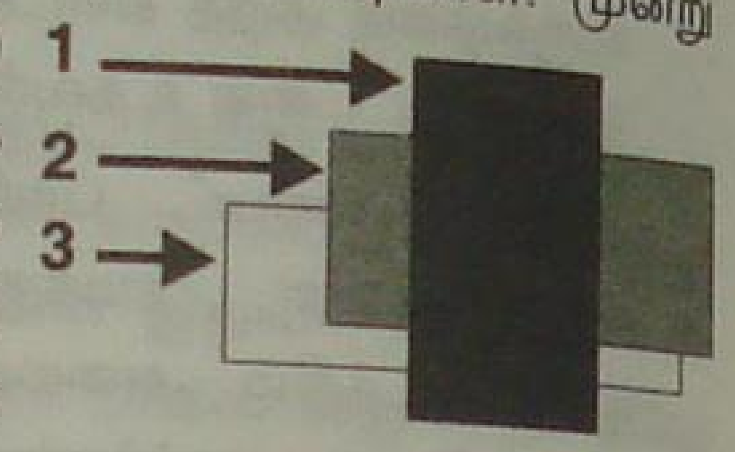
ஹரிஸாண்டல் அமைப்பில் :

1. ஒவ்வொரு உருவங்களின் இடதுபுறங்களின் தூரத்திற்கு (லெப்ட் Left)
2. ஒவ்வொரு உருவங்களின் மையப்புள்ளியின் தூரத்திற்கு (சென்டர் - Center)
3. ஒரு உருவத்தின் வலது புறத்திலிருந்து அடுத்த உருவத்தின் இடது பக்கத்திற்கு (அதாவது இரண்டிற்குமான இடைவெளியை சரிசமமாக்குவது) (ஸ்பேசிங் Spacing)
4. ஒவ்வொரு உருவத்தின் வலது புறங்களின் தூரத்திற்கு (ரைட் Right)

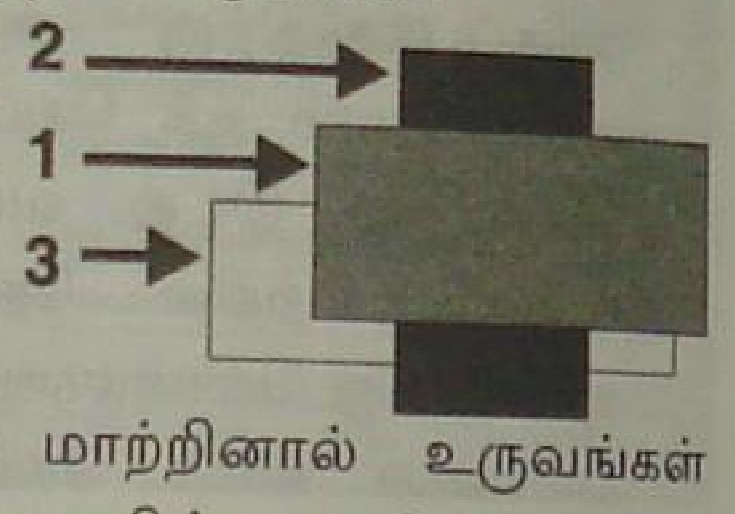
உருவங்களின் நீள அகலங்கள் எத்தனையாக இருந்தாலும் அவற்றின் மையம் மற்றும் ஓரங்களை அடிப்படையாகக் கொண்டு பரப்பி நிறுத்தப்படுகின்றன. குறைந்தது மூன்று உருவங்களை செலக்ட் செய்து கொண்டு இந்த டிஸ்ட்ரிப்யூசனை கொடுத்துப் பாருங்கள்.

4. ஆர்டர் (Order) :

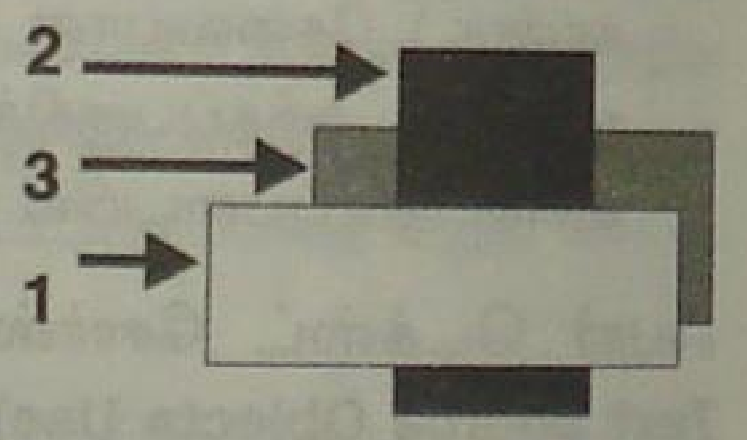
ஒன்றின் மீது ஒன்றாக நிறுத்தப்படுகின்ற உருவங்களை முன்பின் நகர்த்தி அமைப்பதற்கு இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது.



அருகில் உள்ள (முதல்) படத்தை கவனியுங்கள். மூன்று கட்டங்கள் (உருவங்கள்) ஒன்றன்மீது ஒன்றாக நிறுத்தப்பட்டுள்ளன. இதில் கருப்பு நிற கட்டம் (1) எல்லாவற்றிற்கும் மேலாக முதலாவதாக உள்ளது. அதன் கீழ் சாம்பல் நிற கட்டம் இரண்டாவதாகவும், எல்லாவற்றிற்கும் கீழாக வெள்ளை கட்டம் மூன்றாவதாகவும் நிறுத்தப்பட்டுள்ளன.



இதே நிலையில் முதலாவதாக உள்ள கருப்பு கட்டத்தை இரண்டாவதாகவும் இரண்டாவதாக உள்ள சாம்பல் கட்டத்தை முதலாவதாகவும் மாற்றினால் உருவங்கள் அருகில் உள்ளதைப் போல அமைகின்றனவல்லவா?



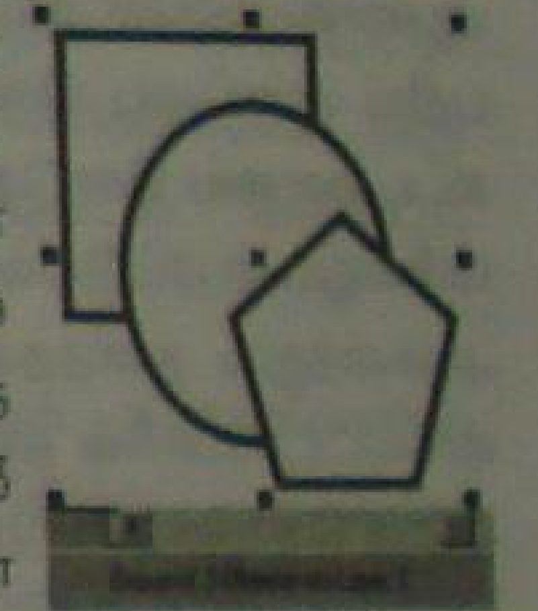
அடுத்ததாக, எல்லாவற்றிற்கும் கீழாக உள்ள வெள்ளை கட்டத்தை முதலாவதாகவும், கருப்பு கட்டத்தை இரண்டாவதாகவும், சாம்பல் கட்டத்தை மூன்றாவதாகவும் நிறுத்தினால் உருவ அமைப்பு மாறிவிடுகிறது அல்லவா? எப்படியாயினும் நமது தேவைக்கு ஏற்ப இந்த உருவங்களை இடம் நகர்த்தி அமைப்பதற்கு இந்த ஆர்டர் கட்டளை உதவுகிறது. காஸ்கேடிங் கட்டளையான இதனை செலக்ட் செய்தால் வருகின்ற மெனுவில் பின்வரும் கட்டளைகள் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன.

1. **டூ ஃப்ரன்ட் ஆஃப் பேஜ் (To Front of Page) :** செலக்ட் செய்துள்ள உருவம், அது நிறுத்தப்பட்டுள்ள பக்கத்தில் உள்ள அனைத்து உருவங்களுக்கும் மேலாக, அதாவது பக்கத்தில் முதலாவதாக இருக்கும்படி வருகிறது.
2. **டூ பேக் ஆஃப் பேஜ் (To Back of Page) :** செலக்ட் செய்துள்ள உருவம், அது நிறுத்தப்பட்டுள்ள பக்கத்தில் உள்ள அனைத்து உருவங்களுக்கும் கீழாக, அதாவது பக்கத்தில் கடைசியாக இருக்கும்படி நகர்த்தப்படுகிறது.
3. **டூ ஃப்ரன்ட் ஆப் லேயர் (To Front of Layer) :** செலக்ட் செய்துள்ள உருவம் தனக்கு மேல்பக்கம் நிறுத்தப்பட்டுள்ள எல்லா உருவங்களுக்கும் மேலாக, முதலாவதாக வந்து நிற்பதற்கு இதனை செலக்ட் செய்யவும். (ஷார்ட் கட் - Shift+PgUp)
4. **டூ பேக் ஆஃப் லேயர் (To Back of Layer) :** செலக்ட் செய்துள்ள உருவம் தன்னுடன் நிறுத்தப்பட்டுள்ள எல்லா உருவங்களுக்கும் கீழே கடைசியாக சென்று நிற்பதற்கு இதனை செலக்ட் செய்யவும். (ஷார்ட் கட் - Shift+PgDn)
5. **ஃபார்வர்ட் ஒன் (Forward One) :** செலக்ட் செய்துள்ள உருவம் தற்போது அது உள்ள இடத்திலிருந்து ஒரு நிலை முன்னோக்கி வருவதற்கு இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது. எடுத்துக்காட்டாக மூன்றாவதாக உள்ள உருவம் இரண்டாவதாக வந்து நிறுத்தப்படும். (ஷார்ட் கட் - Ctrl+PgUp)
6. **பேக் ஒன் (Back One) :** செலக்ட் செய்துள்ள உருவம் தற்போது அது உள்ள இடத்திலிருந்து ஒரு நிலை பின்னோக்கி சென்று நிறுத்தப்பட இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது. எடுத்துக்காட்டாக முதலாவதாக உள்ள உருவம் தனக்கு கீழ் உள்ள உருவத்தைத் தாண்டி இரண்டாவதாக நிறுத்தப்படும். (ஷார்ட் கட் - Ctrl+PgDn)
7. **இன் ஃப்ரன்ட் ஆஃப் (In Front of) :** வரிசையாக ஒன்றின் மீது ஒன்று நிறுத்தப்பட்டுள்ள பல உருவங்களுள் செலக்ட் செய்யப்பட்டுள்ள உருவத்தை, ஒரு குறிப்பிட்ட மற்றொரு உருவத்திற்கு முன்னால் கொண்டு நிறுத்த இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது. எடுத்துக்காட்டாக எட்டாவதாக உள்ள உருவத்தை இரண்டாவது உருவத்திற்கு முன்னால் நிறுத்த வேண்டுமானால் (உருவத்தை செலக்ட் செய்து கொண்டு) இந்தக் கட்டளையை செலக்ட் செய்யவும். உடன் மவுஸின் ஐகான் ஒரு அம்புக்குறியாக மாறியிருக்கும். அதனை இரண்டாவதாக உள்ள உருவத்தின் மீது க்ளிக் செய்யவும். உடன் 8வதாக இருந்த உருவம், இரண்டாவதாக இருந்த உருவத்திற்கு முன்பாக வந்து நிற்கும்.
8. **பிஹைன்ட் (Behind) :** இன் ஃப்ரன்ட் ஆஃப் போலவே இதுவும் செயல்படுகிறது. ஆனால் குறிப்பிட்ட உருவத்திற்கு பின்னால் நிறுத்துகிறது.
9. **ரிவர்ஸ் ஆர்டர் (Reverse Order) :** ஒன்றின் கீழ் ஒன்றாக 1, 2, 3 என்று வரிசையாக உள்ள உருவங்களை அப்படியே தலைகீழாக 3, 2, 1 என்று வரிசை மாற்றி அமைப்பதற்கு இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது. அனைத்து உருவங்களையும் ஒன்றுசேர்த்து செலக்ட் செய்து கொள்ளவும். இந்தக் கட்டளையை கொடுக்க அப்படியே வரிசை மாற்றித் தரப்படும்.

குறிப்பு : இதில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள கடைசி கட்டளையை தவிர மற்றவற்றிற்கு ஒன்று அல்லது தேவையான உருவங்களை மட்டும் செலக்ட் செய்திருக்க வேண்டியது அவசியம். கடைசி கட்டளைக்கு அத்தனை உருவங்களையும் செலக்ட் செய்து கொள்ளுங்கள். அதே போல முதல் 4 கட்டளைகளையும் ஷார்ட்கட் மூலமாக செயல்படச் செய்வதற்கு பழகிக் கொள்ளவும். மற்ற 3 கட்டளைகள் மிக அரிதாக தேவைப்படுபவையாக இருக்கின்றன.

5. குரூப் (Group) (ஷார்ட்கட் Ctrl G(^G)) :

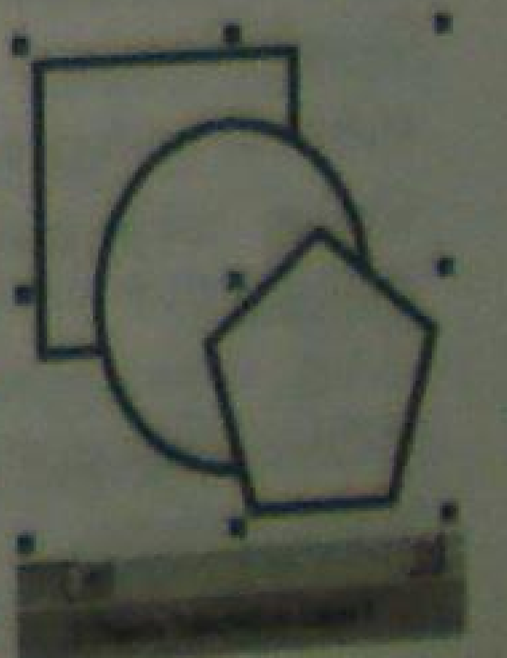
கோரல்டிராவின் முதன்மையான கட்டளைகளுள் ஒன்று. வழக்கமான அனைத்து வேலைகளிலும் நேரடியாக பயன்படுவதும் கூட. தனித்தனியாக உள்ள உருவங்களை ஒன்றாக நகர்த்துவதற்கு உதவுகின்ற ஒரு கட்டளை. இதனை கொடுப்பதால் உருவங்களின் தன்மை எந்த வகையிலும் மாறுவதில்லை. தனித்தனியாக உள்ள பொருட்களை ஒரு பெட்டியில் வைத்து நகர்த்துவது போன்றது. பொருட்களின் தன்மை மாறுவதில்லையல்லவா? அதுபோல இந்தக் கட்டளை செயல்படுகிறது.



ஒன்றாக சேர்த்து நிறுத்த வேண்டிய உருவங்களை ஒட்டு மொத்தமாக செலக்ட் செய்து கொள்ளுங்கள். (ஷிப்ட் பட்டனை அழுத்திக் கொண்டு, பிக் டூலால் ஒவ்வொரு உருவத்தின் மீதும் க்ளிக் செய்யலாம். தற்போதைய வேலையில், பேஸ்ட் போர்டு உள்பட, எந்த இடத்திலும், குறிப்பிட்ட அந்த உருவங்களைத் தவிர வேறு உருவங்கள் இல்லாத நிலையில் கன்ட்ரோல் ஏ (Ctrl A - ^A) கொடுத்து செலக்ட் ஆல் செய்யலாம்.) இந்தக் கட்டளையை கொடுக்கவும். உடன் அனைத்து உருவங்களும் ஒன்று சேர்க்கப்பட்டு குரூப் செய்யப்பட்டிருக்கும். இதனை ஸ்டேட்டஸ் பார் (Status Bar) மூலம் அறியலாம். (அருகில் படத்தை கவனிக்கவும்.) குரூப் ஆஃப் 3 ஆப்ஜெக்ட்ஸ் என்று மொத்தம் உள்ள உருவங்களின் எண்ணிக்கை கொடுக்கப்படும்.

தனித்தனியே குரூப் செய்யப்பட்ட இரண்டு அல்லது அதற்கு மேற்பட்ட உருவங்களையும் ஒரு குரூப் செய்யலாம். இரண்டு குரூப்களையும் ஒன்றாக செலக்ட் செய்து இந்த குரூப் கட்டளையை கொடுக்கவும். குரூப் செய்யப்பட்டவுடன் ஸ்டேட்டஸ் பாரில் குரூப் ஆஃப் 2 ஆப்ஜெக்ட்ஸ் என்றுதான் கொடுக்கப்படும்.

6. அன்குரூப் (Ungroup) (ஷார்ட்கட் Ctrl U (^U)) :



குரூப் செய்யப்பட்ட ஆப்ஜெக்ட்ஸ்களை தனியே பிரிப்பதற்கு இந்த அன்குரூப் கட்டளை உதவுகிறது. அன்குரூப் செய்தவுடன் ஸ்டேட்டஸ் பாரை கவனிக்கவும். அன்குரூப் செய்யப்பட்ட உருவத்தில் எத்தனை உருவங்கள் உள்ளன என்ற தகவல் கிடைக்கும். தனித் தனியே குரூப் செய்யப்பட்ட நான்கு உருவங்களை இணைத்து உருவாக்கிய புதிய குரூப்பை அன்குரூப் செய்தால், ஸ்டேட்டஸ் பாரில் 4 ஆப்ஜெக்ட்ஸ் செலக்டட்

ஆன் லேயர் 1 என்றுதான் கொடுக்கப்படும். அதாவது தனித்தனி குரூப்களாக மட்டுமே இந்த நிலையில் பிரிக்கப்பட்டு நிறுத்தப்படும்.

7. அன்குரூப் ஆல் (Ungroup All) :

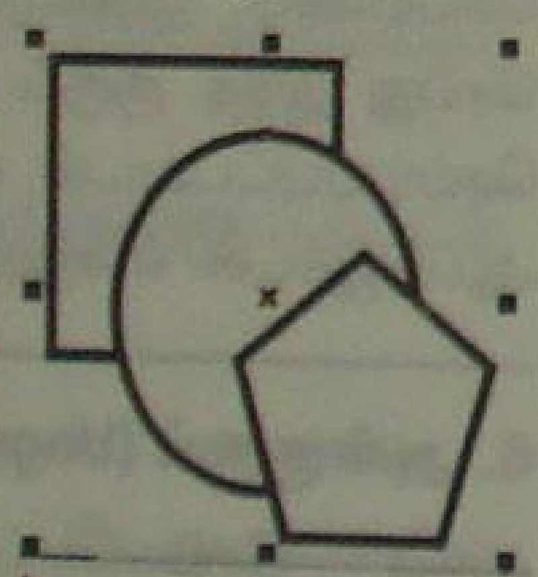
தனித்தனியே குரூப் செய்யப்பட்ட உருவங்களை இணைத்து புதிய குரூப் உருவாக்கலாம் என்றும் அவற்றை அன்குரூப் செய்யும் பொழுதும் அவை தனித் தனி குரூப்களாகவே நிறுத்தப்படும் என்பதையும் கண்டோமல்லவா. அவ்வாறு இல்லாமல், அனைத்து உருவங்களும் தனித்தனியே பிரித்து நிறுத்தப்பட இந்தக் கட்டளையை செலக்ட் செய்யவும். அதாவது, வெவ்வேறு எண்ணிக்கையிலான உருவங்களை குரூப் செய்திருக்கலாம்.

எடுத்துக்காட்டாக 1) 3 உருவங்கள், 2) 7 உருவங்கள், 3) 11 உருவங்கள் என்று தனித்தனியே மூன்று குரூப்கள் உள்ளன எனக் கொள்வோம். இந்த 3 தனித்தனி குரூப்களையும் ஒன்று சேர்த்து ஒரு புதிய குரூப் செய்துள்ளீர்கள். இந்த நிலையில் இந்த புதிய குரூப்பை அன்குரூப் செய்தால், ஸ்டேட்டஸ் பாரில் 3 ஆப்ஜெக்ட்ஸ் செலக்டட் என்றுதான் காட்டப்படும். அதாவது தனித்தனி குரூப்கள் பிரிந்து நிறுத்தப்படும்.

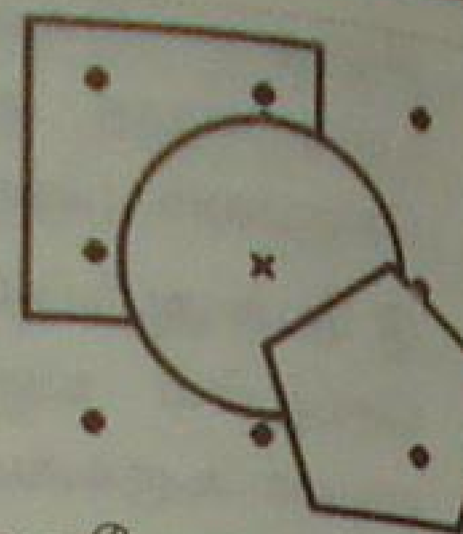
ஆனால் மேலே நாம் பார்த்த 3 குரூப்களைக் கொண்ட புதிய குரூப்பை செலக்ட் செய்து இந்த அன்குரூப் ஆல் கட்டளையை கொடுத்தால், மூன்று தனித்தனி குரூப்களும் பிரிவதுடன் மட்டுமல்லாமல், அவற்றில் உள்ள உருவங்கள் அனைத்தும் தனித்தனியே பிரிக்கப்பட்டு நிறுத்தப்படும். ஸ்டேட்டஸ்பாரில் தற்போது 21 ஆப்ஜெக்ட்ஸ் செலக்டட் என்று கொடுக்கப்படும்.

எனவே இந்தக் கட்டளையை கவனமாக கையாளவும். தேவையில்லாத இடத்தில் குரூப்பாக இருக்க வேண்டிய உருவங்களையும் தனித்தனியே பிரித்துக் கொடுத்து வேலையை வளர்த்துவிடும் வாய்ப்பும் உள்ளது.

குறிப்பு : குரூப் செய்யப்பட்ட ஒரு உருவத்தில் உள்ள ஒரு குறிப்பிட்ட உருவத்தை மட்டும் செலக்ட் செய்து மாற்றங்கள் செய்ய, அதனை அன்குரூப் செய்ய வேண்டியது இல்லை. எடுத்துக்காட்டாக கட்டம், வட்டம் மற்றும் பாலிகான்களை இணைத்து உருவாக்கப்பட்ட ஒரு குரூப்பை எடுத்துக் கொள்வோம். இதில் வட்டத்தின் வெளிக்கோட்டின் தடிமனை மட்டும் மாற்ற வேண்டும் என்றால் மூன்று உருவங்கள் உள்ள இதனை அன்குரூப் செய்து மாற்றத்தைக் கொடுக்க வேண்டிய அவசியம் இல்லை.



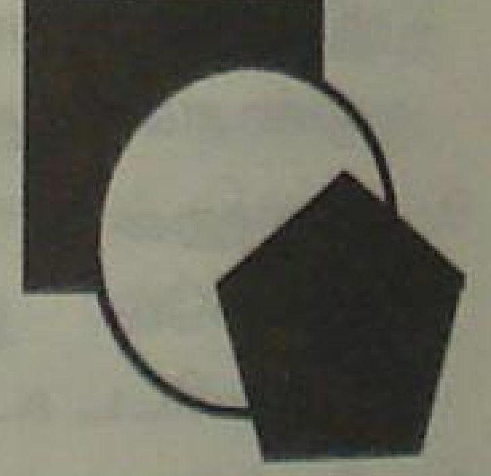
குரூப் செய்துள்ள உருவத்தை செலக்ட் செய்து கொள்ளுங்கள். கன்ட்ரோல் பட்டனை அழுத்திக் கொண்டு, மாற்றம் கொடுக்க வேண்டிய உருவத்தின் மீது க்ளிக் செய்யுங்கள். அந்த உருவம் மட்டும் செலக்ட் ஆகும். கவனியுங்கள். பிக் டூல் பயன்படுத்தி ஒரு உருவத்தை செலக்ட் செய்தால் சுற்றிலும் 8 கருப்பு கட்டம் போன்ற புள்ளிகள் வருவதை பார்த்திருப்பீர்கள். அதுபோல இங்கும் சுற்றிலும் 8 புள்ளிகள் வந்து நிற்கின்றன. ஆனால் இவை கருப்பு வட்டப் புள்ளிகளாக இருக்கும் இப்பொழுது தேவையான மாற்றங்களை கொடுத்துக் கொள்ளுங்கள். நகர்த்தி வைத்தல், சுழற்றி நிறுத்துதல், வெளிக்கோடு, உள்ளே ஃபில் போன்றவற்றை மாற்றுதல் உட்பட அனைத்து செயல்களையும் கொடுக்கலாம். ஆனால் குரூப்பில் உள்ள ஒரு உருவத்தை மட்டும் இப்படி செய்யும் பொழுது அதனை டூப்ளிகேட் செய்ய முடியாது. தேவையென்றால் காப்பி / பேஸ்ட் கொடுத்துக் கொள்ளலாம். முற்றிலுமாக டெலிட்டும் செய்யலாம். வேலை முடிந்ததும், உருவத்தை டீசெலக்ட் செய்யுங்கள். அதாவது பிக் டூலை வெளியே க்ளிக் செய்யுங்கள். மீண்டும் உங்கள் பழைய குரூப் அப்படியே கிடைக்கிறது.

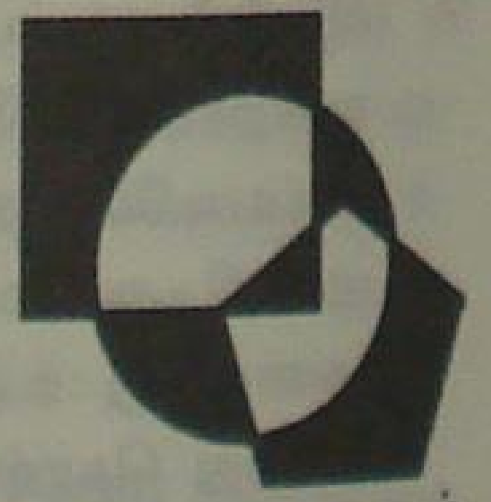


இந்த செயல்பாட்டின் போது ஸ்டேட்டஸ் பாரை நன்கு கவனியுங்கள். பல குரூப்களை சேர்த்து புதிய குரூப் செய்துள்ள நிலையில் ஒரு குறிப்பிட்ட உருவத்தை செலக்ட் செய்தால் அதனை Child Object என்று குறிப்பிடுவார்கள்.

8. கம்பைன் (Combine) (^L) :

இதுவும் குரூப் போன்ற ஒரு செயல்பாடு. ஆனால் தனித்தனியான உருவங்களை கம்பைன் செய்தால் முற்றிலும் ஒன்றாக மாறிவிடும். இணைக்கப்படும் உருவங்கள் அனைத்தும் ஒரு உருவத்தின் தன்மையை அடைந்து விடும். எடுத்துக்காட்டாக தனித்தனியான திரவங்களை ஒன்றாக சேர்த்தால் அவை ஒன்றுடன் ஒன்று கலந்து விடுகின்றனவல்லவா? அவற்றை மீண்டும் பிரிக்க முடியாதல்லவா? அதைப் போன்றே இந்த செயல்பாடு அமைகின்றது.





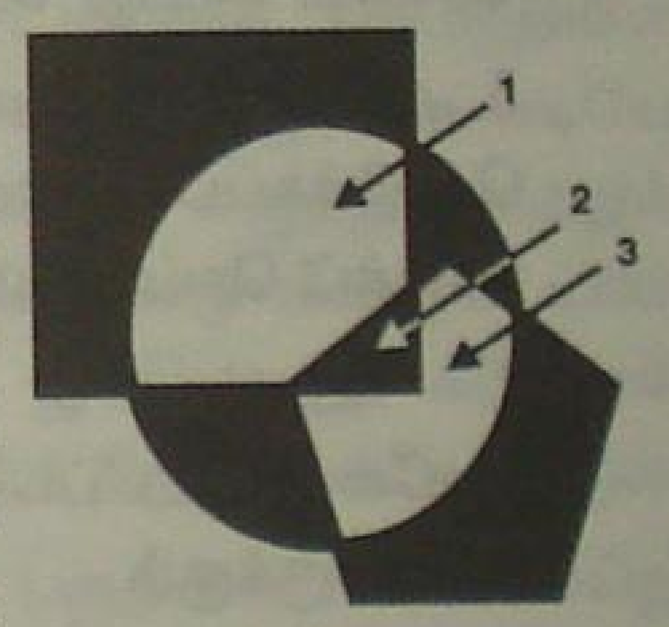
ஒன்றின் மீது ஒன்று நிறுத்தப் பட்டுள்ள மூன்று உருவங்களை ஒன்றாக செலக்ட் செய்து கொள்ளுங்கள். இதில் மேல்புறம் உள்ள முதல் உருவம் கருப்பு நிறத்திலும், கீழே உள்ள உருவம் வெள்ளையிலும், மூன்றாவது உருவம் கருப்பாகவும் உள்ளதாகக் கொள்வோம். இதில் கருப்பு நிற உருவத்தை முதலாவதாகவும், வெள்ளை நிற உருவத்தை இரண்டாவதாகவும் மூன்றாவதாக கருப்பு நிற உருவத்தையும் செலக்ட் செய்து கொள்கிறீர்கள் என்றும் கொள்வோம். இப்பொழுது இந்தக் கட்டளையை கொடுத்தால், மூன்று உருவங்களும் ஒன்றாக இணைவதுடன்,

1 மூன்று உருவங்களுக்கும் கடைசியாக செலக்ட் செய்த கருப்பு நிறம் கொடுக்கப்பட்டிருக்கும்.

2. மூன்று உருவங்களும் சேர்ந்திருந்த, அதாவது ஒன்றின் மேல் மற்றொன்று இருந்த பகுதி நிறமற்றதாகவும், துவாரமாகவும் (Hole) மாறியிருக்கும்.

3. ஸ்டேட்டஸ் பாரில் கர்வ் (Curve) என்று கொடுக்கப்படும். அதாவது கம்பைன் செய்வதற்கு முன்பாக தனித்தனியே செலக்ட் செய்த பொழுது, ரெக்டாங்கல், எல்லிப்ஸ் என்பது போன்றும், எல்லாவற்றையும் சேர்த்து செலக்ட் செய்தபொழுது உருவங்களின் மொத்த எண்ணிக்கையும் (எடுத்துக் காட்டாக 3 ஆப்ஜெக்ட் செலக்டட் என்று) காட்டப்பட்டிருந்தது தற்போது கர்வ் (Curve) என்று காட்டப்படுகிறது.

ஒன்றிற்கு மேற்பட்ட உருவங்களை கம்பைன் செய்யும்பொழுது, உருவங்களின் எண்ணிக்கையை பொருத்தும் புதிய உருவம் அமைகிறது. அதிலும் குறிப்பாக, ஒன்றின் மீது ஒன்று உருவங்கள் அடுக்கப்படும் பொழுது, உருவங்களின் எண்ணிக்கை புதிய செயல்களை செய்கிறது. ஒன்றின்மீது ஒன்று நிறுத்தப்படும் உருவங்களின் எண்ணிக்கை இரட்டைபடை (Even Numbers) எண்களாக இருந்தால் அந்த இடம் துவார(Hole)மாகவும், ஒற்றைபடை (Odd Numbers) எண்களாக இருந்தால் அந்த இடத்தில் நிறம் கொடுக்கப்பட்டும் அமைகிறது. அருகில் உள்ள படத்தை கவனியுங்கள். மூன்று உருவங்களை பயன்படுத்தி கம்பைன் செய்யப்பட்ட இதில் கட்டமும் வட்டமும் சேர்ந்த பகுதியும் (1), பாலிகானும் வட்டமும் சேர்ந்த பகுதியும் (3) துவாரமாகவும், மூன்று உருவங்களும் சேர்ந்த இடமும் (2), தனித்தனியே அந்த உருவங்கள் உள்ள பகுதிகளும் கருப்பாகவும் இருக்கின்றன.



கம்பைன் செய்து பெற்றுள்ள புதிய உருவத்தில் மாற்றங்கள் செய்ய ஷேப் டூலை பயன்படுத்தலாம். ஷேப் டூலால் உருவத்தை செலக்ட் செய்ய, உருவத்தில் உள்ள நோடுகள் தெரியத் துவங்குகின்றன. அவற்றை செலக்ட் செய்து தேவையான மாற்றங்களை செய்து கொள்ளலாம்.

கவனிக்க : கம்பைன் செய்தபிறகு உருவங்களின் உண்மைத்தன்மை மறைந்து விடுகிறது. அதாவது அவை வரையப்பட்ட பொழுது அவற்றின் தன்மை என்னவாக இருந்ததோ (அந்த உருவத்தை மட்டும் தனியே செலக்ட் செய்திருக்கும் பொழுது ஸ்டேட்டஸ் பாரில் (Status Bar) காட்டப்படுவது) அது நீக்கப்பட்டு புதிய உருவம் கர்வ் (Curve) என்ற சாதாரண நிலைக்கு மாற்றப்படுகிறது. எடுத்துக்காட்டாக எல்லிப்ஸ் டூலை பயன்படுத்தி ஒரு வட்டம் வரைந்து (அதனை மட்டும்) செலக்ட் செய்தால் ஸ்டேட்டஸ் பாரில் எல்லிப்ஸ் (Ellipse) என்றும், ரெக்டாங்கல் டூலை பயன்படுத்தி ஒரு கட்டம் வரைந்திருந்தால் அது ரெக்டாங்கல் (Rectangle) என்றும் கொடுக்கப்படும். இந்த உருவங்களை செலக்ட் செய்து கம்பைன் கொடுத்தால், அவை ஒன்றுடன் ஒன்று இணைந்துவிடுவதுடன், புதிய பெயரும் பெறுகின்றன. அந்த புதிய உருவத்தை பிக் டூலை பயன்படுத்தி செலக்ட் செய்த நிலையில், ஸ்டேட்டஸ் பாரை கவனியுங்கள். கர்வ் (Curve) என்றே காட்டப்படும்.

மிகவும் எளிமையாக செயல்படும் இந்தக் கட்டளையை நன்கு பழகிக் கொண்டு உங்கள் வேலைகளில் பயன்படுத்துவது நல்லது. பல இடங்களில் பயன்படக் கூடிய இந்தக் கட்டளையை பயன்படுத்தி தேவையான எண்ணிக்கையில் உருவங்களை கம்பைன் செய்வதன் மூலம் புதிய உருவங்களை பெறலாம். (ஷார்ட்கட் Ctrl+L)

9. பிரேக் அபார்ட் (Break Apart) (ஷார்ட்கட் Ctrl+K) :

கம்பைன் செய்த உருவங்களை தனித்தனியே பிரிப்பதற்கு இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது. எடுத்துக்காட்டாக மூன்று தனித்தனியான உருவங்களை செலக்ட் செய்து கம்பைன் கொடுத்து புதிய உருவத்தை பெறலாம். அதில் குறிப்பிட்ட பகுதியை முற்றிலுமாக நீக்குவது போன்ற தேவைகள் வரும்பொழுது, அந்த புதிய உருவத்திற்கு இந்தக் கட்டளையை கொடுக்கவும். உடன் அதில் இணைக்கப்பட்டிருந்த அனைத்து உருவங்களும் தனித் தனியே பிரித்து நிறுத்தப்படுகின்றன. ஸ்டேட்டஸ் பாரை கவனியுங்கள். எத்தனை எண்ணிக்கையோ அது கொடுக்கப்பட்டிருக்கும். 3 ஆப்ஜெக்ட்ஸ் செலக்டட் என்பது போன்று காட்டப்படும்.

ஆனால் தனித்தனியே பிரிக்கப்படும் உருவங்களும், கர்வாகத்தான் இருக்கும். அவற்றின் உண்மை உருவத்தைப் பெறமாட்டா. அதாவது, வரையப்பட்ட பொழுது எல்லிப்ஸ் என்ற பெயரில் காட்டப்பட்ட வட்டத்தை கம்பைன் செய்து, பிறகு பிரேக் அபார்ட் கொடுத்து தனியே பிரித்தால் அது கர்வ் என்றே இருக்கும். மாறாக எல்லிப்ஸ் என்று பழைய பெயரையும் தன்மையையும் அடையாது. இது மட்டுமல்லாது பல்வேறு கட்டளைகளின் தொடர்ச்சியாக, இந்த பிரேக் என்பது செயல்படுகிறது. இதன் பெயரும் அதற்கேற்ப மாறி அமைகிறது.

10. லாக் ஆப்ஜெக்ட் (Lock Object) :

செலக்ட் செய்துள்ள உருவம், மீண்டும் நகர்த்தப்படாமல், தற்போது நிறுத்தப்பட்டுள்ள இடத்திலேயே இருப்பதற்கும், மற்ற உருவங்களை செலக்ட் செய்ய முயற்சிக்கும் பொழுது இந்த உருவம் செலக்ட் ஆகாமல் இருப்பதற்கும் இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது.

இடம் நகரக்கூடாது என்று தீர்மானித்துள்ள உருவங்களை பிக் டூலால் செலக்ட் செய்து கொள்ளுங்கள். இந்தக் கட்டளையை கொடுங்கள். பிறகு இந்த உருவங்களை பிக் டூலால் செலக்ட் செய்து பாருங்கள், செலக்ட் ஆகாமல்

இருப்பதுடன், அவற்றை நகர்த்துவதற்கு முயற்சித்தால் ஒரு பூட்டு உருவம் வருவதையும் காணலாம்.

மீண்டும் நகர்த்துவதற்கு அடுத்த கட்டளையான அன்லாக் ஆப்ஜெக்ட்-ஐ பயன்படுத்தவும்.

---

11. அன்லாக் ஆப்ஜெக்ட் (Unlock Object) :

லாக் செய்துள்ள உருவங்களை மீண்டும் நகர்த்துவதற்கு அன்லாக் செய்ய வேண்டும். பிக் டூலை பயன்படுத்தி லாக் செய்துள்ள உருவத்தை செலக்ட் செய்யுங்கள். அடுத்து இந்தக் கட்டளையை செலக்ட் செய்யுங்கள். இதனை கொடுத்த பிறகு அந்த உருவங்களை வழக்கம் போல நகர்த்த முடிகிறது.

---

12. அன்லாக் ஆல் ஆப்ஜெக்ட்ஸ் (Unlock All Objects) :

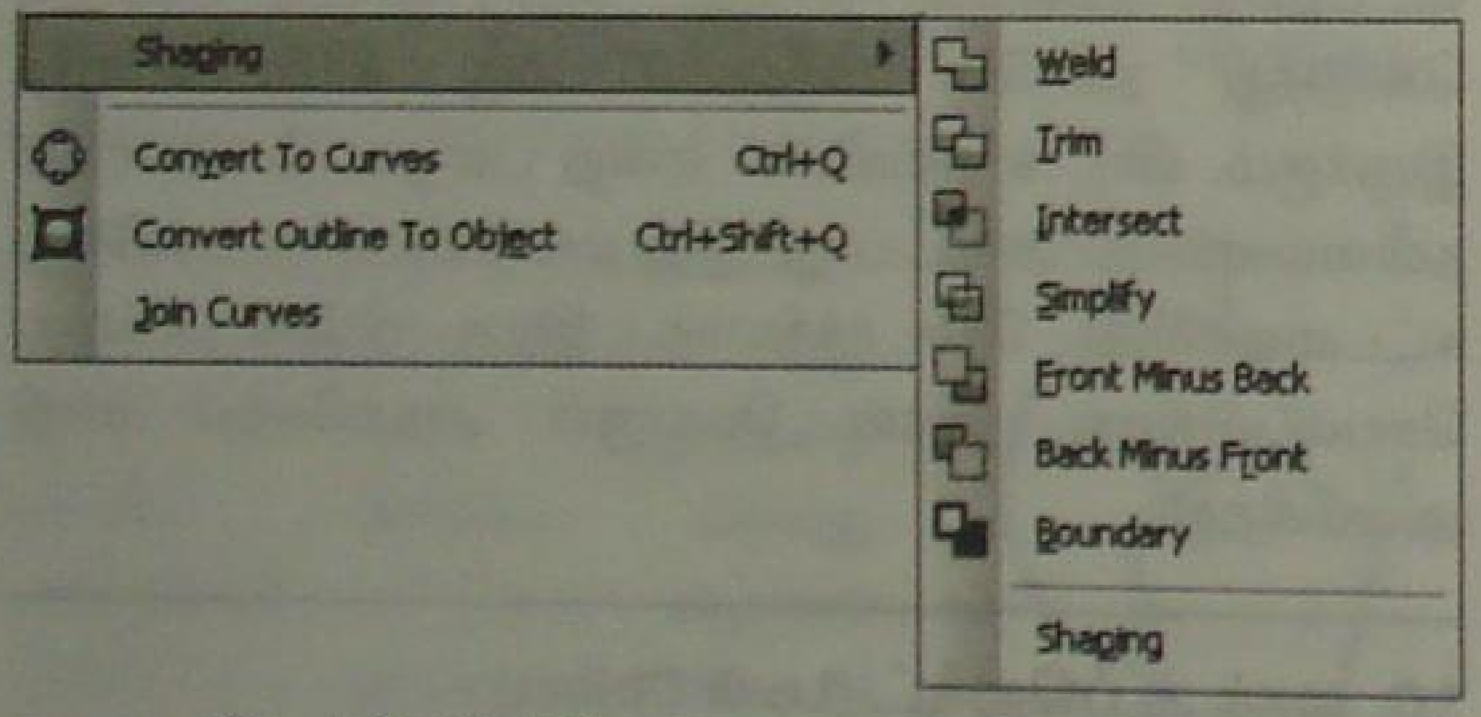
லாக் செய்துள்ள பல உருவங்களுள் ஒரு குறிப்பிட்ட உருவத்தை மட்டும் அன்லாக் செய்வதற்கு, அன்லாக் ஆப்ஜெக்ட் கட்டளை உதவுகிறது. லாக் செய்துள்ள அனைத்து உருவங்களையும் ஒரே சமயத்தில் அன்லாக் செய்வதற்கு இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது. எந்த ஒரு உருவத்தையும் செலக்ட் செய்யாமலேயே இந்தக் கட்டளை செயல்படுவது குறிப்பிடத்தக்கது.

கவனிக்க : லாக் செய்துள்ள ஆப்ஜெக்ட்களுக்கு குரூப், கம்பைன் போன்ற கட்டளைகளை கொடுக்க முடியாது.

---

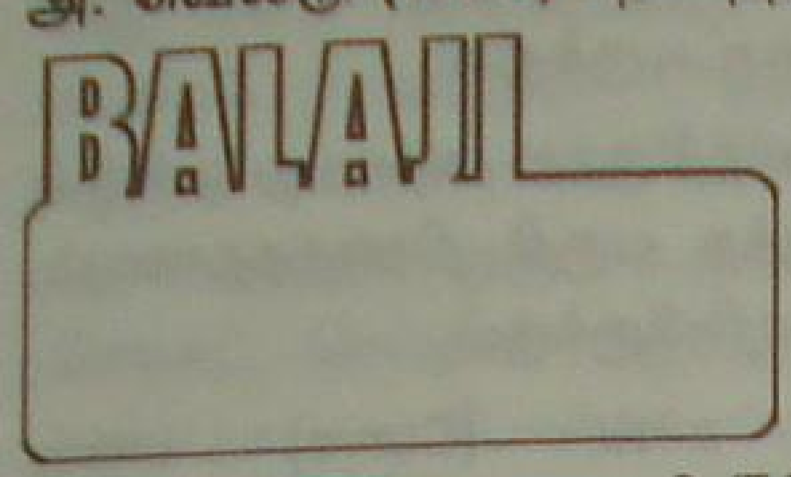
13. ஷேப்பிங் (Shaping) :

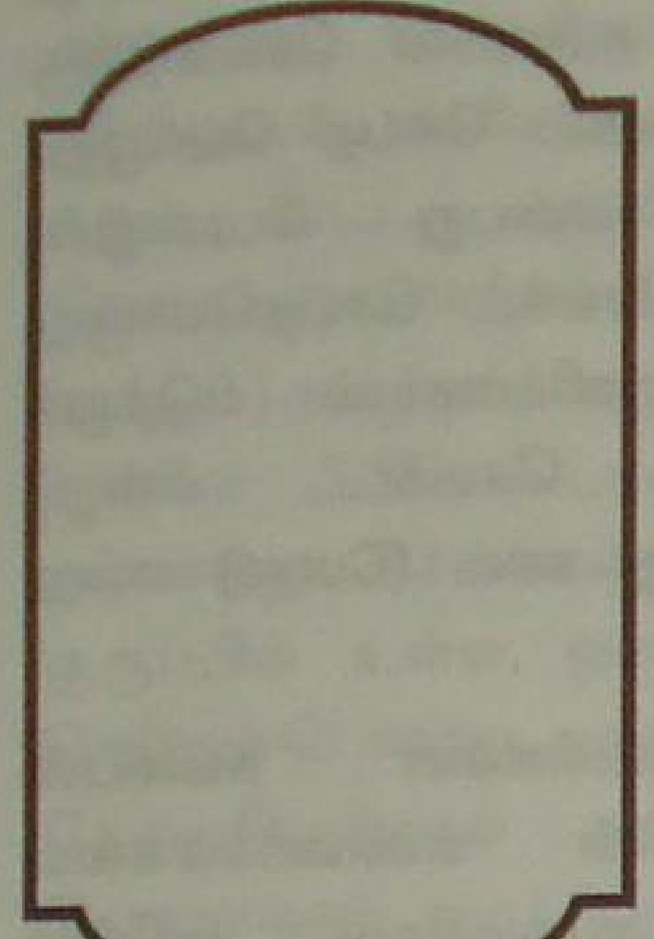
கோரல்டிராவில் பல விந்தையான செயல்களை செய்வதற்கு உதவும் கட்டளைகளுள் இந்த ஷேப்பிங் கட்டளையும் ஒன்று. கேஸ்கேடிங் மெனுவான இதில் பின்வரும் செயல்களுக்கான கட்டளைகள் கொடுக்கப்பட்டு உள்ளன :



அ. வெல்டு (Weld)
ஆ. ட்ரிம் (Trim)
இ. இன்டெர்செக்ட் (Intersect)
ஈ. சிம்ப்ளிபை (Simplify)
உ. ஃப்ரன்ட் மைனஸ் பேக் (Front Minus Back)
ஊ. பேக் மைனஸ் ஃப்ரன்ட் (Back Minus Front)
எ. பவுண்டரி (Boundry), ஏ. ஷேப்பிங் (Shaping)

ஒன்றிற்கு மேற்பட்ட உருவங்களை ஒன்றிணைத்து புதிய உருவங்களை உருவாக்க உதவுகின்ற இந்தக் கட்டளைகளைப்பற்றி விரிவாகக் காணலாம்.





அ. வெல்டு (Weld) : தனித்தனியே உள்ள உருவங்களை ஒன்றிணைக்க உதவும் வெல்டிங் செயலை இந்தக் கட்டளை மூலம் செய்ய முடிகிறது. அருகில் கொடுத்துள்ள உருவங்களை கவனியுங்கள். இவை வெல்டிங் கட்டளை மூலம் உருவாக்கப்பட்டவை. இவை போன்று உங்கள் எண்ணப்படியான உருவங்களை தயாரிக்கலாம்.

செயல்படும் முறை : தேவையான உருவங்களை தனித் தனியாக வரைந்து கொள்ளுங்கள். எடுத்துக்காட்டாக மேலே உள்ள கட்டத்தை வரைவதை காணலாம்.

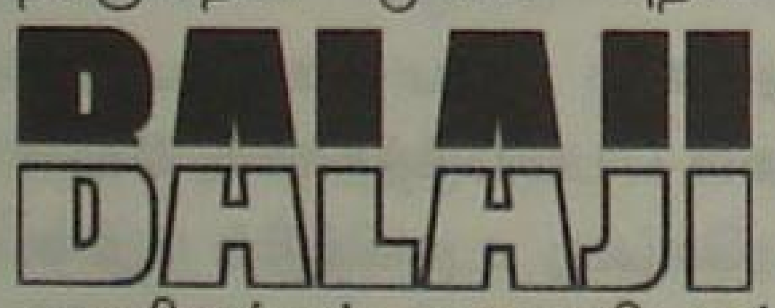
1. முதலில் ஒரு கட்டமும் அதன் மேல் மற்றும் கீழ் புறங்களில் தேவையான அளவில் இரண்டு வட்டங்களையும் வரைந்து கொள்ளுங்கள்.

2. மூன்று உருவங்களையும் பிக் டூலை பயன்படுத்தி செலக்ட் செய்து கொள்ளுங்கள்.

3. அரேன்ஜ் மெனுவில் உள்ள ஷேப்பிங் கட்டளையில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள இந்த வெல்டு கட்டளையை செலக்ட் செய்யவும்.

4. உடன் 3 உருவங்களும் ஒன்றிணைந்து மேலே காட்டப்பட்டுள்ள ஒரு புதிய உருவமாக மாறியிருக்கும்.

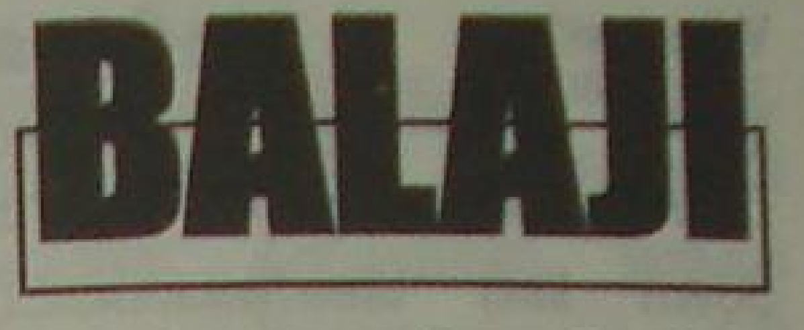
இதே போலவே, எழுத்தையும் கட்டத்தையும் இணைத்து புதிய வடிவங்களை உருவாக்கலாம்.



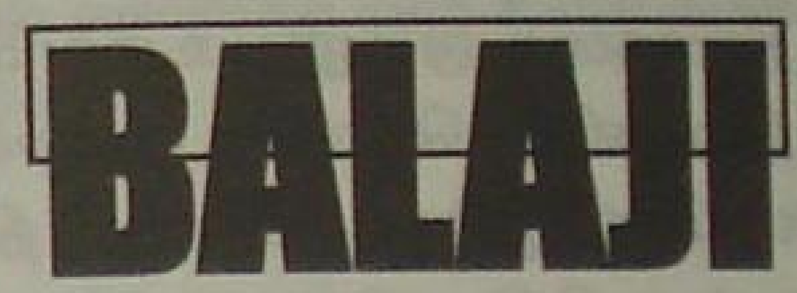
ஆ. ட்ரிம் (Trim) : தேவையற்ற பகுதிகளை வெட்டி நீக்குவதன் மூலம் புதிய உருவங்களை உருவாக்க இந்தகட்டளை உதவுகிறது. எடுத்துக்காட்டாக அருகில் உள்ள எழுத்துக்களை கவனியுங்கள். பாலாஜி என்ற இந்த ஆங்கில எழுத்துக்களால் உருவாக்கப்பட்ட வார்த்தை மேல் பாதி கருப்பு நிறத்திலும், கீழ் பாதி வெளிக்கோட்டுடன் வெள்ளை நிறத்திலும் உள்ளது. இது போல ஒரு வார்த்தையின் மேல் கீழ் பக்கங்கள் வெவ்வேறு நிறங்களில் அமைக்கப் படுவதற்கு இந்த ட்ரிம் கட்டளை உதவுகிறது.

செயல்படும் முறை : முதலில் வார்த்தையை (எழுத்துக்களை) உருவாக்கிக் கொள்ளுங்கள். அதன் மேல், ஒரு பகுதி மட்டும் பரவி இருக்கும் படியாக ஒரு கட்டத்தை வரைந்து கொள்ளுங்கள். இங்கு கீழ்பகுதியில் பரவி இருக்கும் படியாக நாம் ஒரு கட்டத்தை (கீழே) வரைந்துள்ளதை கவனிக்கவும்.

பிக் டூலை பயன்படுத்தி முதலில் கட்டத்தையும் அடுத்து (ஷிஃப்ட் பட்டனை அழுத்தியபடி) எழுத்தையும் செலக்ட் செய்யுங்கள். ஸ்டேட்டஸ் பாரை கவனியுங்கள். 2 ஆப்ஜெக்ட்ஸ் செலக்டட் என்று காட்டப்படும். (தேவையென்றால் இதற்கு ஒரு டூப்ளிகேட் எடுத்துக் கொள்ளுங்கள்.



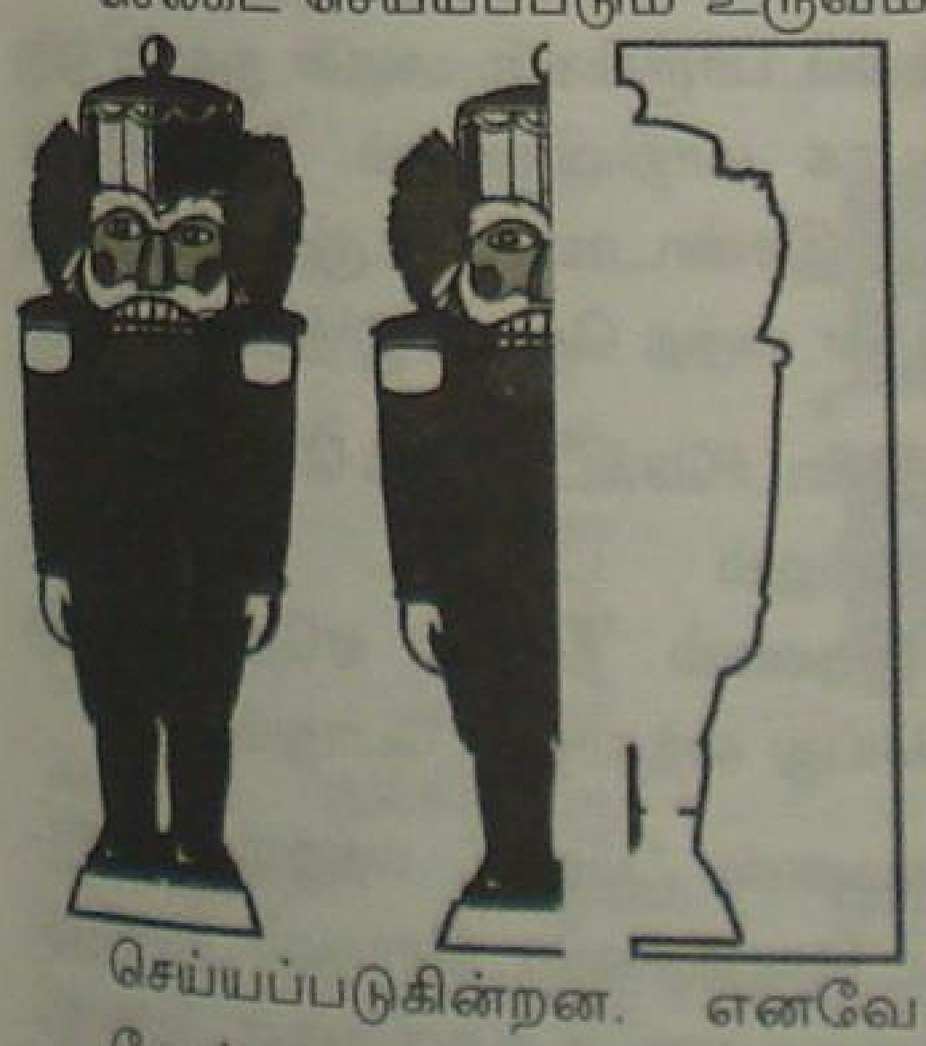
அதாவது எழுத்து மற்றும் கட்டம் ஆகிய இரண்டு உருவங்களுக்கும் ஒரு டூப்ளிகேட் எடுத்து நகர்த்தி வைத்துக் கொள்ளுங்கள். இந்த டூப்ளிகேட்டிற்கு அல்லது ஒரிஜினல் உருவத்தை செலக்ட் செய்த நிலையில் வைத்துக் கொள்ளுங்கள்.) இப்பொழுது ட்ரிம் கட்டளையை செலக்ட் செய்யுங்கள். கட்டத்தின் கீழ் நிறுத்தப்பட்டிருந்த எழுத்துப் பகுதி வெட்டப்பட்டு நீக்கப்பட்டிருக்கும். கட்டமும் எழுத்தின் மேல் பகுதியும் மட்டும் இருக்கும்.



இப்பொழுது டூப்ளிகேட்டாக நிறுத்தப்பட்ட எழுத்து மற்றும் கட்டத்தை எடுத்துக் கொள்ளுங்கள். கட்டத்தை மட்டும் செலக்ட் செய்து, அப்படியே எழுத்தின் மேல் பகுதிக்கு நகர்த்துங்கள். இதற்கு, கட்டத்தை செலக்ட் செய்தவுடன் சுற்றிலும் வருகின்ற ஹாண்டல்களில் கீழ்பகுதியில் நடுவில் உள்ளதை மவுஸால் பிடித்து அப்படியே மேல் நோக்கி நகர்த்துங்கள். எழுத்து மற்றும் கட்டத்தை செலக்ட் செய்து கொண்டு மீண்டும் ட்ரிம் கட்டளையை கொடுக்கவும். இப்பொழுது கட்டமும் எழுத்தின் கீழ் பகுதியும் மட்டும் நிறுத்தப்பட்டிருக்கும்.

ஏற்கனவே எழுத்தின் மேல் பகுதியை ட்ரிம் செய்து வைத்துள்ளீர்கள். இப்பொழுது கீழ் பகுதியும் கிடைத்துள்ளது. இரண்டையும் அருகருகே நகர்த்தி வையுங்கள். வெவ்வேறு வண்ணங்கள், அல்லது உங்கள் தேவைக்கேற்ப கொடுத்துக் கொள்ளுங்கள்.

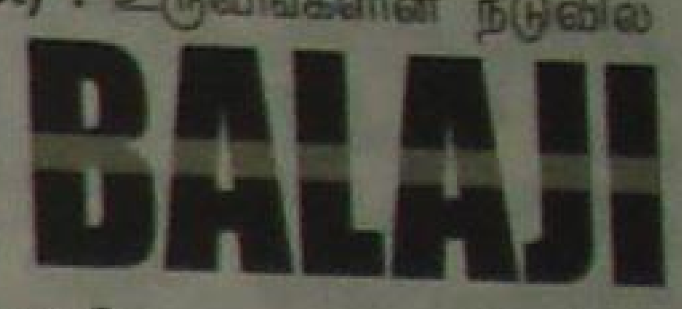
கவனிக்க : செலக்ட் செய்யும் பொழுது கடைசியாக செலக்ட் செய்யப்படும் உருவம் ட்ரிம் செய்யப்படும்.



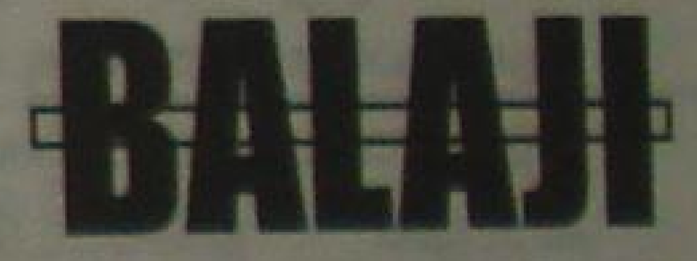
இரண்டிற்கு மேற்பட்ட எண்ணிக்கையில் உருவங்களை செலக்ட் செய்தால் முதலில் செலக்ட் செய்யப்படும் உருவத்தைத் தவிர மற்ற அனைத்து உருவங்களும் ட்ரிம் செய்யப்படுகின்றன. எனவே ட்ரிம் செய்யப்பட வேண்டிய உருவத்தை முதலாவதாக செலக்ட் செய்யக் கூடாது.

எந்த ஒரு உருவத்தையும் (வெக்டார் இமேஜ்) நமது தேவைக்கு ஏற்ப ட்ரிம் செய்து கொள்ள முடிகிறது என்பது இந்தக் கட்டளையின் தனிச்சிறப்பு ஆகும். முந்தின பக்கத்தில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள (முதல்) உருவத்தை கவனியுங்கள். இதனை அப்படியே உயரவசத்தில் இரண்டாக வெட்டி எடுக்கப்பட்டுள்ளதை இரண்டாவது படத்திலும், மூன்றாவது படத்தில் கட்டம் வெட்டப்பட்டுள்ளதையும் கவனியுங்கள்.

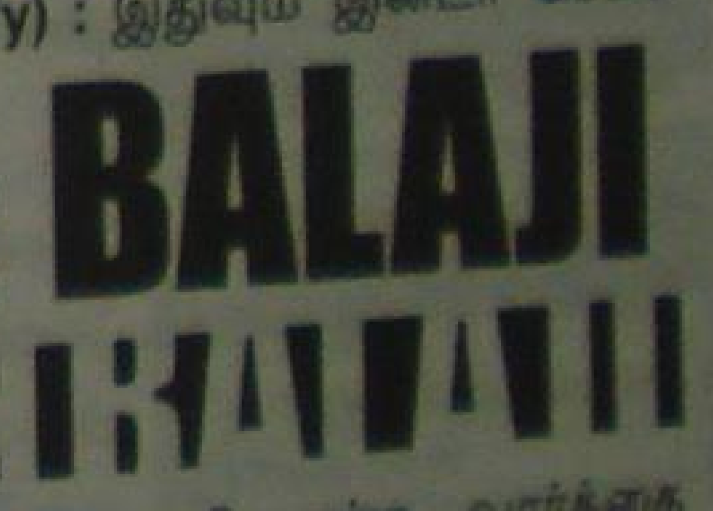
குறிப்பு : இந்தப்பகுதியில் அடுத்து கொடுக்கப் பட்டுள்ள நான்கு கட்டளைகளும், இதுவரையிலும் பார்த்த முதல் இரண்டு கட்டளைகளான வெல்டு மற்றும் ட்ரிம் ஆகியவற்றின் செயல்பாடுகளையே வெவ்வேறு முறைகளில் செய்கின்றன. புதிதாக ஒன்றும் இல்லை என்பது நமது எண்ணம். எனினும் அவற்றையும் இங்கு காணலாம்.



இ. இன்டர்செக்ட் (Intersect) : உருவங்களின் நடுவில் உள்ள ஒரு பகுதியை மட்டும் வெட்டி தனியே எடுப்பதற்கு இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது. அருகில் உள்ள எழுத்தை கவனியுங்கள். பாலாஜி என்ற இந்த வார்த்தையின் நடுவில் ஒரு பகுதி நிறம் மாறி காணப்படுகிறது. உண்மையில் இது ஒரு தனிப்பகுதி. அதாவது எழுத்துப் பகுதியின் இடையில் உள்ள குறிப்பிட்ட பகுதியை மட்டும் தனியே வெட்டி உருவாக்கப்பட்டுள்ளது. இது போல எந்த ஒரு பகுதியையும் வெட்டி புதிய இடைப்பகுதியை உருவாக்க முடிகிறது.

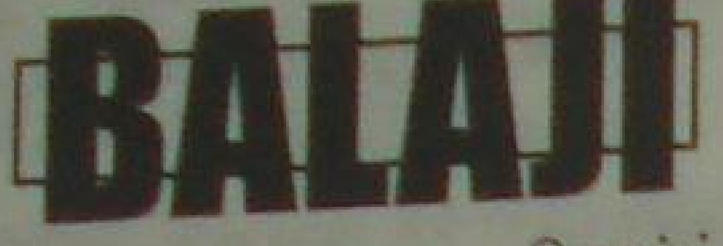


செயல்முறை : எழுத்துப் பகுதியை உருவாக்கிக் கொள்ளுங்கள். அதன் மேல் தேவையான உருவத்தை வரைந்து கொள்ளுங்கள். இங்கு நாம் ஒரு சிறிய கட்டத்தை வரைந்துள்ளோம். இரண்டு உருவங்களையும் செலக்ட் செய்து கொள்ளுங்கள். இன்டர்செக்ட் கட்டளையை செலக்ட் செய்யுங்கள். இப்பொழுது கட்டம் இருக்கும் பகுதியில் ஒரு புதிய உருவம் செலக்ட் ஆகி நிற்கும். அதனை மட்டும் தனியே, பிக் டூலை பயன்படுத்தி நகர்த்திப் பாருங்கள். கட்டமும் எழுத்தும் சேர்ந்த பகுதியில் இருந்த எழுத்துப்பகுதி மட்டும் தனியே வெட்டப்பட்டு (கர்வ் என்ற நிலையில்) நிறுத்தப்பட்டுள்ளது. எழுத்தும் கட்டமும் எந்த பாதிப்பும் இல்லாமல் அப்படியே இருப்பதையும் கவனியுங்கள்.



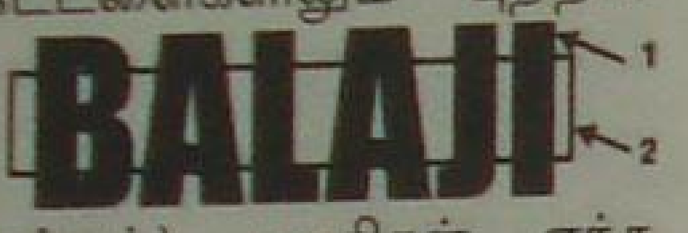
ஈ. ஸிம்ப்ளிஃபை (Simplify) : இதுவும் இன்டர் செக்ட் போலவே செயல்படுகிறது. ஆனால் இரண்டு உருவங்கள் சேரும் பொழுது உள்ள இடைவெளி பகுதி தனி உருவமாக உருவாக்கப் படுகிறது. அருகில் உள்ள பாலாஜி என்ற வார்த்தையிலிருந்து ஒரு குறிப்பிட்ட நடுப்பகுதியை மட்டும் செலக்ட்

செய்து கீழே உள்ள உருவம் தனியாக உருவாக்கப்பட்டு உள்ளது. இதில் எழுத்து வெள்ளையாகவும் மற்ற பகுதி கருப்பாகவும் இருப்பதை கவனிக்கவும்.

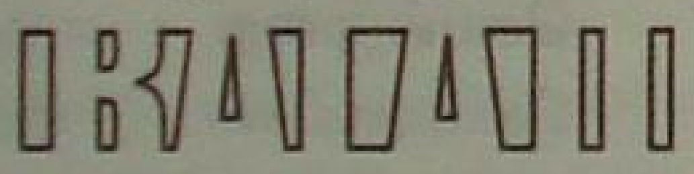


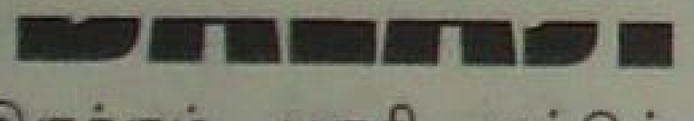
செயல்முறை : எழுத்தின் மீது ஒரு கட்டத்தை வரைந்து கொள்ளுங்கள். இரண்டு உருவங்களையும் செலக்ட் செய்து இந்தக் கட்டளையை செலக்ட் செய்யுங்கள். உடன் ஒரு தனிப்பகுதி செலக்ட் ஆகி நிற்கும். அதனை நகர்த்திப் பாருங்கள். மேலே நாம் பார்த்தது போன்ற, எழுத்து வெட்டப்பட்டும், இடைப்பகுதி கருப்பாகவும் (கர்வ்) கொடுக்கப்பட்டிருக்கும்.

உ. ஃப்ரன்ட் மைனஸ் பேக் (Front Minus Back): மேலே பார்த்த இரண்டு கட்டளைகளிலும் புதிதாக உருவாக்கப்படும் பகுதியுடன் நாம் உருவாக்கி வைத்த (எழுத்து மற்றும் கட்டம்) பகுதிகள் எந்த மாற்றமும் இல்லாமல் அப்படியே இருந்தன. ஆனால் இப்பொழுது பார்க்கவுள்ள இரண்டு கட்டளைகளில் புதிதாக உருவாக்கப்படும் பகுதிமட்டுமே நமக்குக் கிடைக்கும். நாம் முதலில் உருவாக்கி வைத்த எழுத்தும் கட்டமும் முற்றிலும் நீக்கப்பட்டு விடுகின்றன. எனவே தேவையென்றால் அவற்றிற்கு ஒரு டூப்ளிகேட் எடுத்துக் கொண்டு கட்டளையை கொடுக்கவும்.



செயல்முறை : தேவையான எழுத்தை உருவாக்கிக் கொள்ளுங்கள் (1). அதன் மேல் ஒரு கட்டத்தை தேவையான அளவிற்கு வரைந்து கொள்ளுங்கள் (2). இந்தக் கட்டளையை கொடுக்கவும். உடன் எழுத்தும் கட்டமும் நீக்கப்பட்டு அவை இரண்டும் இணைந்திருந்த இடத்திற்கு வெளியே இருக்கும் பகுதி மட்டும் ஸ்கிரீனில் நிறுத்தப்படும்.

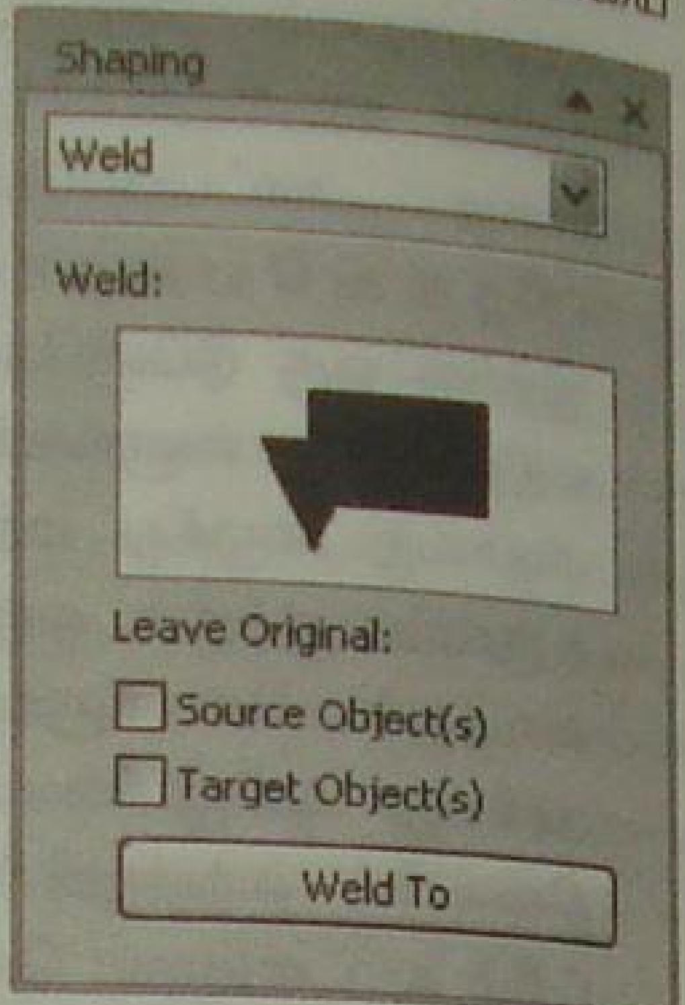




கவனிக்க : இந்த செயலின் போது எந்த உருவம் மேல் பக்கம் இருக்கின்றதோ அதன் அடிப்படையிலேயே நமக்கு விளைவு கிடைக்கின்றது. எடுத்துக்காட்டாக எழுத்து கீழே இருந்து கட்டம் மேல் பக்கம் நிறுத்தப்பட்டால், அருகில் உள்ளதில் முதலில் காட்டப்பட்டு உள்ளது போன்ற உருவம் கிடைக்கின்றது. எழுத்து மேல் பக்கம் இருந்து கட்டம் கீழே நிறுத்தப்பட்டிருந்தால் இங்கு இரண்டாவதாகக் காட்டப்பட்டுள்ள (எழுத்தின் மேல் கீழ் பகுதிகள் மட்டும்) உருவம் கிடைக்கின்றது.

ஊ. பேக் மைனஸ் ஃப்ரன்ட் (Back Minus Front) : இதுவும் மேலே பார்த்த ஃப்ரன்ட் மைனஸ் பேக் போலவே செயல்படுகிறது.

எ. ஷேப்பிங் (Shaping) : இந்தக் கட்டளையை செலக்ட் செய்தால் ஒரு டாக்கர் விண்டோ (Docker Window) வருகின்றது. இதில் மேல்பகுதியில் ஒரு ட்ராப்டவுன் லிஸ்ட் (Drop down list) கொடுக்கப்பட்டு உள்ளது. இதனை க்ளிக் செய்தால் வரும் லிஸ்ட்டில் நாம் மேலே பார்த்த அனைத்து கட்டளைகளும் கொடுக்கப்பட்டு உள்ளன. தேவையானதை செலக்ட் செய்ய, அதன் செயல்பாடு ஒரு படமாக, தலைப்பிற்குக் கீழே காட்டப்படுகிறது.



படத்திற்குக் கீழே லீவ் ஒரிஜினல் (Leave Original) என்று கொடுக்கப்பட்டுள்ளதை கவனிக்கவும். வெல்டு, இன்டர் செக்ட் மற்றும் ட்ரிம் கட்டளைகளில் ஒரிஜினல் அப்படியே நிறுத்தப்பட்டு, புதிய உருவம் தனியே கொடுக்கப்பட்டதை நினைவில் கொள்க. அதனை உறுதிப்படுத்தவே இங்கு லீவ் ஒரிஜினல் என்பது நிலையாகக் கொடுக்கப்பட்டு உள்ளது. இதனை மாற்றவோ மறைக்கவோ முடியாது.

அதன் கீழே சோர்ஸ் ஆப்ஜெக்ட் (Source Object) என்றும் டார்கெட் ஆப்ஜெக்ட் (Target Object) என்றும் இரண்டு செக் பாக்ஸ்கள் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. நீங்கள் ஏதேனும் ஒரு உருவத்தை செலக்ட் செய்து கொண்டு இந்தக் கட்டளையை செலக்ட் செய்யும் பொழுது செலக்ட் செய்துள்ள உருவம் எதுவாக இருக்க வேண்டும் என்பதை இந்த செக்பாக்ஸ்கள் மூலம் தீர்மானித்துக் கொள்ளவும். சோர்ஸ் என்பது முதன்மை உருவம். டார்கெட் என்பது அடைய வேண்டிய உருவம் எனக் கொள்ளலாம். (இதனை செயல்முறையாக கொடுத்துப்பார்த்தால் முழுமையாக அறிந்து கொள்ளலாம்.)

எல்லாவற்றிற்கும் கீழே அந்தந்த செயலுக்கான ஒரு கமாண்ட் பட்டன் கொடுக்கப்பட்டுள்ளது. இதனை க்ளிக் செய்து மவுஸை நகர்த்திப் பாருங்கள். அதன் ஐகான் ஒரு பெரிய அம்புக் குறியாக மாறியிருக்கும். இப்பொழுது அந்த அம்புக்குறியை இரண்டாவது உருவத்தின் மீது க்ளிக் செய்யுங்கள். உடன் அந்த செயல் பூர்த்தியாகிறது.

வெல்டு, ட்ரிம் மற்றும் இன்டர்செக்ட் ஆகிய செயல்களுக்கு மட்டும் சோர்ஸ் மற்றும் டார்கெட் ஆப்ஜெக்ட் கொடுக்கப்படுகிறது. இதனால் நீங்கள் ஏதேனும் ஒரு உருவத்தை செலக்ட் செய்து வந்தாலும் போதும்.

சிம்ப்ளிஃபை, பேக் மைனஸ் ஃப்ரன்ட் மற்றும் ஃப்ரன்ட் மைனஸ் பேக் ஆகிய செயல்களை செய்யும் பொழுது இரண்டு அல்லது தேவையான உருவங்களை செலக்ட் செய்து வரவேண்டியது அவசியம்.

ஒவ்வொரு செயலுக்குமான டாக்கர் விண்டோ-க்களை துவக்கிப் பாருங்கள்.

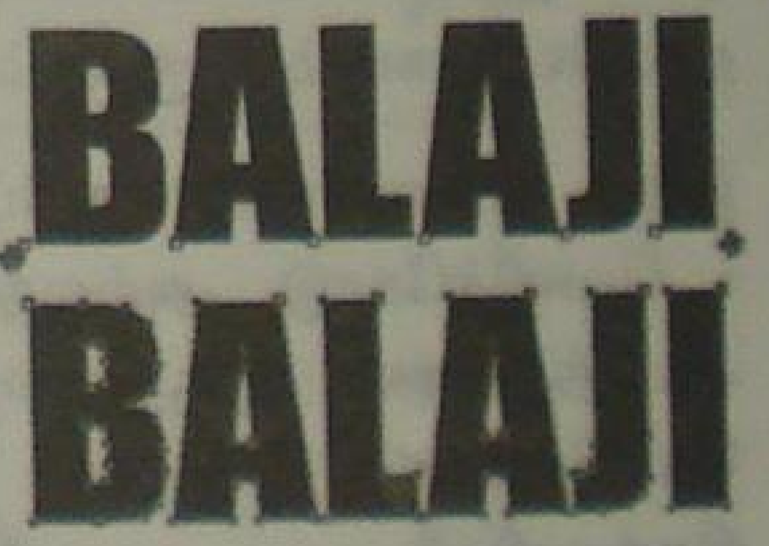
14. கன்வர்ட் டூ கர்வ்ஸ் (Convert to Curves) (ஷார்ட்கட் Ctrl+Q) :

குறிப்பிட்ட தன்மைகளில் வரையப்படும் உருவங்களை, நமது விருப்பப்படி மாற்றியமைக்கும் வசதியைக் கொண்டு கோடுகளாக மாற்றித் தருவதற்கு இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது. அதாவது, தங்க நகையை உருக்கி கட்டியாக மாற்றினால் நமக்குத் தேவையான உருவமாக செய்து கொள்ளலாமல்லவா? அதுபோன்ற வேலையை செய்வதற்கு இந்த கன்வர்ட் டூ கர்வ்ஸ் உதவுகிறது.

ரெக்டாங்கல், எல்லிப்ஸ், பாலிகான் மற்றும் டெக்ஸ்ட் டூல்களால் உருவாக்கப்படும் உருவங்களுக்கு அந்த டூல்களின் பெயர்களுக்கு ஏற்ற தன்மை கொடுக்கப்படுகிறது. அதாவது ரெக்டாங்கல் டூல் பயன்படுத்தி வரையப்படும் கட்டம் (ஸ்டேட்டஸ் பாரில்) ரெக்டாங்கல் என்றும், டெக்ஸ்ட் டூல் பயன்படுத்தி உருவாக்கப்படும் எழுத்து டெக்ஸ்ட் என்றும் குறிப்பிடப்படுகின்றன. ஆனால் ஃப்ரீஹேண்டு, ஸ்பைரல், போன்ற டூல்களால் வரையப்படும் உருவங்கள் கர்வ் என்று அழைக்கப்படுகின்றன.

கர்வாகக் கொடுக்கப்படும் உருவங்களின் மீது ஷேப்டூல் (Shape Tool) முழுமையாக செயல்படுகிறது. பெயர்கள் உள்ள உருவங்களில் ஷேப்டூலின் செயல்பாடு மிகவும் குறைவே. ஆனால் ஷேப் டூல் முழுமையாக செயல்பட்டாலே அந்த உருவத்தை நாம் நமது விருப்பப்படி மாற்றியமைக்க முடியும். அதற்காகவே அந்த உருவத்தை கன்வர்ட் டூ கர்வ் செய்ய வேண்டும்.

செயல்முறை : தேவையான உருவத்தை வரைந்து கொள்ளுங்கள். பிக் டூலால் அதனை செலக்ட் செய்த நிலையில் இந்தக் கட்டளையை கொடுங்கள். ஸ்டேட்டஸ் பாரை கவனிக்கவும். அதுவரையிலும் குறிப்பிட்ட பெயரில் இருந்த உருவம் தற்போது கர்வ் (Curve) என்று குறிப்பிடப் படும். எடுத்துக்காட்டாக ஒரு வட்டம் வரைந்திருந்தால் எல்லிப்ஸ் என்று காட்டப்படுவது, கன்வர்ட் டூ கர்வ் செய்தவுடன் கர்வ் என்று கொடுக்கப்படுகிறது.



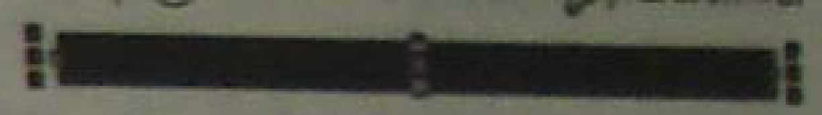
கீழே ஒரு சொல்லைக் (டெக்ஸ்ட்) கொடுத்துள்ளோம். மேலே உள்ளது டெக்ஸ்ட்-டாக நிறுத்தப்பட்டுள்ளது. டெக்ஸ்ட்டாக உள்ள நிலையில் இதனை ஷேப் டூலால் செலக்ட் செய்யும் பொழுது ஒவ்வொரு எழுத்திற்கும் அருகில் ஒரு நோடு மட்டும் கொடுக்கப்பட்டுள்ளதை கவனிக்கவும். இப்பொழுது அந்த டெக்ஸ்டிற்கு கன்வர்ட் டூ கர்வ் கொடுத்தவுடன் உருவத்தில் எந்த மாற்றமும் இல்லாமல் அதன் தன்மை மட்டும் மாறி கர்வ் நிலைக்கு வந்து விடுகிறது. இந்த உருவத்தை ஷேப் டூலால் செலக்ட் செய்து பாருங்கள். (இரண்டாவது படம்) ஒவ்வொரு எழுத்தும் (தற்போது கர்வ்) நிறைய நோடுகளை பெற்றுள்ளன. காரணம் கர்வாகியவுடன் அதன் வளைவுகளுக்கு ஏற்ப நோடுகள் கொடுக்கப்படுகின்றன.

குறிப்பு : கம்பைன் செய்யப்பட்ட உருவங்களை பிரேக் அபார்ட் கொடுத்து தனித்தனியே செலக்ட் செய்தால் அவை எந்த நிலையில் (கர்வ்) காணப்பட்டனவோ அதே நிலையில் இந்த கன்வர்ட் டூ கர்வ் செய்யப்பட்ட உருவமும் இருப்பதை கவனிக்கவும்.

கோரல்டிராவில் புதுமையான உருவங்களை பெறுவதற்கு உதவும் கட்டளைகளுள் முதன்மையானது இந்த கன்வர்ட் டூ கர்வ் ஆகும்.

15. கன்வர்ட் அவுட்லைன் டூ ஆப்ஜெக்ட் (Convert outline to Object) :

கோடுகளையும், க்ளோஸ்டு பாத்தாக மாற்றுவதற்கு இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது. அதாவது கோடு என்பதற்கும் நான்கு பக்கங்கள் உண்டு அல்லவா. அந்த நான்கு பக்கங்களையும் அதனுடைய வெளி ஓரங்களாக மாற்றி அதனை ஒரு க்ளோஸ்டு பாத்தாக மாற்றித் தருகிறது.



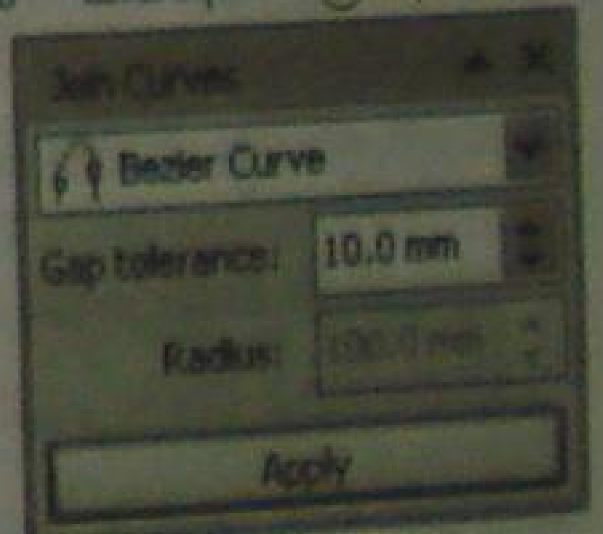
நேர்கோடு - இரண்டு முனைகளில் மட்டும் நோடுகள் உள்ளன

ஆப்ஜெக்ட் ஆக்கப்பட்ட நேர்கோடு - நான்கு முனைகளிலும் நோடுகள் உள்ளன

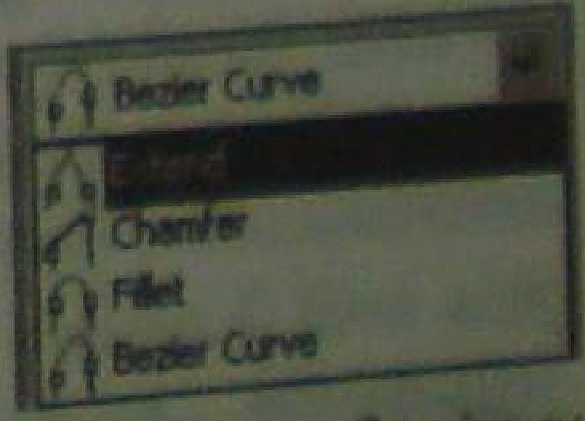
சாதாரணமாக வரையப்படும் ஒரு கோட்டிற்கு இரண்டு முனைகளிலும் நோடுகள் இருக்கும். அதாவது குறைந்தது இரண்டு நோடுகள் மட்டும் இருக்கும். அது ஒரு க்ளோஸ்டு பாத்தாக மாற்றப்பட்டால் நான்கு முனைகள் இருப்பதாகக் கருதி நான்கு நோடுகள் நிறுத்தப்படும்.

16. ஜாயின் கர்வ்ஸ் (Join Curves) :

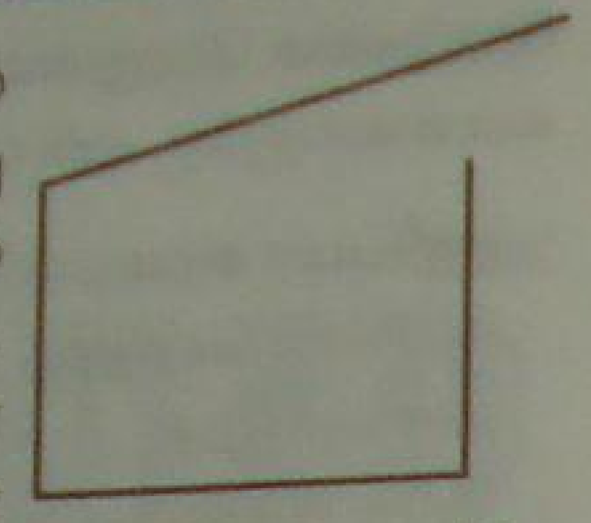
முன்பு க்ளோஸ் பாத் என்று தரப்பட்டிருந்த கட்டளைக்கு மாற்றாக இந்தக் கட்டளை கொடுக்கப்பட்டுள்ளது. ஆனால் இதன் செயல்பாடு, இந்தக் கட்டளையை பயன்படுத்தியே ஆகவேண்டும் என்ற நிலையிலிருந்து நீக்கிவிட்டது என்றே தெரிகிறது. எளிதான செயலால் கிடைத்த விளைவு, தற்போது சற்றே கணக்குப்போட்டு பார்த்துக் கொடுத்தால் தான் கிடைக்கின்றது; அதுவும் மிகவும் குறைவான பயனுடன்.



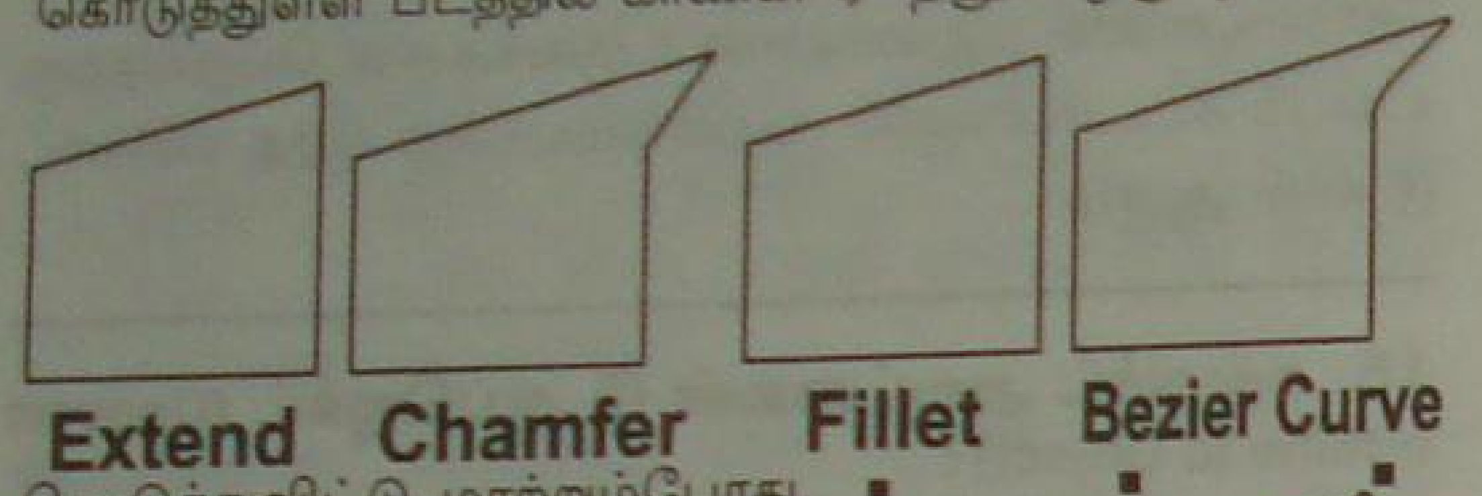
இந்தக் கட்டளையை தெரிவு செய்தவுடன் இதே பெயரில் ஒரு பேலட் தரப்படுகிறது. இதில் மூன்று பகுதிகள் உள்ளன.

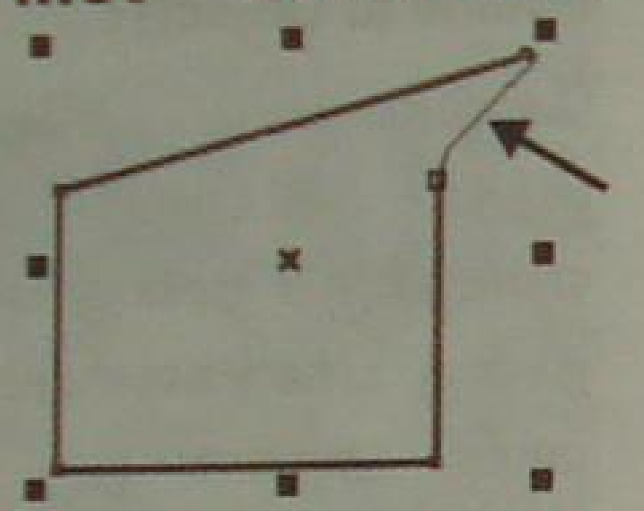


முதல் பகுதியில் உள்ள ட்ராப்டவுன் லிஸ்ட்டில் 4 முறைகள் தரப்பட்டுள்ளன. அடுத்து உள்ள கேப் டாலரன்ஸ் என்பதில், நீங்கள் தற்போது தெரிவு செய்துள்ள படத்தில் இணைக்கப்பட வேண்டிய முனைகளின் தூரத்தின் அடிப்படையில் எண்ணைக் கொடுத்துக் கொள்ள வேண்டும்.



மேலே பார்த்த 4 முறைகளில் ஃபில்லட் என்பது தெரிவு செய்யப்பட்டிருந்தால் மட்டும் ரேடியஸ் என்பது செயல்படுகிறது. அருகில் கொடுத்துள்ள படத்தைக் காண்க. இதன் முனைகளை, இந்த 4 முறைகளிலும் இணைத்துள்ளதை கீழே கொடுத்துள்ள படத்தில் காண்க. ஏதேனும் ஒரு முறையை கொடுத்துவிட்டு மாற்றும்போது, அந்த இடத்தில் ஒரு நீல நிற கோடு காட்டப்படுகிறது. சில நேரங்களில் இதில் உள்ள அப்ளை என்பதை தெரிவு செய்தவுடன் கோடு காட்டப்பட்டுவிட்டு இணைப்பு தரப்படுகிறது.


Extend
Chamfer
Fillet
Bezier Curve



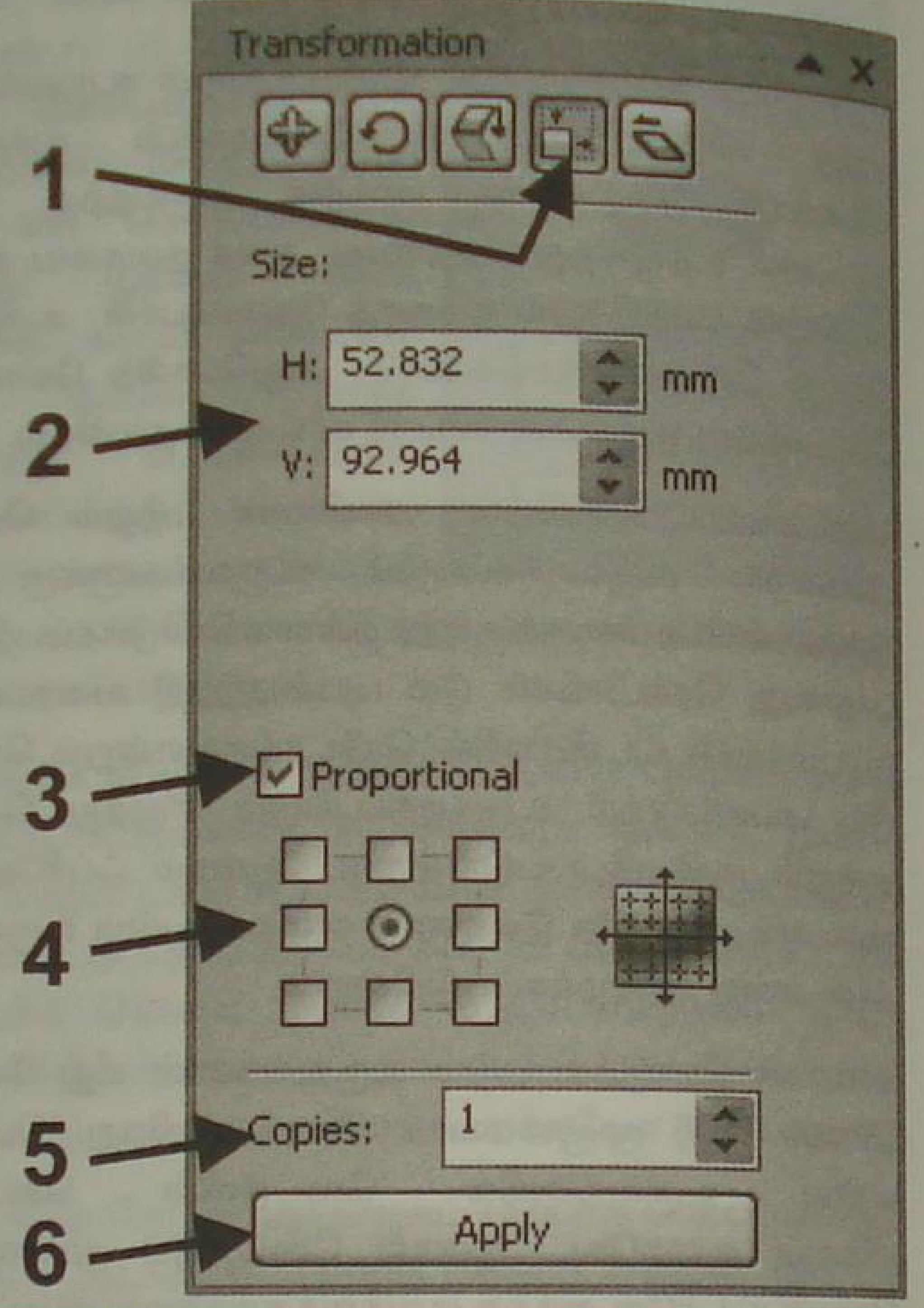
கவனிக்க : அரேன்ஜ் மெனுவில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள கட்டளைகள் அனைத்தும், உருவங்கள் பிக் டூலால் செலக்ட் செய்யப்பட்டுள்ள நிலையில் செயல்படும் கட்டளைகளாக உள்ளன. கடைசி கட்டளையான ஜாயின் கர்வ்ஸ் என்பது கூட, நோடுகள் அடிப்படையில் செயல்பட்டாலும், அதற்கு ஷேப் டூல் தேவையில்லாமல், பிக் டூல் பயன்படுத்தியே செயல்படுவதாக உள்ளது.

மேலும் கோரல்டிராவில் செய்யப்படும் வேலைகளில் பெருமளவில் பயன்படும் கட்டளைகள் அனைத்தும் இந்த அரேன்ஜ் மெனுவின் கீழே கொடுக்கப்பட்டுள்ளன என்பது குறிப்பிடத்தக்கது.

இன்னும் சுருக்கமாக சொல்வதானால், கோரல்டிராவில் உருவாக்கப்படும் உருவங்களுக்கு ஏதேனும் ஒரு வகையில் இந்த அரேன்ஜ் மெனுவில் உள்ள கட்டளைகளில் ஒன்றாவது கண்டிப்பாகக் கொடுக்கப்பட்டிருக்கும்.

எனவே இந்த அரேன்ஜ் மெனுவை கவனத்துடனும் முழுமையாகவும் செயல்முறையாக அறிந்து வைத்திருப்பது அவசியம்.

பக்கம் 169ல் சைஸ் என்பதற்கான படம் கீழே காண்க :


Transformation
1
2
3
4
5
6
Size:
Apply

H: 52.832 mm
V: 92.964 mm
☑ Proportional
Copies: 1

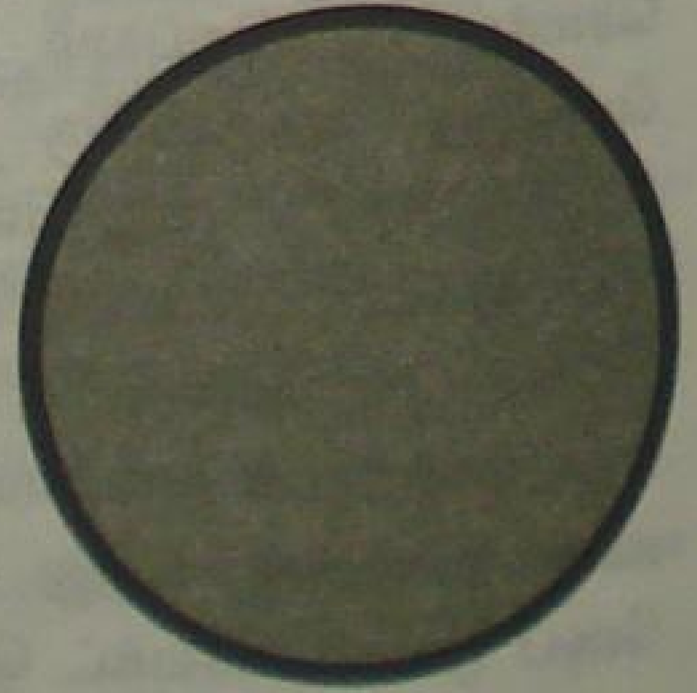
ட்ராப்பிங் என்றால் என்ன? (Trapping)

- 59ம் பக்கத் தொடர்ச்சி

இதுபோல ட்ராப் - ஓவர்லேப் - செய்வதற்கு என்றே தனியான மென்பொருள்கள் தற்போது கிடைக்கின்றன. முடிவடைந்த வேலையில் இந்த மென்பொருள் உதவியுடன் ட்ராப் அமைப்பை மிக எளிமையாக உருவாக்க முடிகிறது. இந்த வசதி பொதுவாக அதிகமாக பயன்படுத்தப்படுத்தப் படுவதில்லை. காரணம், நமது வேலைகளில் அந்த அளவிற்கு துல்லியத்தை எதிர்பார்ப்பதில்லை. மற்றொரு காரணம், இதற்கான தனிப்பட்ட மென்பொருள் நம்மிடம் கிடையாது. மேலும் இதற்கு, வடிவமைப்பாளர் மட்டும் வேலைசெய்து பலனில்லை. அச்சிடு பவரும் இணைந்து செயல்பட வேண்டும். அத்துடன் பொதுவாக இந்த செயல், பலவண்ணவேலையை, அச்சிடுவதற்கு ஃபிலிம் எடுக்கும்போது ராஸ்டர் இமேஜ் ப்ராஸஸ் எனப்படும் ரிப்பிங் செய்யும் போது மேற்கொள்ளப்படுகிறது.

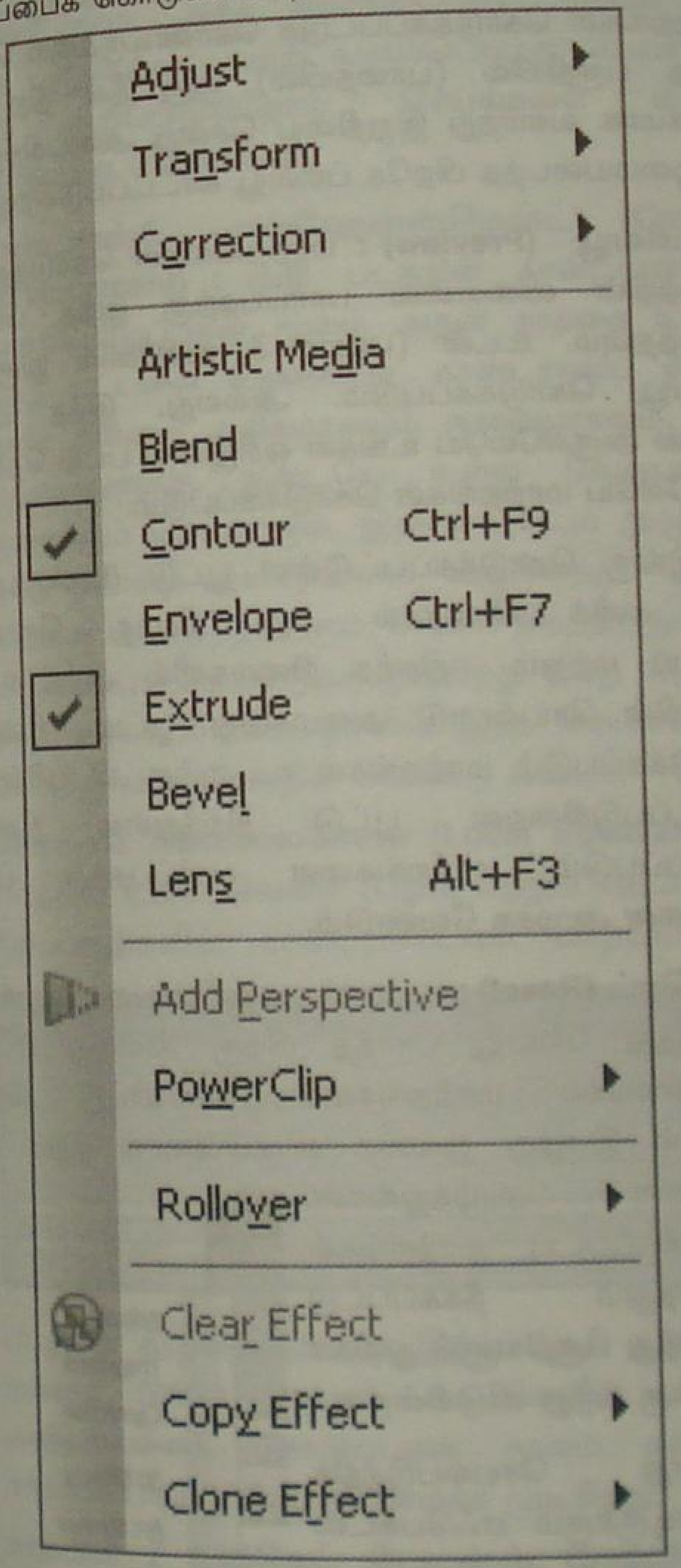
இதுபோன்ற பல காரணங்களினால் இது அவ்வளவாக கவனத்தில் கொள்ளப்படுவதில்லை. என்றபோதிலும், நமது வடிவமைப்பு பாலிமாஸ்டர் வேலைகளுக்காக இருந்தாலும், கோரல்டிரா போன்ற அப்ளிகேஷன்களில் வடிவமைப்பு வேலை செய்யும்போது, ஓவர்லேப் முறை மூலம் இந்த செயலை கொடுத்தால், விளைவு சிறப்பாகவும் துல்லியமாகவும் இருக்கும்.

இந்த வேலையில் குறிப்பாக கவனிக்க வேண்டியது : வெளிக்கோடு அல்லது வெளிப்புறம் உள்ள நிறம் அடர்த்தியாக இருந்தால் நல்லது. எடுத்துக்காட்டாக வெளிக்கோடு கருப்பு, கருநீலம், பிரவுன் போன்ற நிறங்களில் ஒன்றாக இருக்கலாம். உள்ளே கொடுக்கப்படும் ஃபில் கலர் அடர் நிறம் அல்லது லைட் கலராகவும் இருக்கலாம். (அருகில் படம் காண்க) இதனால் ஓவர்லேப்பில் அச்சிடும் போது மிகச்சிறியய அளவு நகர்ந்தாலும் தெரியாது.



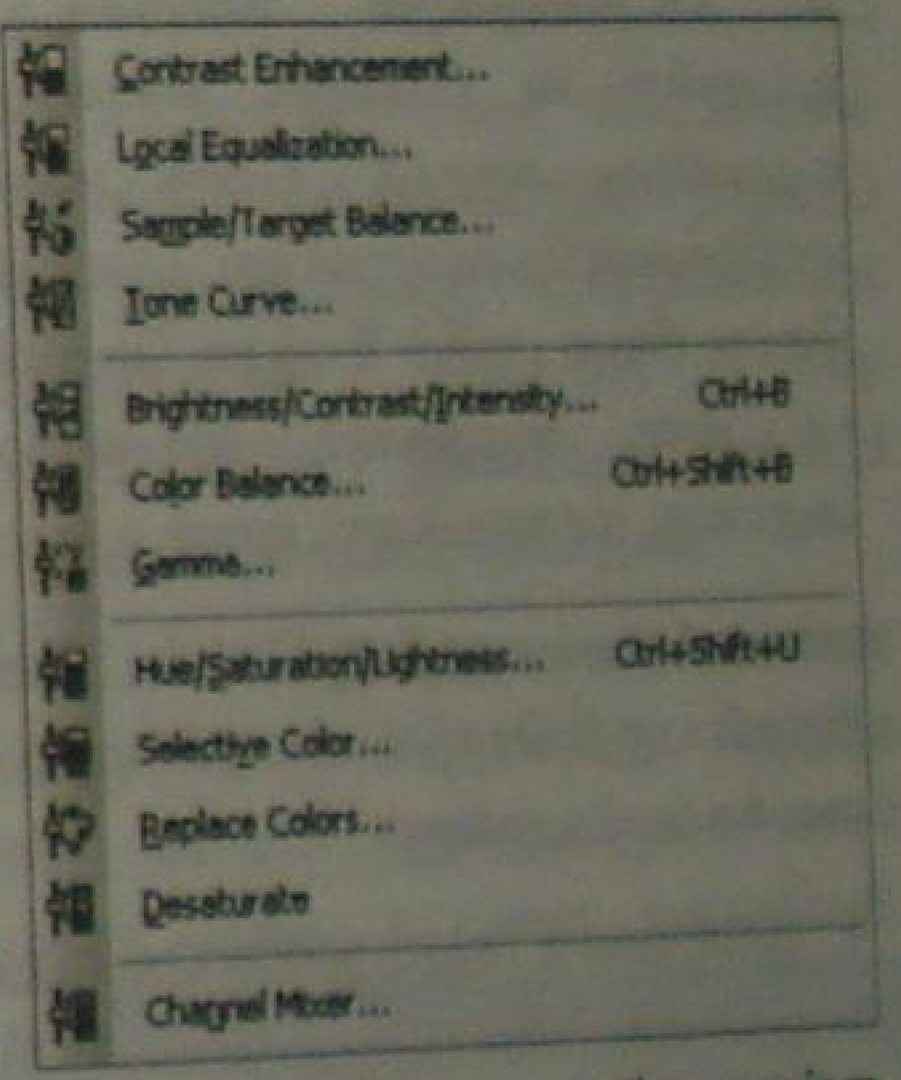
எஃபெக்ட்ஸ் (Effects)

கோரல்டிராவில் வரையப்படும் உருவங்களுக்கு சிறப்புத் தோற்றத்தை தருகின்ற கட்டளைகள் இந்த மெனுவின் கீழ் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. அலங்காரத் தோற்றங்களை உருவாக்க உதவுகின்ற இந்த கட்டளைகள் மிகவும் கவனமாக கையாளப்பட வேண்டியவை. அளவிற்கு அதிகமானால் உருவங்கள் மோசமான தோற்றங்களை அடைந்துவிடக்கூடும். கவனமாக கையாளப்பட வேண்டியிருப்பதாலேயே துவக்கத்திலேயே இந்த அறிவிப்பைக் கொடுக்கின்றோம்.


Adjust
Transform
Correction
Artistic Media
Blend
Contour Ctrl+F9
Envelope Ctrl+F7
Extrude
Bevel
Lens Alt+F3
Add Perspective
PowerClip
Rollover
Clear Effect
Copy Effect
Clone Effect

இந்த மெனுவில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள முதல் மூன்று கட்டளைகளும் அவற்றின் செயல்பாடுகளும் சற்று வித்தியாசமானவையாக உள்ளன. செலக்ட் செய்துள்ள உருவங்களின் (குறிப்பாக ராஸ்டர் இமேஜ் (Raster Image) அல்லது பிட்மேப் இமேஜ் (Bitmap Image) எனக் குறிப்பிடப்படுகின்ற படங்களின்) நிறம் மற்றும் தன்மைகளை மாற்றியமைக்கவும், நிறத்தின் அடிப்படையில் புதிய தோற்றங்களை உருவாக்கவும் உதவுகின்ற கட்டளைகளாக உள்ளன. இந்த கட்டளைகளையும் இவற்றின் செயல்பாடுகளையும் எழுத்துக்களில் விவரிப்பது என்பது சற்று சிரமமான செயல் என்பது எமது எண்ணம். மேலும் வெக்டார் இமேஜ்களை உருவாக்க உதவுகின்ற கோரல்டிரா அப்ளிகேஷனில் ராஸ்டர் இமேஜ்களை எடிட் செய்வது என்பது சரியான செயல்பாடும் இல்லை என்பதுடன் செய்யப்படுகின்ற மாற்றங்கள் முழுமையானதுமாக இருக்காது. இது போன்ற மாற்றல் (Editing) வேலைகளை ராஸ்டர் இமேஜ்களை உருவாக்கும் போட்டோஷாப் போன்ற அப்ளிகேஷன்களில் செய்வதே சிறப்பானதாக இருக்கும். எனினும் மிகச்சிறிய மாற்றங்களை உடனடியாக செய்வதற்கு கோரல்டிராவில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள இந்த வசதிகளை பயன்படுத்துவதும் தவறில்லை. எனவே இவற்றின் அடிப்படை தன்மைகளை மட்டும் அந்தந்த டயலாக் பாக்ஸ்களுடன் இங்கு தருகின்றோம். மேலும் இந்த கட்டளைகளை பயன்படுத்தி கிடைக்கின்ற மாற்றங்களை, இந்த நூலின் இறுதிப்பகுதியில் இணைக்கப்பட்டுள்ள வண்ணப்பக்கங்களில் (Color Pages) உங்களது பார்வைக்காக கொடுத்துள்ளோம்.

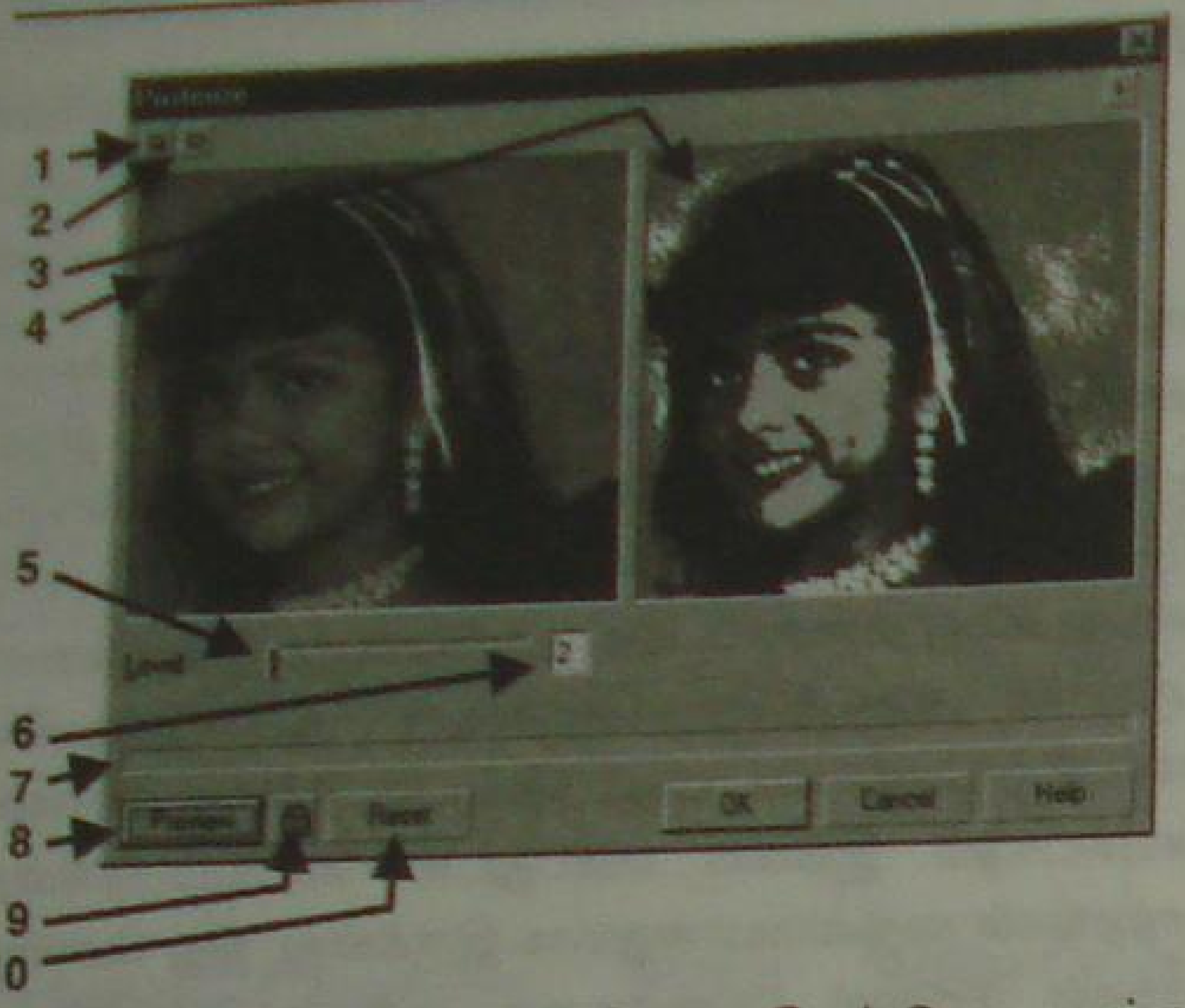
1. அட்ஜஸ்ட் (Adjust) :


Contrast Enhancement...
Local Equalization...
Sample/Target Balance...
Tone Curve...
Brightness/Contrast/Intensity... Ctrl+B
Color Balance... Ctrl+Shift+B
Gamma...
Hue/Saturation/Lightness... Ctrl+Shift+U
Selective Color...
Replace Colors...
Desaturate
Channel Mixer...

4 குரூப்களில் 13 கட்டளைகளைக் கொண்டுள்ளது இந்த காஸ்கேடிங் மெனு. இவற்றில் 4 கட்டளைகள் மட்டும் கோரல்டிராவில் வரையப்படும் மற்றும் நிறுத்தப்படும் (Import) வெக்டார் இமேஜ்களில் மாற்றங்களை செய்வதற்கு உதவுகின்றன. அந்த நான்கு கட்டளைகள் உட்பட அனைத்து 13 கட்டளைகளும் ராஸ்டர் இமேஜ்களில் மாற்றம் செய்வதற்கு உதவுகின்றன.

இந்த கட்டளைகளை செலக்ட் செய்தவுடன் ஒரு டயலாக் பாக்ஸ் வருகிறது. அதில் உள்ள பொதுவான சில வசதிகளை முதலில் கொடுக்கின்றோம். இவற்றை ஒவ்வொரு கட்டளையின் டயலாக் பாக்ஸிலும் நேரடியாக பயன்படுத்தி உணரவேண்டியது அவசியம் (படம் அடுத்த பக்கம் மேலே காண்க).

1. **ப்ரிவ்யூ ஸ்கிரீன் ஸ்டைல்ஸ் (Preview Screen Styles) :** இங்கு இரண்டு சிறிய ஐகான்கள் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. முதலில் உள்ளதை க்ளிக் செய்தால், மேலே



படத்தில் காட்டியுள்ளதைப் போல இரண்டு உருவங்கள் கிடைக்கின்றன. இதில் முதலாவதாக இருப்பது (4) ஒரிஜினல் உருவமாகவும், அடுத்தது (3) மாற்றங்களுக்குப் பிறகு நிறுத்தப்படும் உருவமாகவும் காட்டப்படுகிறது. எனவே இந்த இடத்திலேயே உருவத்தை சரிபார்த்து நமது விருப்பப்படி அமைந்தவுடன் ஓகே கொடுத்துக் கொள்ளலாம். அதே ஐகானை க்ளிக் செய்தால் இவை மறைந்து ப்ரிவ்யூ இல்லாத ஸ்கிரீன் கொடுக்கப்படுகிறது.

2. அருகில் உள்ள மற்றொரு ஐகானை க்ளிக் செய்தால், மேலே படத்தில் பாகம் 3-ஆக காட்டப்படும் மாற்றங்களுக்குப்பின் தெரியும் உருவம் மட்டும் பெரிய ப்ரிவ்யூ ஸ்கிரீனாகக் கொடுக்கப்படுகிறது.

3. படங்களுக்குக் கொடுக்கப்படும் மாற்றங்களை உடனுக்குடன் பார்த்துக் கொள்வதற்கு இந்தப் பகுதி உதவுகிறது. அந்தந்த டயலாக் பாக்ஸ்களில் செய்யப்படும் மாற்றங்கள் நேரடியாகக் காட்டப்படுகின்றன. மாற்றங்களை செய்த பிறகு பாகம் 8-ஆகக் கொடுக்கப்பட்டுள்ள ப்ரிவ்யூ பட்டனை அழுத்தவும். இங்கு படம் மாறிவிடுகிறது. அதாவது மாற்றங்களுடனான உருவம் கிடைக்கிறது.

பாகம் 1 அல்லது 2-ஐ செலக்ட் செய்திருந்தால் மட்டுமே இந்தப் பகுதி கொடுக்கப்படும். மற்ற நேரங்களில் மறைத்து வைக்கப்பட்டிருக்கும்.

4. ஒரிஜினல் உருவம் இங்கு கொடுக்கப்படுகின்றது. பாகம் 1-ஐ செலக்ட் செய்திருந்தால் மட்டுமே இது தெரியும். மற்ற நேரங்களில் இதுவும் மறைத்து வைக்கப்பட்டிருக்கும். இதன் நடுவே மவுஸின் ஐகானை நிறுத்தி பட்டனை அழுத்தினால் ஒரு கை படம் வருகிறது. அதனை அப்படியே ட்ராக் செய்தால், இந்தப் பகுதியில் காட்டப்படும் ஒரிஜினல் உருவத்தின் தேவையான பகுதியை மட்டும் பார்க்க முடிகிறது. நடுவில் மவுஸால் ஒரு க்ளிக் செய்தால் காட்டப்படும் ஒரிஜினல் பெரிதுபடுத்திக் காட்டப்படுகிறது. ஷிஃப்ட்+க்ளிக் செய்தால் ஜூம் அவுட் ஆகும்.

5. **ஸ்லைடர் (Slider) :** இங்கு கொடுக்கப்பட்டுள்ள ஒரு சிறிய அமைப்பிற்கு ஸ்லைடர் என்று பெயர். இதனை இடம் வலமாக நகர்த்தலாம். ஸ்லைடர் நகர்த்துவதற்கு ஒரு குறிப்பிட்ட பாதையும் கொடுக்கப்பட்டுள்ளது. இந்த ஸ்லைடர் நகர்த்தப்படுகின்ற தூரம், ஒவ்வொரு கட்டளையின் தன்மைக்கு ஏற்ப 100, 256 என்று அதிகபட்ச எண்ணிக்கையாக கொடுக்கப்படுகின்றது.

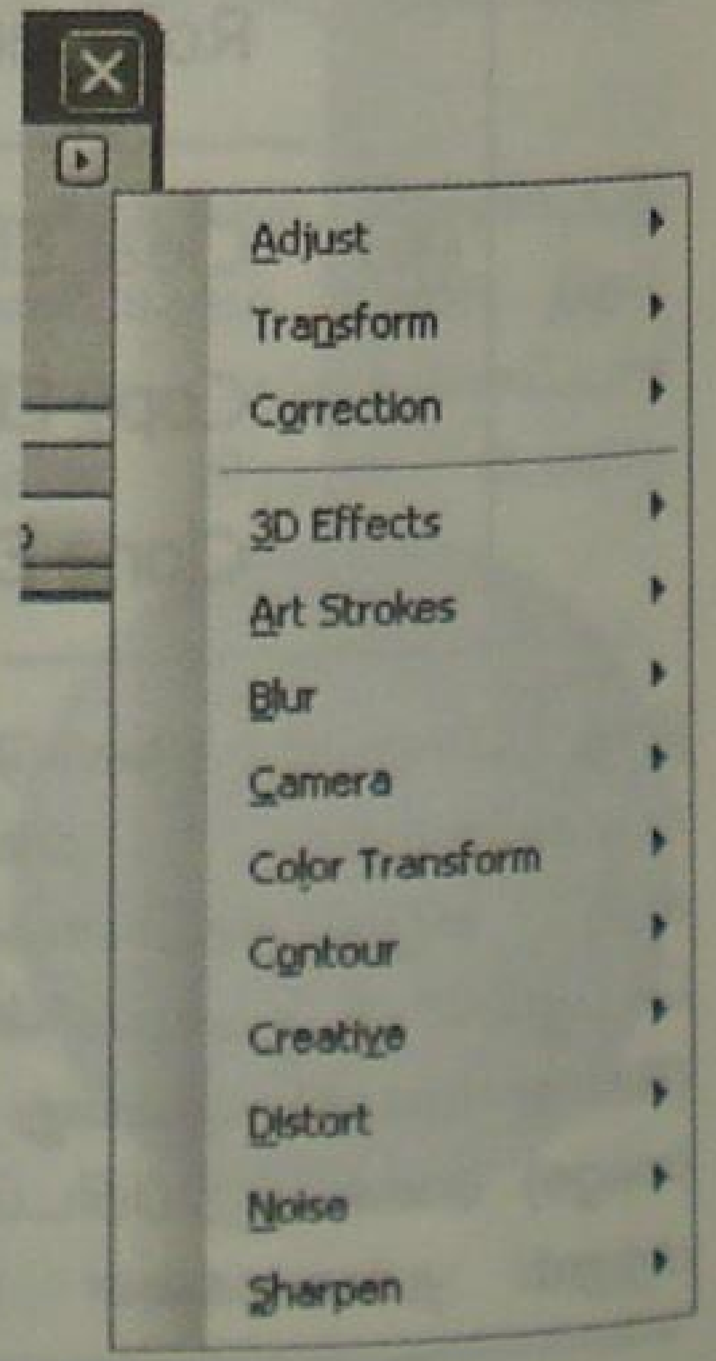
6. ஸ்லைடர் நகர்த்தப்பட்டுள்ள தூரம் இங்கு காட்டப்படுகிறது. உங்களுக்கு குறிப்பாக எண்ணிக்கை தெரிந்தால் நேரடியாக எண்ணை இங்கு கொடுத்துக் கொள்ளலாம். ஸ்லைடர் தானாகவே நகர்த்தப்பட்டுவிடும்.

7. **புராகரஸிவ் பாத் (Progressive Path) :** தேவையான மாற்றங்களை கொடுத்துவிட்டு அவற்றை ப்ரிவ்யூ பார்க்க ப்ரிவ்யூ பட்டனை (பாகம் 8) அழுத்தவும். அப்பொழுது, நீங்கள் செய்துள்ள மாற்றங்களின் அடிப்படையில் அவற்றை செயல்படுத்தும் நேரம் அமைகிறது. அப்படி மாற்றங்கள் கொடுக்கப்பட்டுக் கொண்டிருக்கும் பொழுது இந்த பகுதியில் (பாதையில்) ஒரு நீல நிற கோடு வேகமாக வளர்ந்து இறுதியை சென்று அடைகிறது. இது முழுமையடைந்த பிறகே ப்ரிவ்யூ காட்டப்படுகிறது.

8. **ப்ரிவ்யூ (Preview) :** மாற்றங்களை கொடுத்துவிட்டு அவற்றின் விளைவை பார்ப்பதற்கு இந்த பட்டனை அழுத்தவும். உடன் (பாகம் 3 ஸ்கிரீனில் இருந்தால்) ப்ரிவ்யூ கொடுக்கப்படும். அல்லது, இந்த டயலாக் பாக்ஸ் அருகிலேயே உங்கள் ஒரிஜினல் படம் தெரிந்தால் அதிலேயே மாற்றங்கள் கொடுக்கப்படும்.

9. இங்கு கொடுக்கப்பட்டுள்ள பூட்டு **(Lock)** படத்தை ஒரு க்ளிக் செய்தால் அது திறந்து கொள்ளும். பூட்டிய மற்றும் திறந்த நிலைகளில் அந்த டயலாக் பாக்ஸின் செயல்பாடு அமைகிறது. பூட்டிய நிலையில், கொடுக்கப்படும் மாற்றங்கள் உடனுக்குடன் ப்ரிவ்யூவில் காட்டப்படுகின்றன. பூட்டு திறந்துள்ள நிலையில் செய்யப்படும் மாற்றங்களை பார்ப்பதற்கு ப்ரிவ்யூ பட்டனை அழுத்த வேண்டும்.

10. **ரீசெட் (Reset) :** டயலாக் பாக்ஸில் பல மாற்றங்களை கொடுத்து ப்ரிவ்யூ பார்த்த பிறகு அல்லது ஏதேனும் சூழ்நிலையில் மாற்றங்களை நீக்கிவிட்டு மீண்டும் முதலில் இருந்து துவங்க விரும்பினால் இந்த ரீசெட் பட்டனை அழுத்துங்கள். கொடுக்கப்பட்ட மாற்றங்கள் அனைத்தும் நீக்கப்பட்டு அனைத்து பகுதிகளும் துவக்க நிலைக்கு வந்து விடுகின்றன.

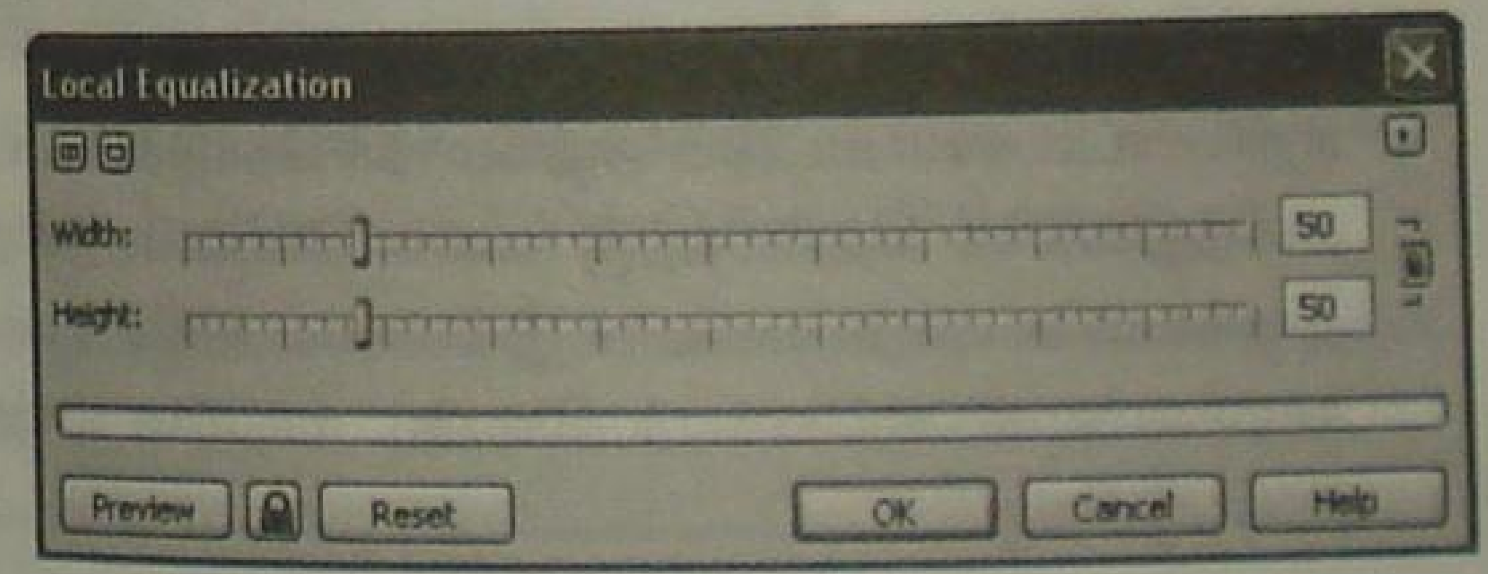


தற்போது செயல்படுத்திக் கொண்டிருக்கும் எஃபெக்ட்ஸ் கட்டளையிலிருந்து மற்றொரு எஃபெக்ட்ஸ் கட்டளைக்கு நேரடியாக செல்வதற்கு எஃபெக்ட்ஸ் மெனுவில் வருகின்ற டயலாக் பாக்ஸ்களில் வசதி கொடுக்கப்பட்டுள்ளது. டயலாக் பாக்ஸின் வலது மேல் மூலையில், க்ளோஸ் பட்டனுக்கு கீழே ஒரு அம்புக்குறி - காஸ்கேடிங் மெனுவிற்குக் கொடுக்கப்படுவதைப் போல - இருப்பதை கவனிக்கவும். இதனை க்ளிக் செய்தால் உடன் ஒரு பட்டியல் வருகிறது. இதில் அனைத்து எஃபெக்ட்ஸ் கட்டளைகளுடன், அடுத்ததாக நாம் பார்க்கவுள்ள பிட்மேப் மெனுவில் உள்ள ஃபில்டர் கட்டளைகளும் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. தேவையானதை க்ளிக் செய்ய அதற்கான டயலாக் பாக்ஸ் வருகிறது.

அடுத்து எஃபெக்ட்ஸ் மெனுவில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள ஒவ்வொரு கட்டளையையும் காணலாம். ஒவ்வொரு கட்டளையிலும் அவற்றின் சிறப்புத் தன்மைகள் மற்றும் அடிப்படை செயல்பாடுகளை மட்டுமே இங்கு காணவுள்ளோம். அந்த விளக்கங்களில் மேலே நாம் பார்த்த பகுதிகளைப் பற்றி வரும்பொழுது பெயர்களை மட்டும் குறிப்பிடுகிறோம். செயல்களை மனதில் கொண்டுவந்து கொள்ளவும்.

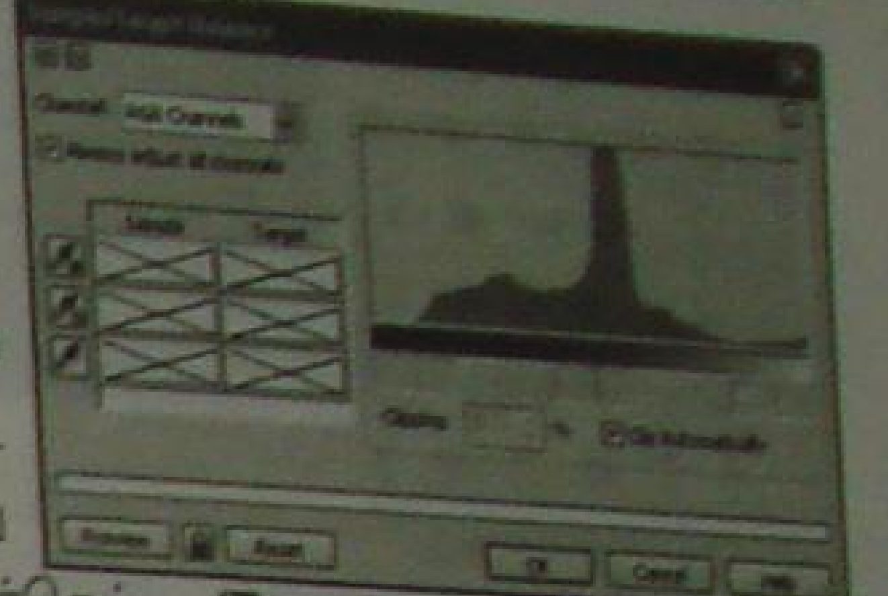
அ. **காண்ட்ராஸ்ட் என்ஹேன்ஸ்மென்ட் (Contrast Enhancement) :** ஒளி படத்தின் காண்ட்ராஸ்ட்டை மாற்றியமைப்பதன் மூலம் அதன் தரத்தை உயர்த்த இந்த கட்டளை உதவுகிறது. காண்ட்ராஸ்ட் என்பது ஒளிர் தன்மை அதிகமாகவும் குறைவாகவும் உள்ள பிக்ஸல்களுக்கு இடையே உள்ள வேறுபாட்டை குறைக்கும் செயலாகும். இதனால் படம் முழுவதும் ஒரே போன்ற ஒளிர்தன்மை வருகின்றது. ஆனால் அதனை அடர்நிறத்திற்கும், வெளிர் நிறத்திற்கும் நமது விருப்பப்படி கொண்டுவர முடிகிறது. நமது வீடுகளில் தொலைக்காட்சி பெட்டிகளில் இந்த செயலை நாம் செய்திருப்பதை மனதில் கொண்டு வரவும்.

ஆ. **லோக்கல் ஈக்வலைசேசன் (Local Equalization) :** படத்தில் உள்ள வெளிர் (Light) மற்றும் அடர் (Dark) நிறப்பகுதிகளின் காண்ட்ராஸ்ட்டை மாற்றியமைத்து படத்தின் தரத்தை உயர்த்த இந்தப்பகுதி உதவுகிறது. அகலம் (Width) மற்றும் உயரங்களில் (Height) மாற்றங்களைக் கொடுப்பதன் மூலம் கவனத்தை ஈர்க்கும் படியாக மாற்றியமைக்க முடிகிறது.



Width: 50
Height: 50

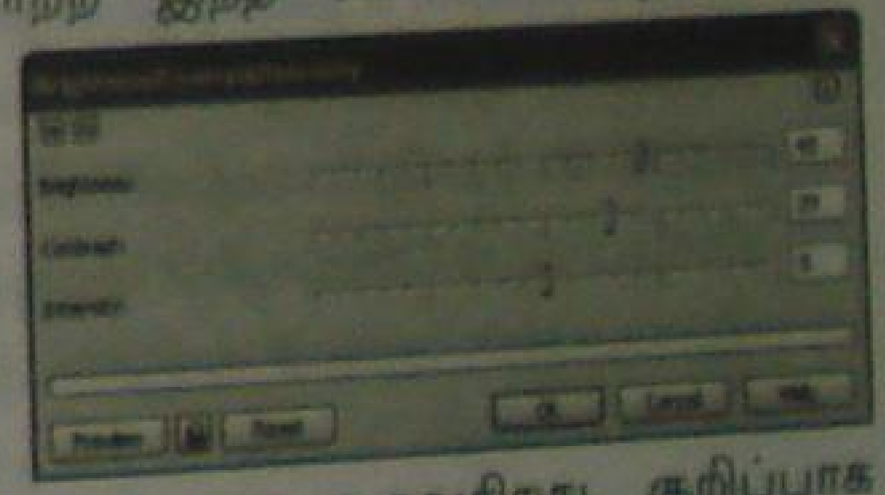
இ. **சாம்பிள் / டார்கெட் பேலன்ஸ் (Sample/Target Balance) :** படத்தில் உள்ள குறிப்பிட்ட கலரின் தன்மையை மற்ற பகுதிகளுக்கு கொடுக்க இந்த கட்டளை உதவுகிறது. டார்க் (Dark), மிட்டோன் (Midtone) மற்றும் லைட் (Light) நிறப் பகுதிகளில் உள்ள கலரை செலக்ட் செய்து அந்த கலர் உள்ள பகுதிகளுக்கு வேறு குறிப்பிட்ட கலர்களை கொடுக்க இந்த கட்டளை உதவுகிறது. டயலாக் பாக்ஸில் உள்ள ஐட்ராப்பர் (Eye dropper) ஐ பயன்படுத்தி குறிப்பிட்ட கலரை (Sample Color) செலக்ட் செய்து அதற்கான டார்கெட் (Target Color) கலரையும் கொடுத்துக் கொள்ளுங்கள். பிறகு மாற்றங்களை செய்தால் குறிப்பிட்ட பகுதிகளில் மாற்றங்கள் கொடுக்கப்படுகின்றன.



ஈ. **டோன் கர்வ் (Tone Curve) :** ஒவ்வொரு பிக்ஸலையும் (Pixel) சரி செய்வதன் மூலம் படத்தில் உள்ள கலர்களை துல்லியமாக சரி செய்வதற்கு இந்தப் பகுதி உதவுகிறது. ஆனால் மிகவும் கவனமாக கையாளப்படவேண்டிய பகுதி. குறிப்பிட்ட பிக்ஸலின் பிரைட்னஸ் வேல்யூவை (Brightness Value) மாற்றி அமைப்பதன் மூலம், ஷேடோ (Shadow), மிட்டோன் (Midtone) மற்றும் ஹைலைட் (Highlight) பகுதிகளிலும் தனித்தனியே மாற்றங்களை தரமுடிகிறது. இந்த டயலாக் பாக்ஸில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள கிராப் (Graph) போன்ற பகுதியில் உள்ள கோட்டை (Curve) நகர்த்தியமைக்க வேண்டும். அதற்காக கர்வ் ஸ்டைல் (Curve Style) என்று கொடுக்கப்பட்டுள்ள பகுதியில் தேவையான வடிவத்தை செலக்ட் செய்து கொண்டு மாற்றங்களை கொடுத்துப் பார்க்கவும்.

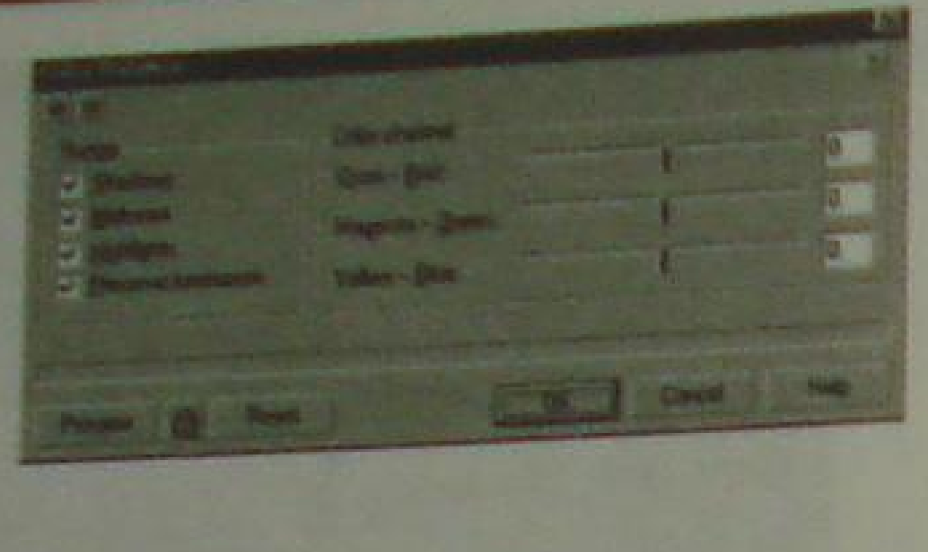
அடுத்து கொடுக்கப்படவுள்ள நான்கு கட்டளைகள் மட்டும், கோரல்டிராவில் வரையப்படும், நிறுத்தப்படும் வெக்டார் இமேஜ்களுக்கு மாற்றங்களைக் கொடுக்க உதவுகின்றன. அத்துடன் மற்ற கட்டளைகளைப் போலவே இவையும் ராஸ்டர் இமேஜிலும் மாற்றங்களைக் கொடுக்கின்றன.

உ. **ப்ரைட்னஸ்/காண்ட்ராஸ்ட் (Brightness/Constrast):** செலக்ட் செய்துள்ள படத்தின் நிறத்தை ஒட்டுமொத்தமாக வெளிர் தன்மைக்கும் அடர் தன்மைக்கும் மாற்ற இந்த கட்டளை உதவுகிறது.



பொதுவாக படத்தின் தரத்தை உடனடியாக மாற்றித் தருவதற்கு இந்த கட்டளை உதவுகிறது. குறிப்பாக கருப்பு வெள்ளை புகைப்படங்களின் தரத்தை மேம்படுத்தவும், பாலிமாஸ்டர் (Polymaster) பயன்படுத்தி அச்சிடும் பொழுது படம் தெளிவாகத் தெரியவும் இந்த கட்டளையை பயன்படுத்தலாம்.

ஊ. **கலர் பேலன்ஸ் (Color Balance) :** செலக்ட் செய்துள்ள படத்தின் குறிப்பிட்ட பகுதிகளுக்கு நிறத்தை மாற்றிக் கொடுக்க இந்த கட்டளை உதவுகிறது. சயான் அல்லது ரெட், மெஜன்டா அல்லது கிரீன் மற்றும் யெல்லோ


Preview
Reset
OK
Cancel
Help

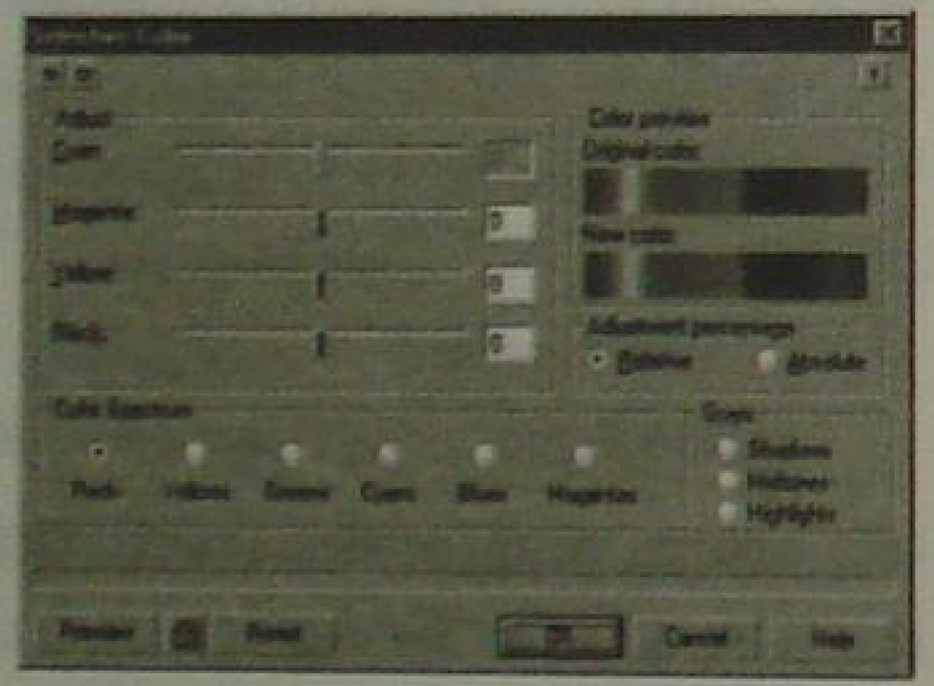
அல்லது ப்ளூ கலர்களை செலக்ட் செய்துள்ள டோன்களுக்கு (Tone) கொடுக்கலாம்.

ஏ. **காமா (Gamma)** : ஷேடோ மற்றும் ஹைலைட் பகுதிகளில் மாற்றம் ஏற்படாமல், குறைவான காண்ட்ராஸ்ட் உள்ள பகுதிகளை நன்றாக தெரிகின்றபடி மாறுதல்களை செய்வதற்கு இந்த கட்டளை உதவுகிறது.

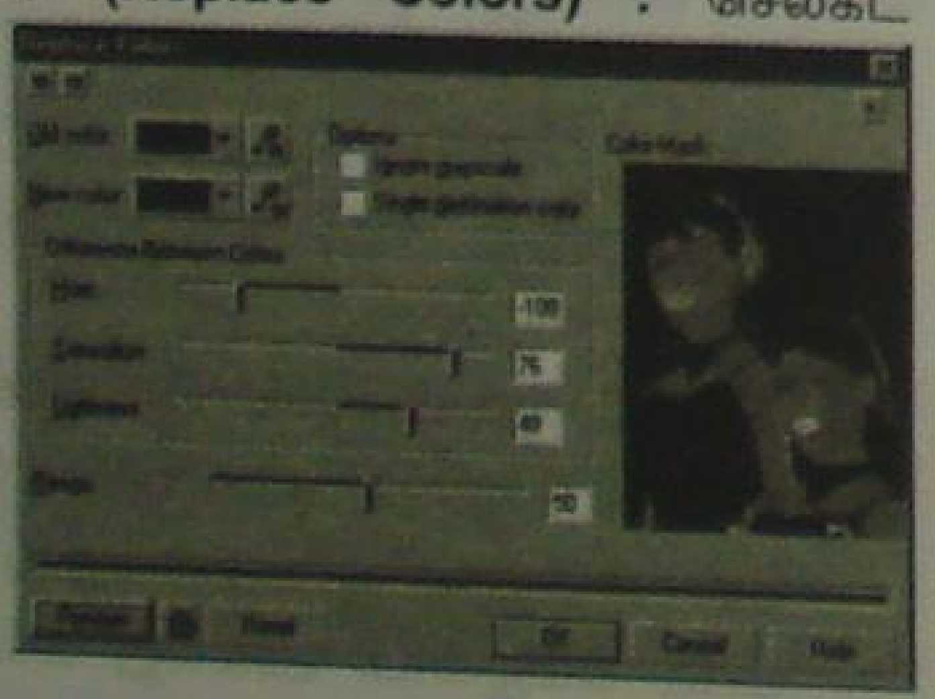
Gamma Value
1.00
Preview
Reset
OK
Cancel
Help

ஏ. **ஹ்யூ/சாச்சுரேஷன்/லைட்னஸ் (Hue/Saturation/Lightness) :** படங்களில் தெளிவான, நன்கு புலப்படும் படியான மாற்றங்களை தருகின்ற ஒரு பகுதி. (கலர் பற்றி விளக்கிய போது இந்த பகுதிகளைப் பற்றியும், இவற்றின் செயல்பாடுகள் பற்றியும் முழுமையாக விளக்கியிருந்ததை நினைவில் கொள்க. பக்கம் 092-ஐ பார்க்க) கலர்களை மாற்றியமைத்தல், அவற்றின் தரத்தை அதிகப்படுத்துதல், படத்தில் உள்ள வெள்ளைப்பகுதியின் சதவீதத்தை மாற்றித்தருதல் போன்ற செயல்களை சிறப்பாக செய்வதற்கு இந்த கட்டளை உதவுகிறது.

ஐ. **செலக்டிவ் கலர் (Selective Color) :** நிறப்பட்டை எனப்படும் கலர் பேண்டில் (Colorband-Spectrum) உள்ள கலர்களின் சதவீதத்தை மாற்றி அமைப்பதன் மூலம் கலரையே மாற்றி பெறுவதற்கு இந்த கட்டளை உதவுகிறது. அதாவது ஒரு குறிப்பிட்ட நிறத்தின் சதவீதத்தை மாற்றியமைத்தால் வேறு ஒரு நிறத்தின் சதவீதம் அதிகரிக்கிறது. எடுத்துக்காட்டாக சிவப்பு பட்டையில் உள்ள மெஜன்டாவின் சதவீதத்தை குறைப்பதன் மூலம் மஞ்சள் நிறத்தை அதிகரிக்கச் செய்யலாம்.

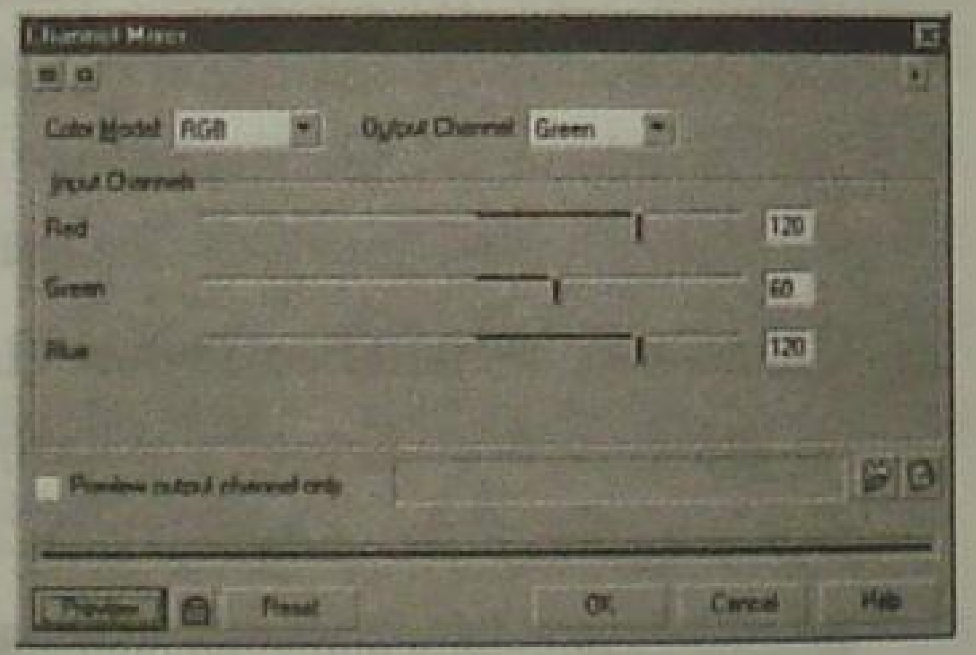

Color preview
Original color
New color
Adjustment percentage
Relative
Absolute
Color Spectrum
Reds
Yellows
Greens
Cyans
Blues
Magentas
Shadows
Midtones
Highlights
Preview
Reset
OK
Cancel
Help

ஒ. **ரீப்ளேஸ் கலர்ஸ் (Replace Colors)** : செலக்ட் செய்துள்ள படத்தில் உள்ள ஒரு குறிப்பிட்ட நிறத்தை மட்டும் மற்றொரு நிறமாக மாற்றித் தருவதற்கு இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது. இந்த கட்டளையின் டயலாக் பாக்ஸில் ஒரு ப்ரிவ்யூ படம் பொதுவாகவே கொடுக்கப்பட்டுள்ளது. இதில் செலக்ட் செய்யப்பட வேண்டிய கலர் உள்ள பகுதி முழுவதும் காட்டப்படுகிறது. அதனை பார்த்து நமது தேவைக்கு ஏற்ற பகுதியை செலக்ட் செய்து கொள்ளவும் முடிகிறது. இதில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள ஐட்ராப்பர் மூலம் ஒரிஜினல் படத்தின் குறிப்பிட்ட கலரை நேரடியாக செலக்ட் செய்து அதற்கு புதிய கலரை கொடுக்கலாம். பழகும் பொழுது குறைவான பரப்பில் உள்ள கலரை செலக்ட் செய்து மாற்றங்களைக் கொடுத்துப் பாருங்கள். உங்கள் கம்ப்யூட்டரின் நினைவகத் தன்மையின் அளவைப் பொறுத்து இதன் செயல்வேகம் அமைகிறது. கவனமாகக் கொடுத்துப்பார்க்கவும்.


Old color
New color
Color Match
Hue
Saturation
Lightness
Range
-100
76
40
50
Preview
Reset
OK
Cancel
Help

ஓ. **டீசாச்சுரேட் (Desaturate)** : செலக்ட் செய்துள்ள படத்தில் உள்ள ஹ்யூ (Hue) (கலர்கள்) முழுவதையும் நீக்கிவிட்டு அனைத்து பிக்ஸல்களையும் கிரேஸ்கேலுக்கு (Grey Scale) மாற்றுவதற்கு இந்த கட்டளை உதவுகிறது. இதனால் வண்ணப்படம், நிறங்கள் நீக்கப்பட்டு கருப்பு வெள்ளை படமாக மாறுகிறது. இந்த கட்டளையை பயன்படுத்துவதால், கலர் மோடு (Color Mode) மாற்றப்படாமல் படம் கிரேஸ்கேலுக்கு மாற்றப்படுவது குறிப்பிடத்தக்கது.

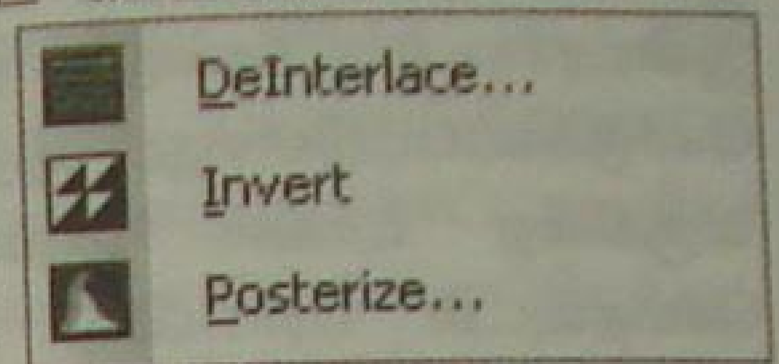
ஔ. **சேனல் மிக்ஸர் (Channel Mixer)** : செலக்ட் செய்துள்ள படத்தில் குறிப்பிட்ட கலர் சேனலை மற்றொரு கலருக்கு மாற்றித் தருவதற்கு இந்த கட்டளை உதவுகிறது. இதனால் கலர் படத்தில் குறிப்பிட்ட கலர் மட்டும் அதிகமாகக் கொடுக்கப்பட்டு, தனித்துவமாக தெரிவதற்கு வகை செய்யப்படுகிறது. வழக்கமான புகைப்படமாக இல்லாமல் சற்றே கவர்ச்சி கரமான வண்ணங்களைக் கொண்ட படமாக மாற்றித் தரப்படுகிறது.


Channel Mixer
Color Model
RGB
Output Channel
Green
Input Channels
Red
120
Green
60
Blue
120
Preview output channel only
Preview
Reset
OK
Cancel
Help

அட்ஜெஸ்ட் கட்டளையில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள 13 செயல்களின் டயலாக் பாக்ஸ் மற்றும் அவற்றின் அடிப்படை செயல்களை மட்டும் இங்கு கொடுத்துள்ளோம். இவற்றை செயல்முறையாக கொடுத்து மாற்றங்களை உணர்ந்து கொள்ள வேண்டுகிறோம். எனினும் ராஸ்டர் இமேஜ்களுக்கான இது போன்ற கட்டளைகள் மேலும் சிறப்பாக செயல்பட கோரல் போட்டோபெயிண்ட், போட்டோஷாப் போன்ற, ராஸ்டர் இமேஜ்களை உருவாக்குவதற்கு பயன்படுகின்ற அப்ளிகேஷன் களையே பயன்படுத்துவது நல்லது.

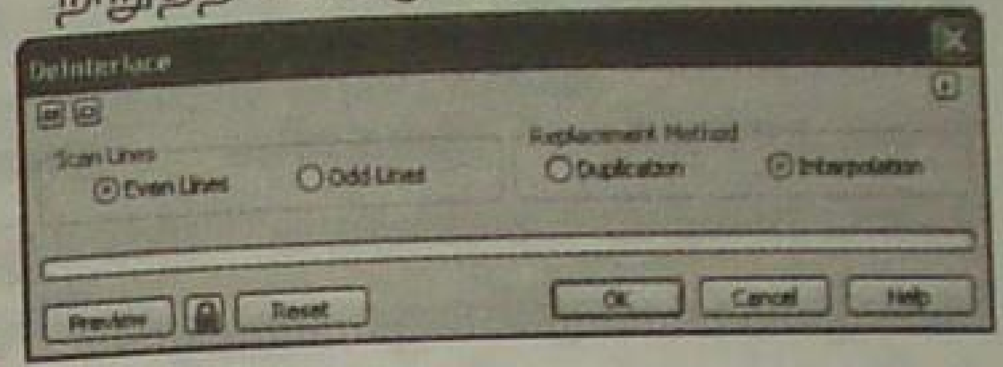
---

2. ட்ரான்ஸ்ஃபார்ம் (Transform) :


DeInterlace...
Invert
Posterize...

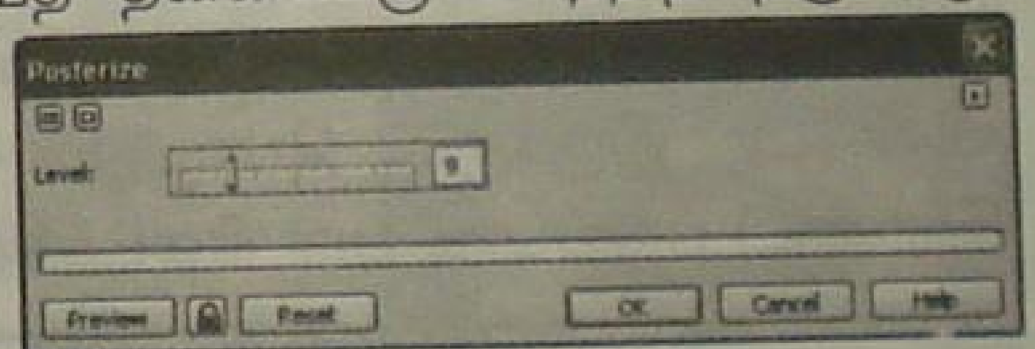
இந்த கட்டளையும் அட்ஜஸ்ட் கட்டளையை போலவே செயல்படுகிறது. இதன் கீழ் கொடுக்கப்பட்டுள்ள மூன்று செயல்பாடுகளுக்கான டயலாக் பாக்ஸ்களின் பாகங்கள், அட்ஜஸ்ட்டிற்கு கொடுக்கப்பட்டவை போலவே உள்ளன. அவற்றை நினைவில் கொள்ளவும்.

அ. **டிஇன்டெர்லேஸ் (Deinterlace)** : அருகருகே இணைக்கப்பட்டு நிறுத்தப்பட்டுள்ள பிக்ஸல்களை சற்றே பிரித்து நிறுத்தி, படத்தில் சிறிய துல்லியமான மாற்றங்களைக் கொடுக்க இந்த கட்டளை உதவுகிறது. ஸ்கேன் லைன் (Scan Line) மற்றும் ரீப்ளேஸ்மென்ட் மெத்தடிலும் (Replacement Method) உள்ள ஆப்ஸன்களை மாற்றி, ப்ரிவ்யூவில் கவனித்து தேவையானவற்றை கொடுக்கவும்.


DeInterlace
Scan Lines
Even Lines
Odd Lines
Replacement Method
Duplication
Interpolation
Preview
Reset
OK
Cancel
Help

ஆ. **இன்வர்ட் (Invert)** : இது டயலாக் பாக்ஸ் வராத, நேரடியாக செயல்படும் கட்டளையாகும். பிட்மேப்/வெக்டார் படங்களை அவற்றின் எதிர்மறையாக - நெகட்டிவாக மாற்றிக் கொடுக்கின்றது. (பார்க்க பக்கம் 220)

இ. **போஸ்டெரைஸ் (Posterize)** : புகைப்படமாக உள்ளதை, ஓவியத் தன்மைக்கு மாற்றித் தருகிறது. இந்தக் கட்டளைக்கான டயலாக் பாக்ஸில் உள்ள லெவல் பகுதியில் உள்ள எண்ணை குறைவாகக் கொடுத்தால் மாற்றங்கள் தெளிவாகத் தெரிகின்றன. பெரிய எண்ணாக இருக்கின்ற நேரத்தில் மாற்றங்கள் மிகவும் குறைவாகக் கொடுக்கப்படுகின்றன.


Posterize
Level:
Preview
Reset
OK
Cancel
Help

இந்த மூன்று கட்டளைகளின் விளைவுகளை வண்ணத்தில் கொடுத்துள்ளோம். (வண்ணப்பக்கம் 005 பார்க்கவும்)

3. கரெக்சன் (Correction) :

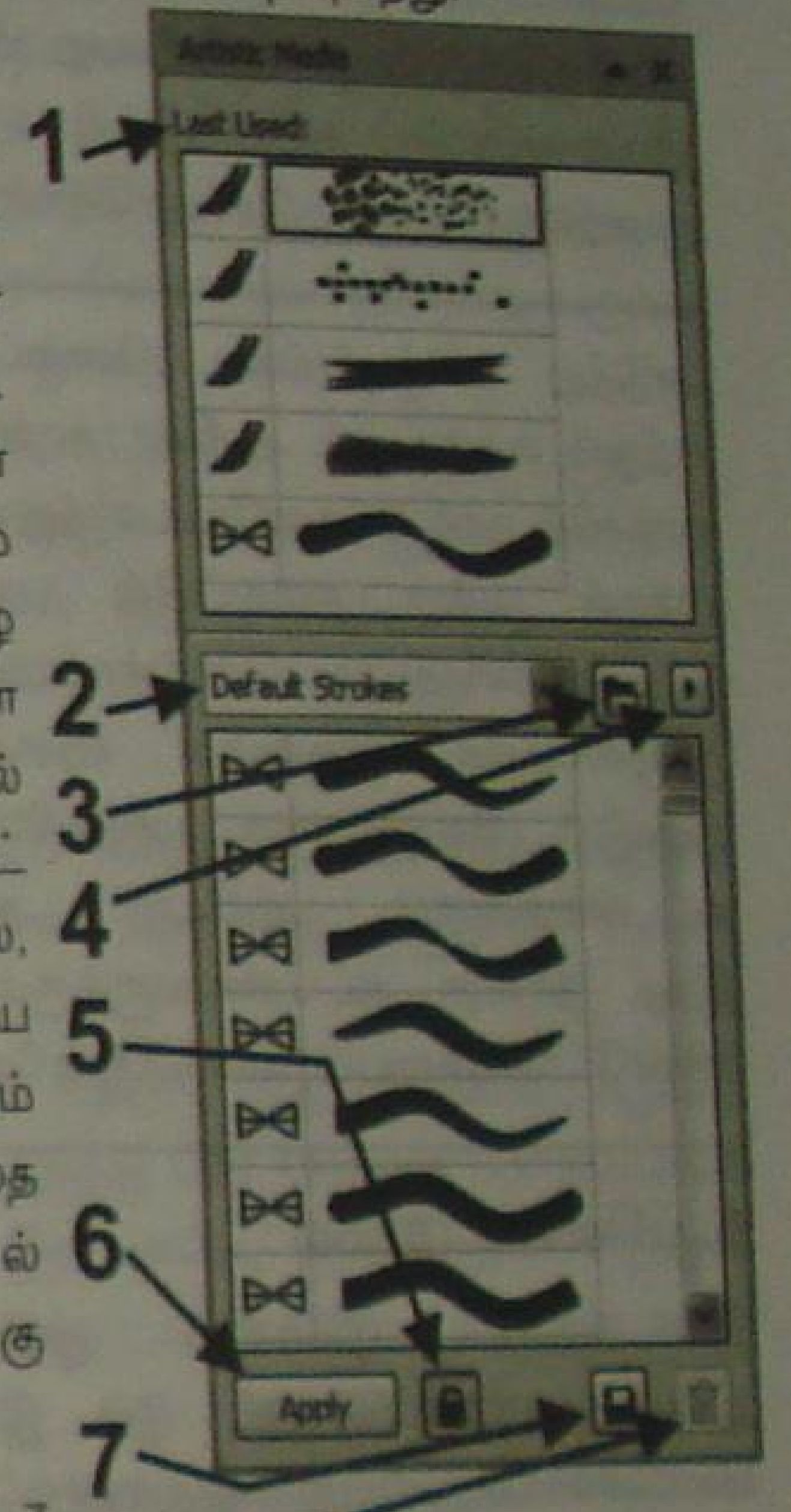
சேதமடைந்த புகைப்படங்களை நேரடியாக சரிசெய்வதற்கு உதவுவதற்காக இந்த கட்டளை கொடுக்கப் பட்டுள்ளது. என்றாலும் இதன் கீழ் ஒரே ஒரு கட்டளை மட்டுமே கொடுக்கப்பட்டுள்ளது.

அ. **டஸ்ட் அண்டு ஸ்க்ராட்சஸ் (Dust and Scratches):** புகைப்படத்தில் உள்ள தூசு மற்றும் கீறல்களை நீக்க இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது. இதில் உள்ள த்ரஸ்ஹோல்டு மற்றும் ரேடியஸ் பகுதிகளில் சிறிய அளவில் எண்களைக் கொடுத்து மாற்றங்களை கவனிக்கவும்.

4. ஆர்ட்டிஸ்டிக் மீடியா (Artistic Media) :

கோரல்டிராவில் வரையப்படும் கோடுகளின் (கர்வ், ரெக்டாங்கல், எல்லிப்ஸ் உட்பட அனைத்து உருவங்களிலும் உள்ள கோடுகளின்) உருவத்தை மாற்றித் தருவதற்கு இந்த கட்டளை உதவுகிறது.

ஃப்ரீஹாண்ட் டூலில் (Freehand Tool) கொடுக்கப்பட்ட ஆர்ட்டிஸ்டிக் மீடியா டூலின் (Artistic Media) மற்றொரு வடிவம் தான் இந்த கட்டளை. புதிதாக வரைவதற்கு அந்த டூல் பயன்படுகிறது. ஏற்கனவே வரைந்துள்ள கோட்டின் வடிவத்தை மாற்ற இந்த கட்டளை உதவுகிறது.


Artistic Media
Last Used:
Default Strokes
Apply
1
2
3
4
5
6
7
8

இந்த கட்டளையை செலக்ட் செய்தால் அருகில் உள்ள டாக்கர் விண்டோ (Docker Window) வருகிறது. இதில் மூன்று பகுதிகள் உள்ளன. பாகம் 1-ம் அதன் கீழே கொடுக்கப்பட்டுள்ள உருவங்களும் முதல் பகுதியாகும். லாஸ்ட் யூஸ்டு என்ற இதில், இந்த கட்டளையை பயன்படுத்தி ஏதேனும் கோட்டின் உருவத்தை மாற்றியிருந்தால் அந்த உருவம் இங்கு கொடுக்கப்படுகிறது.

பாகங்கள் 2, 3 மற்றும் 4-ஐயும் அவற்றின் கீழே கொடுக்கப்பட்டுள்ள பட்டியலும் இரண்டாம் பகுதியாக செயல்படுகின்றன. இங்குள்ள பட்டியலில் நமக்குத் தேவையான உருவத்தை செலக்ட் செய்து கொள்ள வேண்டும். பாகம் 2-ல் உள்ள ட்ராப்டவுன் லிஸ்டில் தேவையான வடிவப்பகுதியை செலக்ட் செய்து கொள்ளவும். வெளியிலிருந்து கோட்டு வடிவங்களை பயன்படுத்தினால் பாகம் 3-ஐ செலக்ட் செய்து, புதிய வடிவங்கள் உள்ள பகுதியை (சிடி ட்ரைவ் அல்லது ஹார்ட் டிஸ்கில்) செலக்ட் செய்து பெறலாம். பாகம் 4-ல் காட்டப்பட்டுள்ள அம்புக்குறியை க்ளிக் செய்தால் ஆர்டிஸ்டிக் மீடியா லிஸ்ட் வருகிறது. இதிலிருந்து தேவையான பகுதியை செலக்ட் செய்தும் பயன்படுத்தலாம்.

தேவையான உருவத்தை செலக்ட் செய்து கொண்டு இங்கு தேவையான வடிவத்தை செலக்ட் செய்து, பாகம் 6-ஆகக் கொடுக்கப்பட்டுள்ள அப்ளை (Apply) பட்டனை அழுத்த அந்த வடிவம் உருவத்திற்கு கொடுக்கப்படுகிறது. பாகம் 5-ஆகக் காட்டப்பட்டுள்ள பூட்டு (Lock) வடிவத்தை கோரல்டிராவில் பல இடங்களில் பார்த்துள்ளோம். இங்கு அதே போன்ற செயல்பாட்டிலேயே கொடுக்கப்

பட்டுள்ளது. பூட்டு திறந்துள்ள நிலையில் அப்ளை பட்டனை அழுத்தினால் மட்டுமே, செலக்ட் செய்த வடிவம் கோடுகளுக்கு கொடுக்கப்படுகிறது. பூட்டு மூடிய நிலையில், தேவையான வடிவத்தை செலக்ட் செய்தாலே உடனடியாக தானாகவே அப்ளை ஆகிறது.

பாகம் 7, புதிய வடிவங்களை சேவ் (Save) செய்வதற்கும் பாகம் 8 தேவையற்ற வடிவங்களை டெலிட் (Delete) செய்வதற்கும் உதவுகின்றன.

நடைமுறையில் இந்த டாக்கர் விண்டோவை பயன்படுத்தி செயல்படுவதை விட, ஆர்டிஸ்டிக் மீடியா டூலை பயன்படுத்தி வேலை செய்வது மிகவும் சுலபம். எனினும் இரண்டையும் பயன்படுத்தி உங்கள் வசதிக்கேற்ற முறையை செலக்ட் செய்து கொள்ளவும்.

அடுத்து பார்க்கவுள்ள ப்ளென்ட், கான்டூர், என்வலப் மற்றும் எக்ஸ்ட்ரூட் ஆகிய நான்கு கட்டளைகளும் டூல் பாக்ஸில் நாம் ஏற்கனவே பார்த்துள்ளோம். இன்டராக்டிவ் டூல்கள் என்ற தலைப்பில் பார்த்த இவை இங்கு கட்டளைகளாகவும் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. ஏற்கனவே முழுமையாக இவற்றை விளக்கியுள்ளதால் இங்கு மீண்டும் விளக்குவதை தவிர்க்கின்றோம். அடுத்ததாக கட்டளைகளைப் பற்றியும் அவற்றின் இறுதியில் இந்த நான்கு கட்டளைகளுக்கும் வருகின்ற டாக்கர் விண்டோக்களையும் கொடுத்துள்ளோம்.

5. ப்ளென்ட் (Blend) :

இன்டராக்டிவ் டூல்களில் முதலாவதாகப் பார்த்த இன்டராக்டிவ் ப்ளென்ட் டூல் இங்கு கட்டளையாகக் கொடுக்கப்பட்டுள்ளது. இதனை செலக்ட் செய்தவுடன் வருகின்ற டாக்கர் விண்டோவில், டூலை செலக்ட் செய்தவுடன் ப்ராப்பர்டி பாரில் கிடைத்த அனைத்து வசதிகளும் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. மேலும், டாக்கர் விண்டோ இருக்கும் பொழுதும் அதே (வசதிகளைக் கொண்ட) ப்ராப்பர்டி பார் கிடைக்கிறது.

6. கான்டூர் (Contour) :

இன்டராக்டிவ் டூல்களில் இரண்டாவதாகப் பார்த்த இன்டராக்டிவ் கான்டூர் டூல் இங்கு கட்டளையாகக் கொடுக்கப்பட்டுள்ளது. இதனை செலக்ட் செய்தவுடன் வருகின்ற டாக்கர் விண்டோவில், டூலை செலக்ட் செய்தவுடன் ப்ராப்பர்டி பாரில் கிடைத்த அனைத்து வசதிகளும் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. மேலும், டாக்கர் விண்டோ இருக்கும் பொழுதும் அதே (வசதிகளைக் கொண்ட) ப்ராப்பர்டி பார் கிடைக்கிறது.

7. என்வலப் (Envelope) :

இன்டராக்டிவ் டூல்களில் நான்காவதாகப் பார்த்த இன்டராக்டிவ் என்வலப் டூல் இங்கு கட்டளையாகக் கொடுக்கப்பட்டுள்ளது. இதனை செலக்ட் செய்தவுடன் வருகின்ற டாக்கர் விண்டோவில், டூலை செலக்ட் செய்தவுடன் ப்ராப்பர்டி பாரில் கிடைத்த அனைத்து வசதிகளும் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. மேலும், டாக்கர் விண்டோ இருக்கும் பொழுதும் அதே (வசதிகளைக் கொண்ட) ப்ராப்பர்டி பார் கிடைக்கிறது.

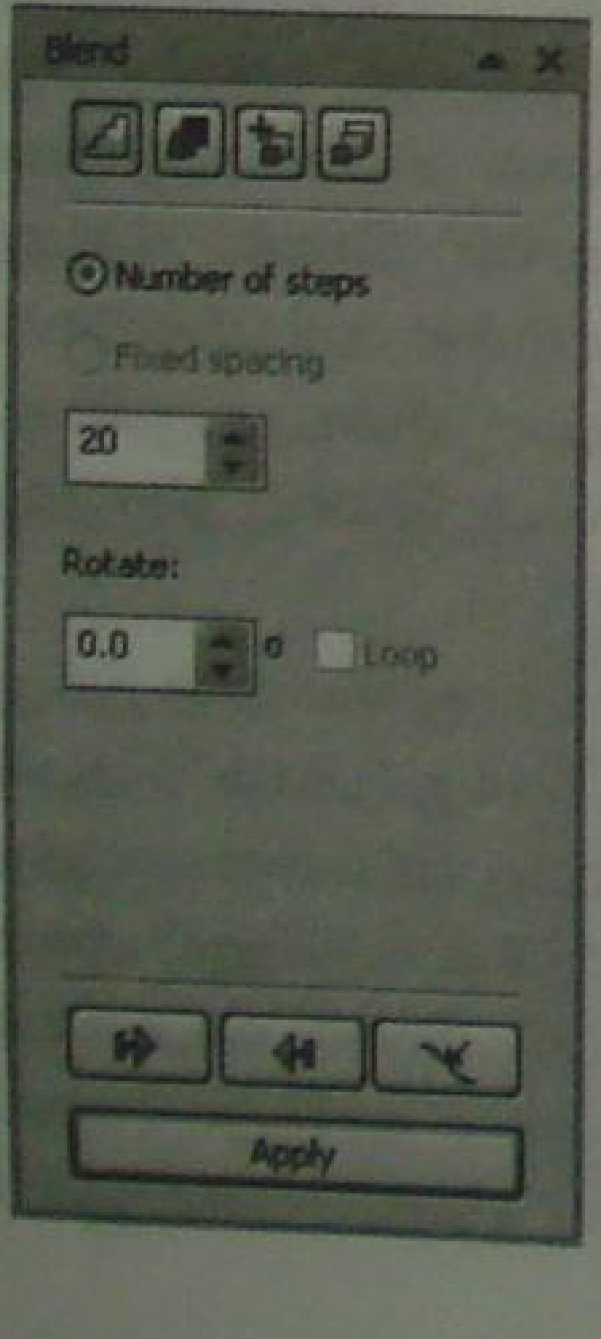
8. எக்ஸ்ட்ரூட் (Extrude) :

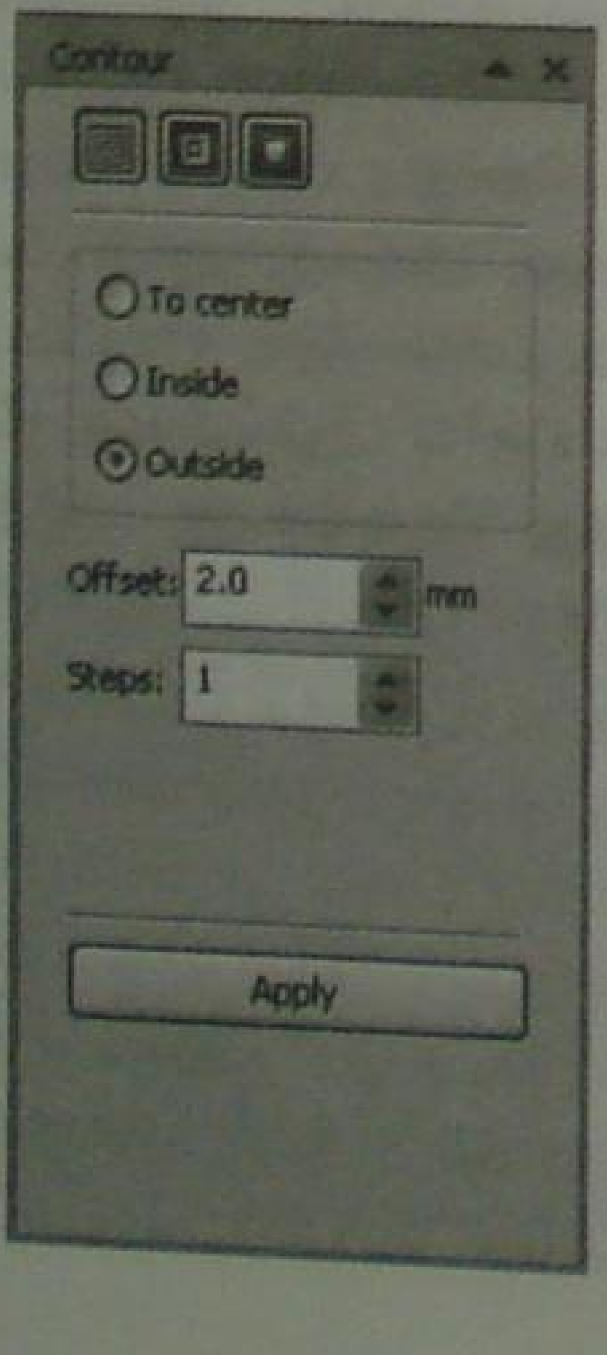
இன்டராக்டிவ் டூல்களில் ஐந்தாவதாகப் பார்த்த இன்டராக்டிவ் எக்ஸ்ட்ரூட் டூல் இங்கு கட்டளையாகக் கொடுக்கப்பட்டுள்ளது. இதனை செலக்ட் செய்தவுடன் வருகின்ற டாக்கர் விண்டோவில், டூலை செலக்ட் செய்தவுடன் ப்ராப்பர்டி பாரில் கிடைத்த அனைத்து வசதிகளும் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. மேலும், டாக்கர் விண்டோ இருக்கும் பொழுதும் அதே (வசதிகளைக் கொண்ட) ப்ராப்பர்டி பார் கிடைக்கிறது.

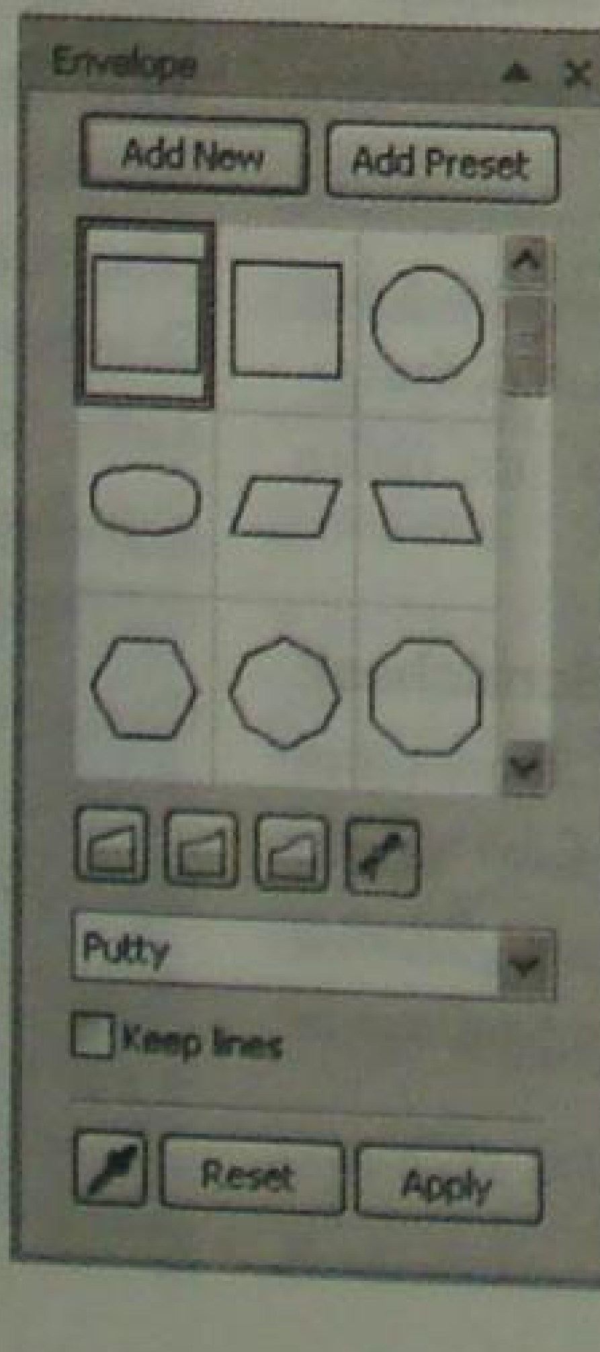
9. பெவல் (Bevel) :

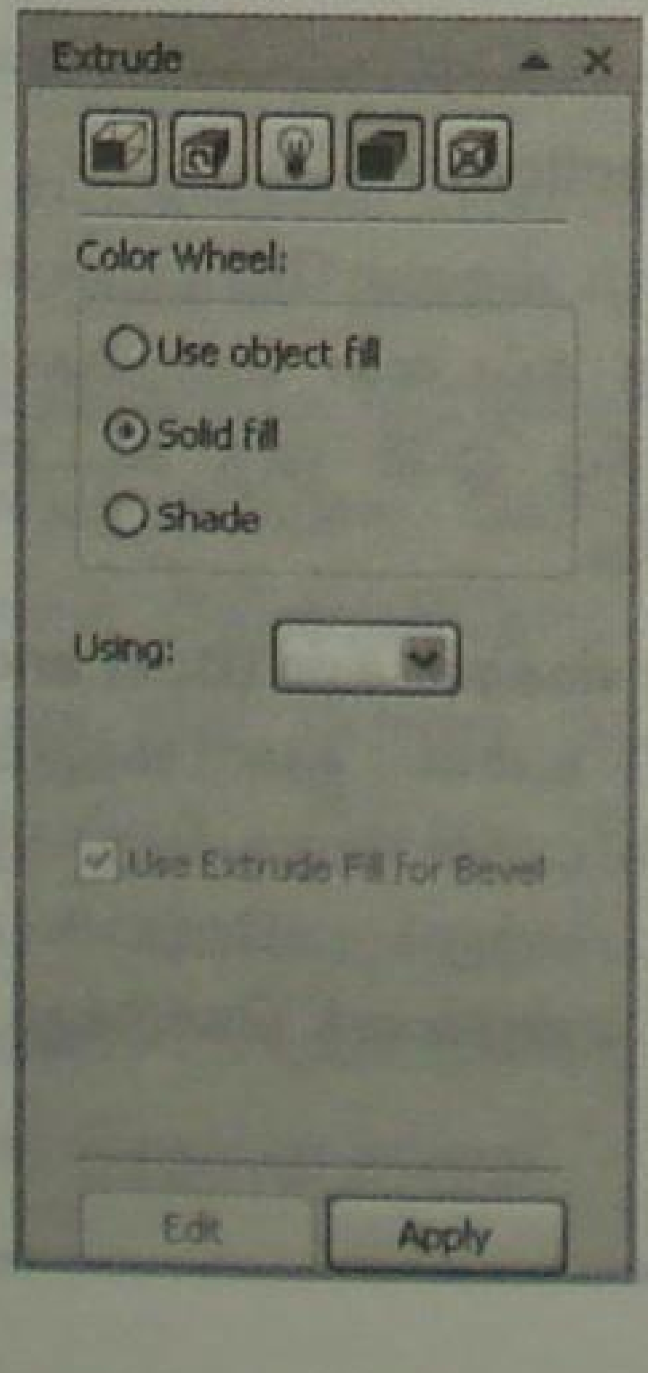
பெவல் பற்றிய விளக்கம் பக்கம் 268ல் காண்க.

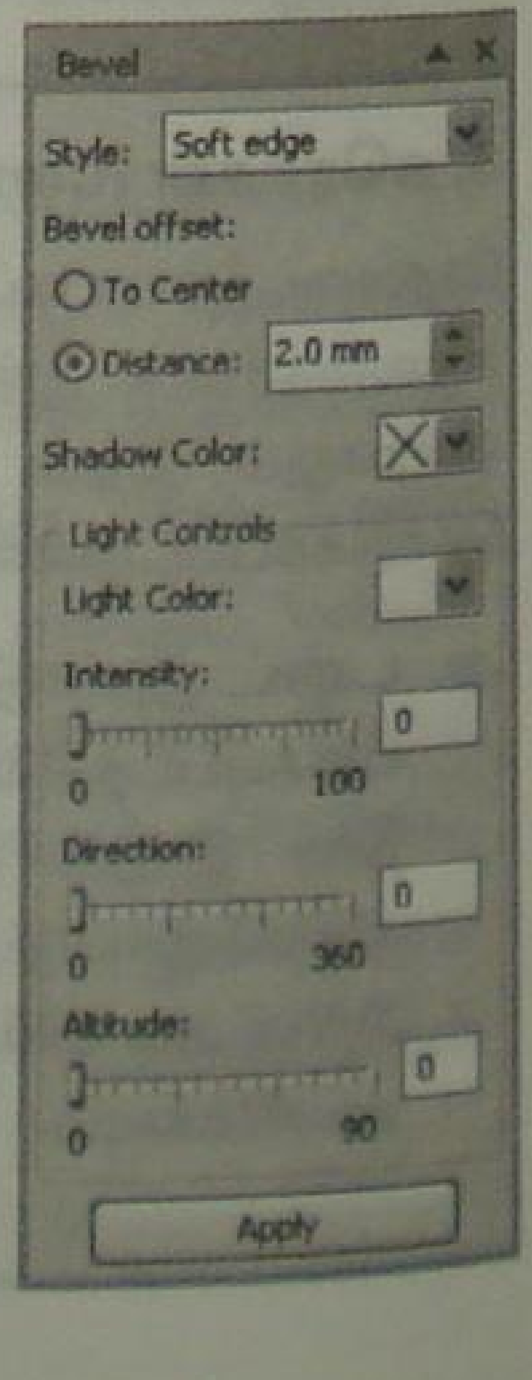
மேலே பார்த்த ப்ளென்ட், கான்டூர், என்வலப் மற்றும் எக்ஸ்ட்ரூட் கட்டளைகளுக்கான டாக்கர் விண்டோக்கள் :


Blend
Number of steps
Fixed spacing
20
Rotate:
0.0
Loop
Apply


Contour
To center
Inside
Outside
Offset: 2.0 mm
Steps: 1
Apply

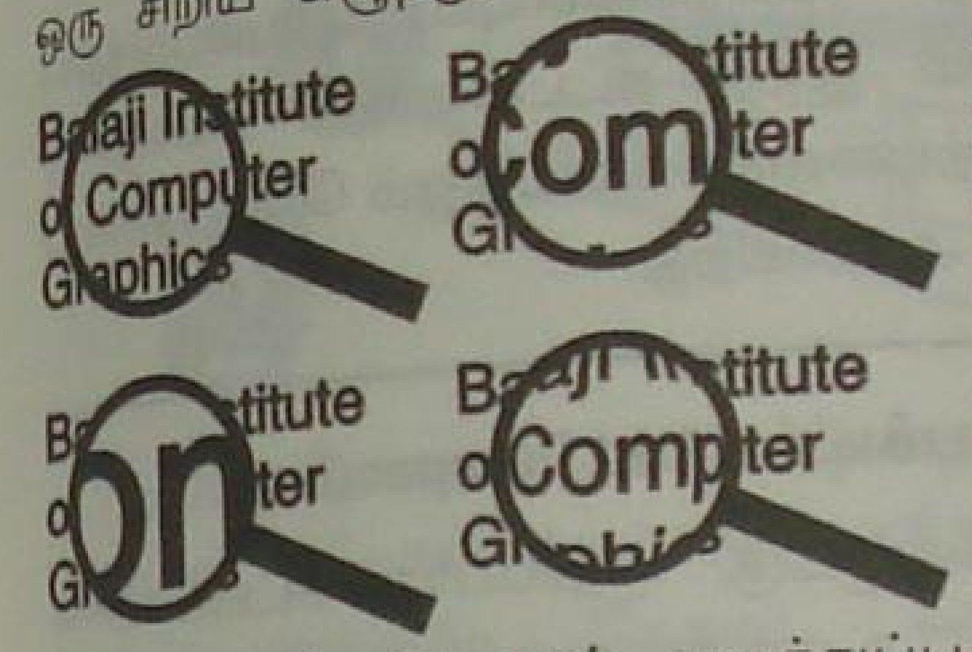

Envelope
Add New
Add Preset
Putty
Keep lines
Reset
Apply


Extrude
Color Wheel:
Use object fill
Solid fill
Shade
Using:
Use Extrude Fill for Bevel
Edit
Apply


Bevel
Style: Soft edge
Bevel offset:
To Center
Distance: 2.0 mm
Shadow Color:
Light Controls
Light Color:
Intensity:
0
100
Direction:
0
360
Altitude:
0
90
Apply

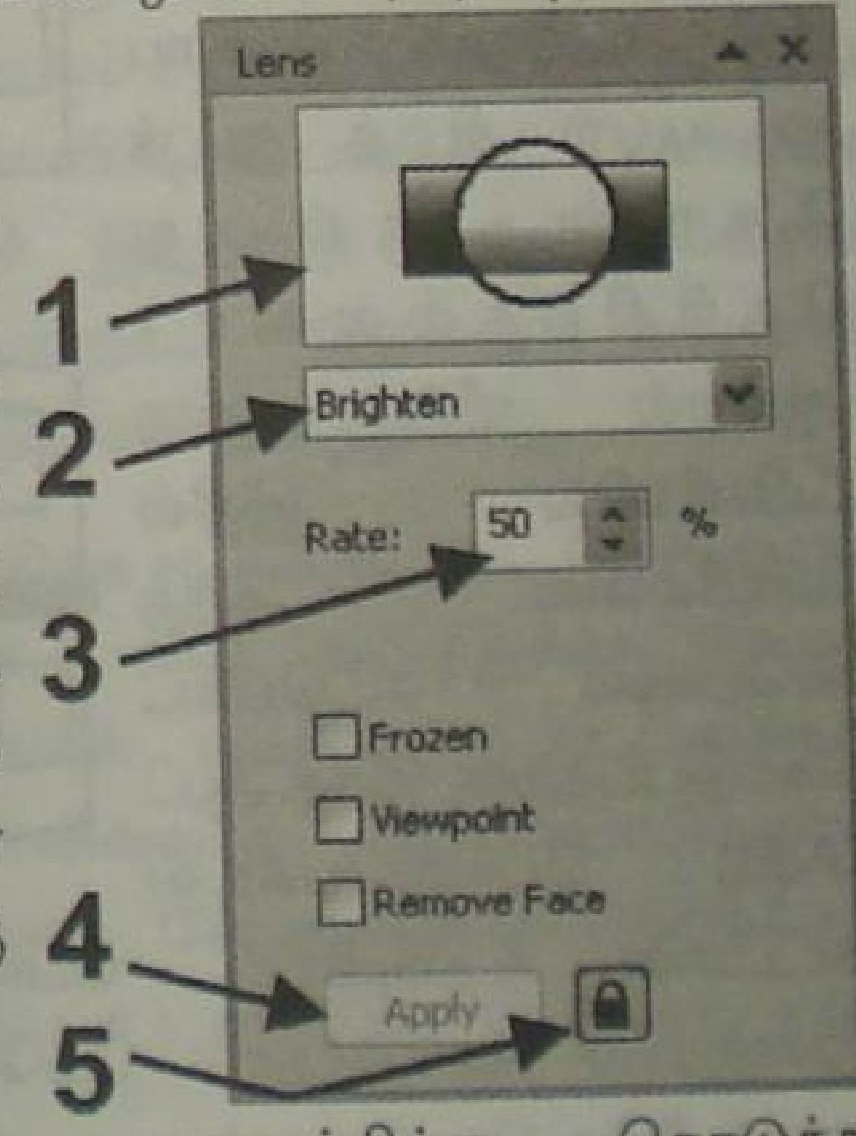
10. லென்ஸ் (Lens) :

லென்ஸ் என்பது ஒரு உருப்பெருக்கி கருவி என்பது அனைவரும் அறிந்ததே. அந்த லென்ஸ் செய்கின்ற செயலை படமாகப் பெறுவதற்கு இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது. இதனை நேரடியாக பயன்படுத்துவதற்கு சற்றே கற்பனை வளம் அவசியம். எடுத்துக்காட்டாக மிகச் சிறிய எழுத்து உள்ள பகுதியில் ஒரு லென்ஸை பிடித்துப் பார்த்தால், அது நிறுத்தப்படும் பகுதியில் உள்ள எழுத்து மட்டும் உருப்பெருகியும் மற்ற பகுதியில் - அதாவது லென்ஸிற்கு வெளியே உள்ளவை - வழக்கமான அளவிலும் தெரிவதை மனதில் கொண்டு வாருங்கள். இதனை படமாக உருவாக்க இந்த டூலை பயன்படுத்தினால் கீழே உள்ளது போன்ற உருவம் கிடைக்கும்.

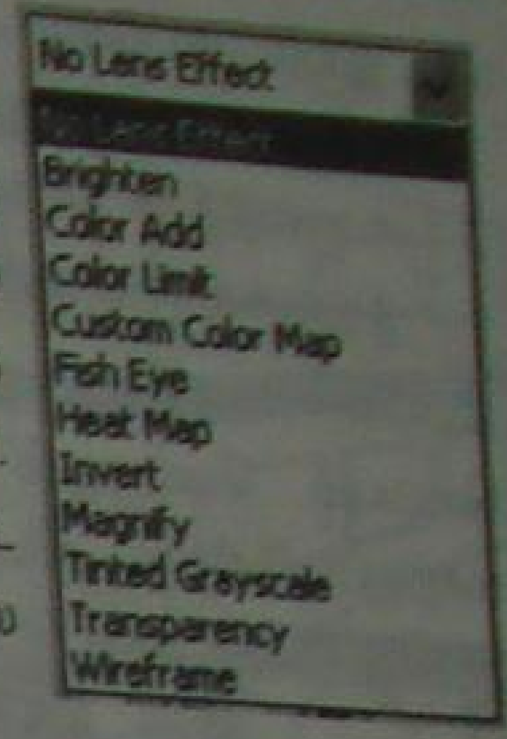

Balaji Institute of Computer Graphics
Com
on
Compter

ஒரு சிறிய எழுத்துப் பகுதியை உருவாக்கிக் கொண்டு அதன் மேல் நிறுத்தப்படும் விதத்தில் ஒரு வட்டமும் அதற்கு கைப்பிடி இருப்பது போல ஒரு கோடும் வரைந்து கொண்டோம். இதனால் எழுத்துப்பகுதியின் மேல் ஒரு லென்ஸ் நிறுத்தப்பட்டுள்ள வடிவம் கிடைத்துள்ளது. இதில் முதல் படம் எந்தவித மாற்றமும் இல்லாதது. இரண்டாவது படத்தில் லென்ஸின் உள்ளே எழுத்து சற்றே பெரியதாகவும், அடுத்த படத்தில் இன்னும் பெரியதாகவும் தெரிகிறது. நான்காவது படத்தில் சற்று வித்தியாசமான தோற்றத்தில் (முதல் படத்துடன் ஒப்பிடவும்) தெரிகிறது.

இது போன்ற தோற்றங்களையும் இன்னும் பல புதிய மாறுபட்ட வடிவங்களையும் உருவாக்க இந்த கட்டளை உதவுகிறது. இந்த கட்டளையை செலக்ட் செய்தவுடன் வருகின்ற டாக்கர் விண்டோவின் பாகங்களை இங்கு காணலாம்.


Lens
1
2
Brighten
3
Rate: 50 %
Frozen
Viewpoint
Remove Face
4
Apply
5

1. செலக்ட் செய்துள்ள உருவத்திற்கு கொடுக்கவுள்ள லென்ஸ் வடிவம் இங்கு படமாகக் கொடுக்கப்படுகிறது. பாகம் 2-ல் உள்ள பட்டியலில் செலக்ட் செய்யப்படும் முறைக்கு ஏற்ப இங்கு படம் மாற்றிக் காட்டப்படுகிறது. அடுத்த பாகத்திற்கான விளக்கத்தின் இறுதியில் எல்லா முறைகளுக்குமான டாக்கர் விண்டோவை கொடுத்துள்ளோம்.
2. இங்கு கொடுக்கப்பட்டுள்ள ட்ராப் டவுன் லிஸ்ட் மூலம் பல முறைகளிலான லென்ஸ் செயலை பெற முடிகிறது. பட்டியலில் முதலாவதாகக் கொடுக்கப்பட்டுள்ளது, நோ லென்ஸ் எஃபெக்ட் (No Lens Effect) - அதாவது எந்த லென்ஸ் தன்மையும் இல்லை என்பதாகும். அதன் கீழே பிரைட்டன் (Brighten) முதல் ஒயர் ஃபிரேம் (Wire Frame) வரையில் 11 வகைகள் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. தேவையானதை செலக்ட் செய்தால் அதற்கு ஏற்றாற்போல செயல்பாடு அமைகிறது.


No Lens Effect
No Lens Effect
Brighten
Color Add
Color Limit
Custom Color Map
Fish Eye
Heat Map
Invert
Magnify
Tinted Grayscale
Transparency
Wireframe

அ. **பிரைட்டன் (Brighten)** : லென்ஸில் தெரியும் பகுதிக்கு மட்டும் வெளிச்சம் அதிகமாக்கப்படுகிறது.

ஆ. **கலர் ஆட் (Color Add) :** லென்ஸில் தெரியும் பகுதிக்கு மட்டும் புதியதாக ஒரு கலரை கொடுத்துக் கொள்ளலாம். இந்த பகுதிக்குக் கீழே கொடுக்கப்பட்டுள்ள கலர் என்ற பாகத்தில் தேவையான கலரை செலக்ட் செய்து கொள்ளவும். இதனால் லென்ஸில் தெரிகின்ற உருவம் முழுவதும் நிறம் மாறுபாடு அடைகிறது.

இ. **கலர் லிமிட் (Color Limit) :** லென்ஸ் பகுதிக்கு தனி கலரை கொடுத்துக் கொள்ள இந்த கட்டளை உதவுகிறது. இதனால் ஒரு கலர் லென்ஸ் வழியே உருவத்தைப் பார்ப்பதைப் போன்ற தோற்றம் கிடைக்கிறது.

ஈ. **கஸ்டம் கலர் மேப் (Custom Color Map) :** இதன் மூலமும் லென்ஸில் தெரிகின்ற பகுதிக்கு கலரை மாற்ற முடிகிறது.

உ. **ஃபிஸ் ஐ (Fish Eye) :** இது லென்ஸ் வழியே தெரிகின்ற உருவத்திற்கு மீன் போன்ற தோற்றத்தைக் கொடுக்கின்றது. இதனையே, துவக்கத்தில் எடுத்துக் காட்டாகக் கொடுத்த படங்களில் நான்காவதாகக் கொடுத்துள்ளோம்.

ஊ. **ஹீட் மேப் (Heat Map) :** சூடாக்கப்பட்ட உலோகத்துண்டில் பல நிறங்கள் தெரிவதைப் போல, லென்ஸ் வழியே பார்க்கப்படும் உருவம் பல நிறங்களைப் பெறுவதற்கு இந்த முறை உதவுகிறது.

எ. **இன்வர்ட் (Invert) :** லென்ஸ் வழியே தெரிகின்ற உருவம் எதிர்மறையாக - நெகட்டிவ் உருவில் தெரிவதற்கு இந்த முறை வகை செய்கிறது.

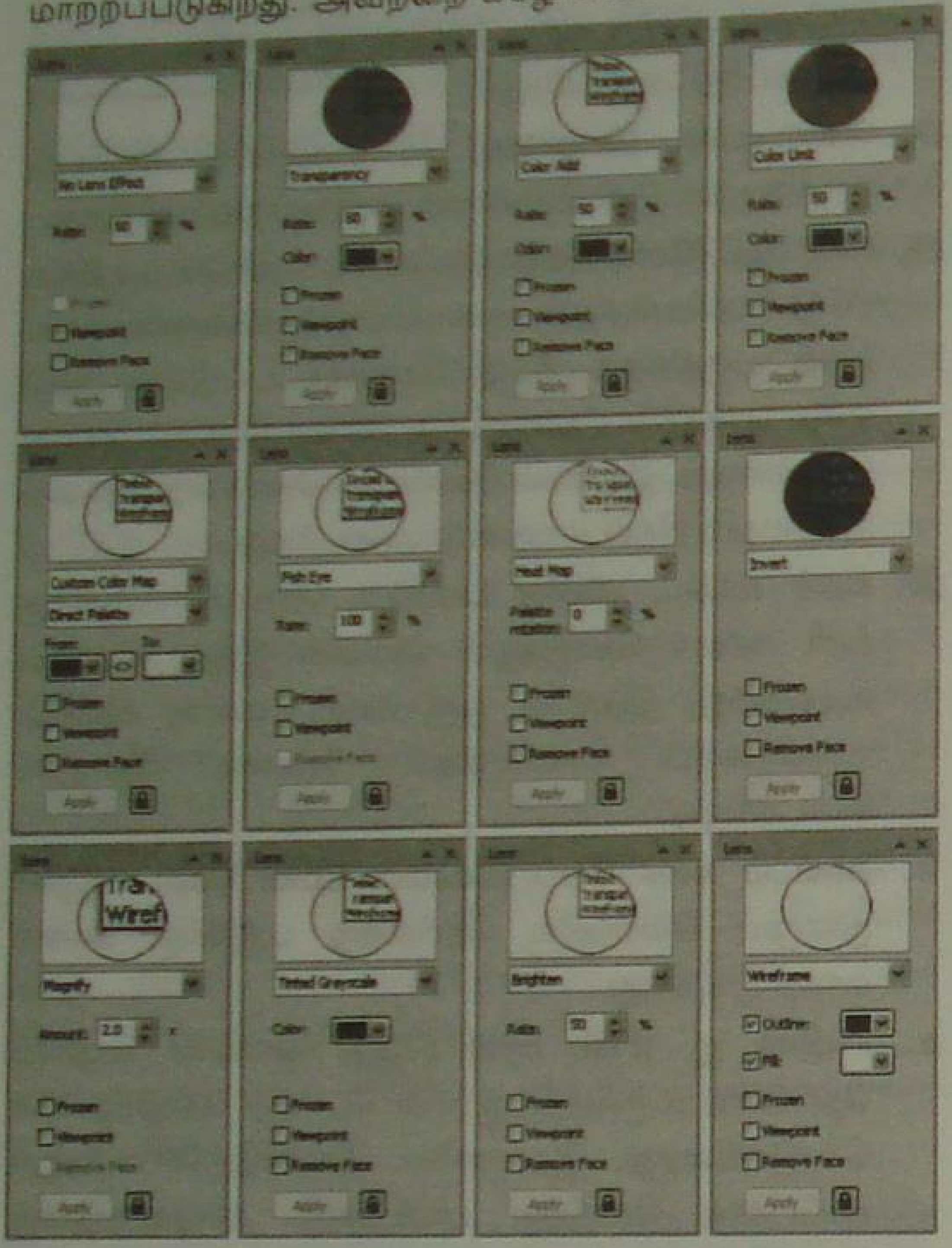
ஏ. **மேக்னிஃபை (Magnify) :** இதுவே லென்ஸ் கட்டளையின் சரியான செயல்பாட்டைத் தருகிறது. அதாவது லென்ஸ் வழியே பார்க்கப்படும் உருவம் அளவில் பெரியதாக - உருப்பெருகி - தெரிகிறது. எத்தனை மடங்கு பெரிதுபடுத்த வேண்டுமோ அதனை அமவுன்ட் (Amount) என்ற பகுதியில் கொடுத்துக் கொள்ளலாம். இரண்டு மடங்கு என்பதற்கு 2 என்று தரவேண்டும்.

ஐ. **டின்டெட் கிரேஸ்கேல் (Tinted Grey Scale) :** லென்ஸ் வழியே தெரிகின்ற உருவம் நிறம் குறைவாக தெரிவதற்கு இந்த பகுதி உதவுகிறது.

ஒ. **ட்ரான்ஸ்பரன்ஸி (Transparency) :** கண்ணாடி வழியே ஊடுருவி பார்க்கும் தன்மையை பெற உதவுகிறது.

ஓ. ஓயர் ஃப்ரேம் (Wire Frame) : உருவம் உண்மை உருவை இழந்து மாறி காட்டப்படுகிறது. மேலும் உருவத்தின் வெளிக் கோடு மற்றும் டின்ட் பகுதிக்கு நிறங்களை மாற்றித் தர வகை செய்யப்பட்டுள்ளது.

மேலே பார்த்த ஒவ்வொரு முறையை செலக்ட் செய்யும் பொழுதும் டாக்கர் விண்டோவில் உருவம் மாற்றப்படுகிறது. அவற்றை கீழே காண்க :



3. **ரேட் (Rate) :** இந்த பாகம் ஒவ்வொரு முறைக்கும் ஏற்றபடி மாற்றித் தரப்படுகிறது. இங்கு எண்ணால் கொடுக்கப்படும் அளவிற்கு ஏற்ப அந்த குறிப்பிட்ட முறையின் செயல் அமைகிறது. பிரைட்டன் முறையில் இது சதவீதத்திலும், மேக்னிஃபையில் மடங்காகவும் கொடுக்கப்படுகிறது.
4. **அப்ளை (Apply) :** மேலே மாற்றங்களை செய்து முடித்து இந்த அப்ளை பட்டனை அழுத்தினால் அந்த தன்மை செயல்படுத்தப்படுகிறது.
5. **லாக் (Lock) :** பல கட்டளைகளில் இதன் செயல்பாட்டை பார்த்துள்ளோம். இது பூட்டிய நிலையில் அப்ளை பட்டனை அழுத்த வேண்டியது இல்லை. திறந்திருக்கும் நிலையில் மட்டும் அப்ளை பட்டனை அழுத்தினால் போதும். இதனை திறந்து மூடுவதற்கு இந்த படத்தின் மீது க்ளிக் செய்யவும்.

செயல்படும் முறை : எழுத்துப் பகுதியை உருவாக்கிக் கொள்ளுங்கள். ஒரு லென்ஸ் உருவத்தை வரைந்து கொள்ளுங்கள். அதாவது ஒரு வட்டமும் (வட்டத்திற்குள் எந்த ஃபில்லும் கொடுத்திருக்கக் கூடாது) அதற்கு கைப்படி போல ஒரு கோடும் வரைந்து கொள்ளுங்கள். இரண்டையும் தேவையெனில் குரூப் செய்து கொள்ளுங்கள்.

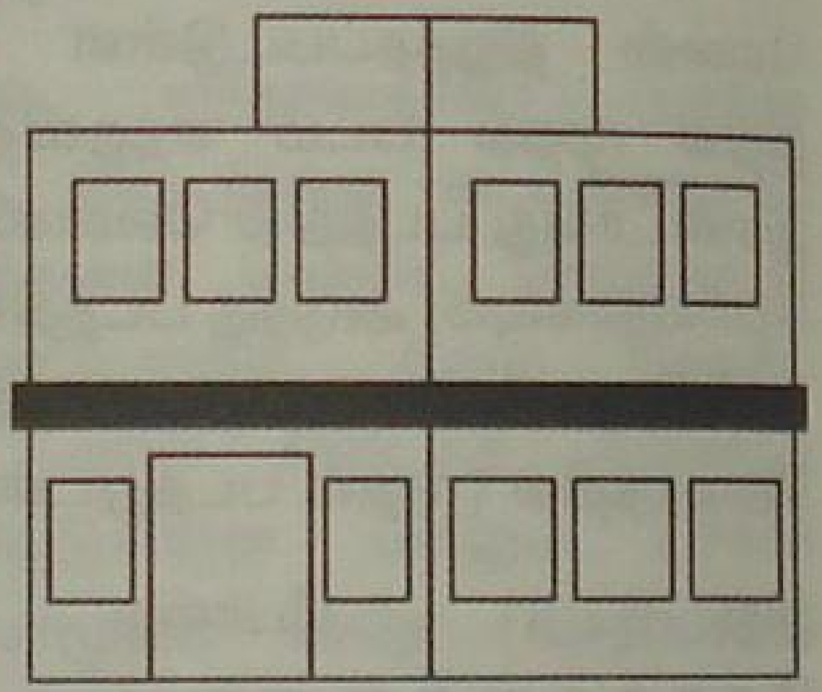
எழுத்துப் பகுதியில் தேவையான இடத்தின் மீது இதனை நிறுத்துங்கள். இப்பொழுது வட்டப்பகுதியை மட்டும் செலக்ட் செய்து கொண்டு, லென்ஸ் கட்டளையை செலக்ட் செய்யவும். மேக்னிஃபை முறையை செலக்ட் செய்து, அதில் 2 மடங்கு என்பதை செலக்ட் செய்து கொள்ளவும். அப்ளை கொடுக்கவும். உடன் வட்டத்திற்குள் தெரிந்த எழுத்து உருப்பெருக்கிக் காட்டப்படும்.

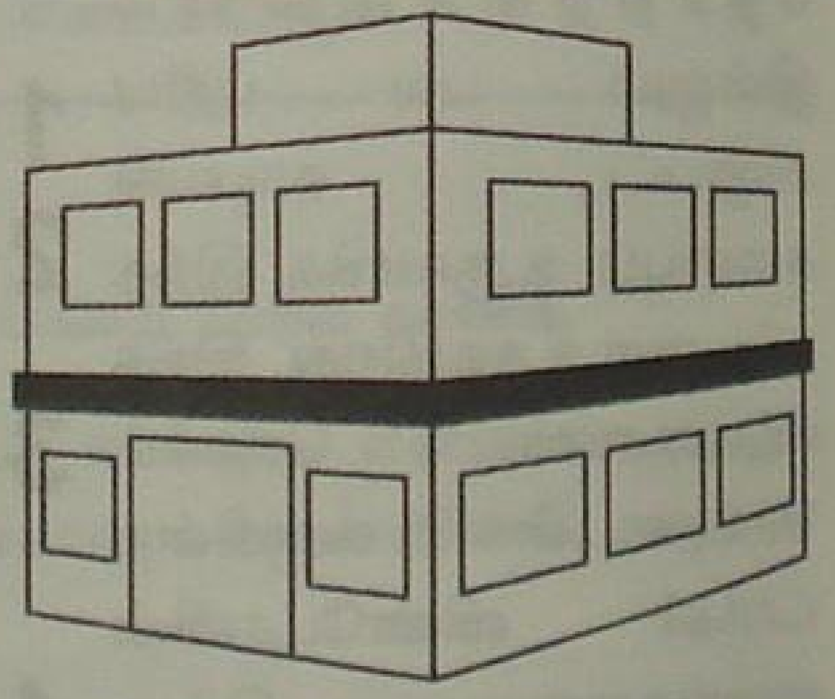
கண்ணாடி அணிந்திராத ஒரு முகத்திற்கு (புகைபடத்தில்) கண்ணாடி போட்டு, அதுவும் சோடாபுட்டி கண்ணாடி எனப்படும், கண்கள் பெரியதாகத் தெரிவது போல காட்டுவதற்கு இந்த முறையை பயன்படுத்தலாம்.

இதே போல மற்ற முறைகளையும் செயல்படுத்திப் பாருங்கள். எனினும் இந்த கட்டளையின் பயன்பாடு என்பது உங்களது கற்பனைத்திறன் மற்றும் தேவைகளைப் பொறுத்து மட்டுமே அமைகிறது.

---

11. ஆட் பெர்ஸ்பெக்டிவ் (Add Perspective) :

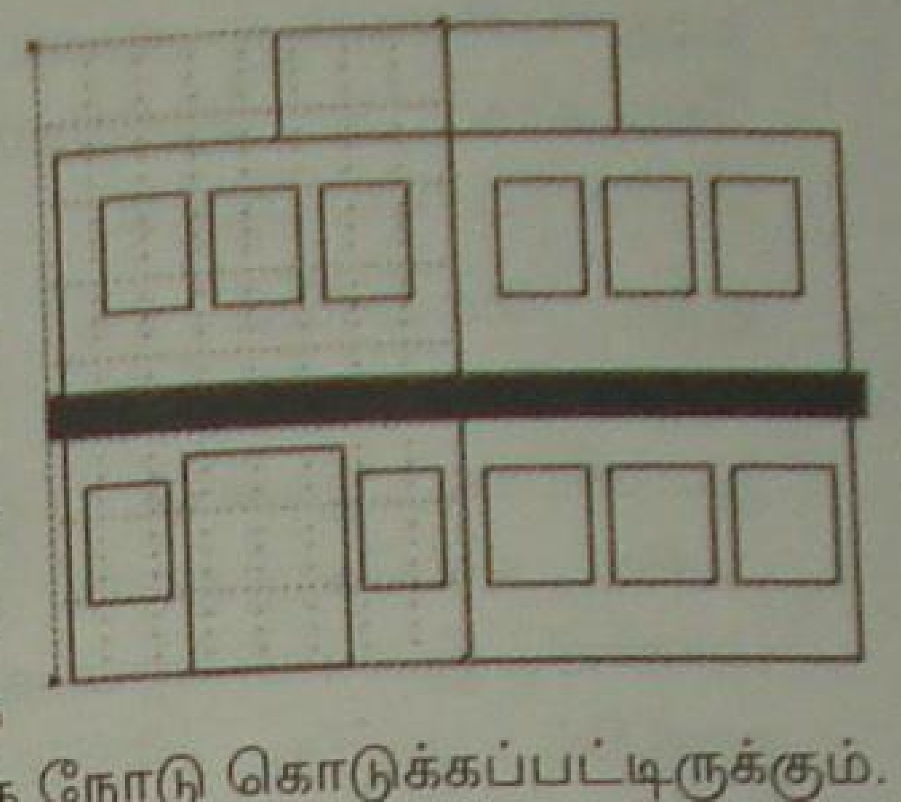




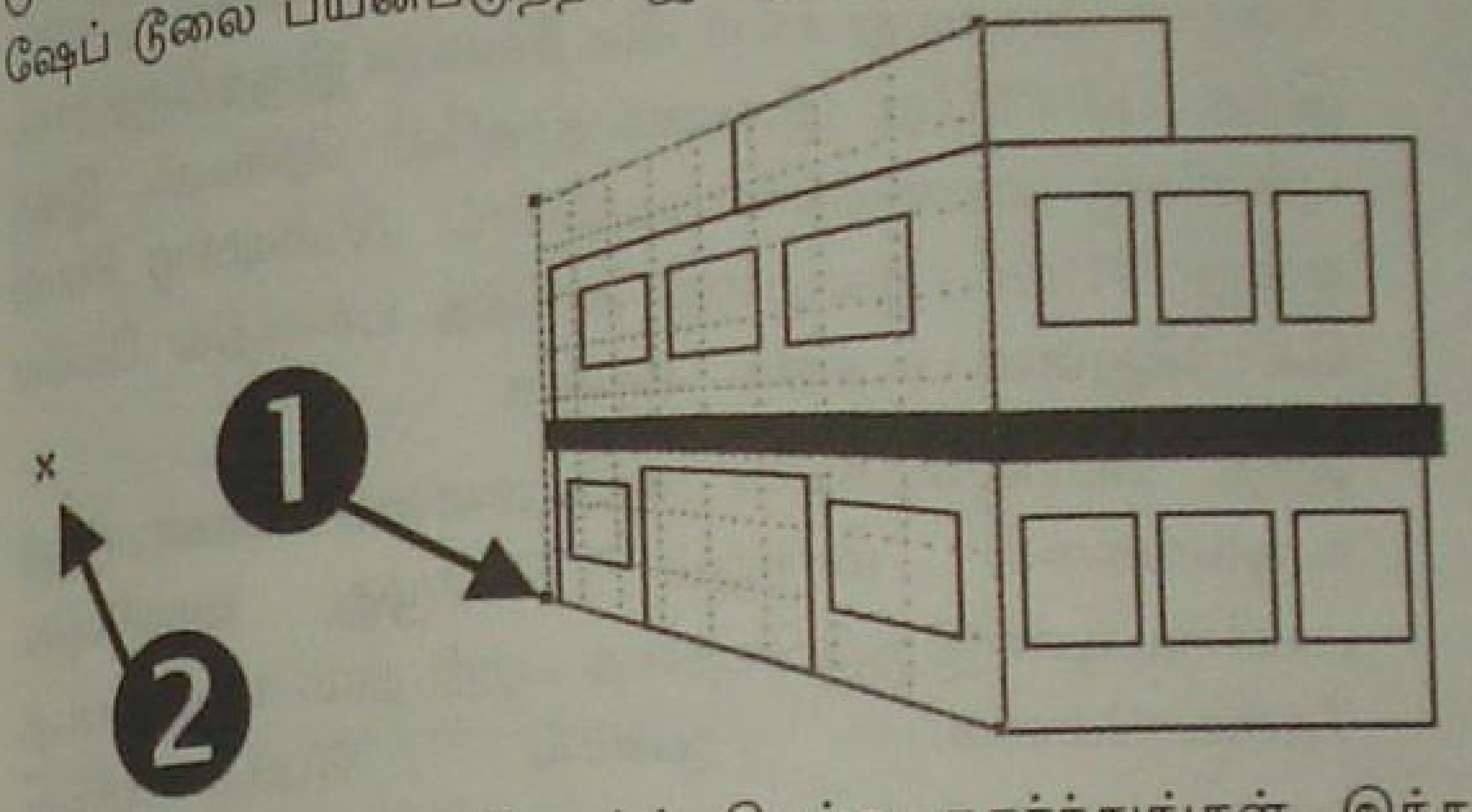
வரைகின்ற உருவங்களுக்கு, குறிப்பாக கட்டங்களால் உருவாக்கப்படும் உருவங்களுக்கு முப்பரிமான தன்மை(3D எஃபெக்ட்) கொடுக்க இந்த கட்டளை உதவுகிறது. அருகில் உள்ள படத்தைப் பாருங்கள். கட்டங்கள் தெரிகின்றன. ஒரு வீடு உருவம் வரைய முயற்சித்துக் கொண்டிருப்பது தெரிகிறதல்லவா? ஆனால் வீடு என்ற ஃபினிஷிங் இதில் வரவில்லை. அந்த ஸ்பெஷல் எஃபெக்ட் கொடுப்பதற்கு இந்த ஆட் (Add) பெர்ஸ்பெக்டிவ் கட்டளை உதவுகிறது. பெர்ஸ்பெக்டிவ்வை சரியான முறையில் கொடுத்தால் மேலே பார்த்த படம் அடுத்ததாகக் கீழே கொடுத்துள்ளபடி மாறுதல் பெறுகிறது.

செயல்முறை : முதல் படத்தில் உள்ளபடி வரைந்து முடிக்கவும். இந்த படம் வலது பகுதி மற்றும் இடது பகுதி என்று இரண்டு பகுதிகளாக செலக்ட் செய்கின்ற விதத்தில் இருக்க வேண்டும். குரூப்பாகவும் கம்பைன்டாகவும் இருக்கலாம். தொல்லை வராது.

குரூப்பாக உள்ள இடது பாகத்தை முதல் டூலான பிக் டூலை பயன்படுத்தி செலக்ட் செய்து கொள்ளுங்கள். அடுத்து எஃபெக்ட் மெனுவில் உள்ள இந்த ஆட் பெர்ஸ்பெக்டிவ் கட்டளையை கொடுக்கவும். உடன் மூன்றாவதாகக் கொடுத்துள்ள படத்தில் உள்ளது போன்ற மாற்றம் ஏற்படுகிறது. பிக் டூல் ஷேப் டூலாக மாறிவிடுகிறது.

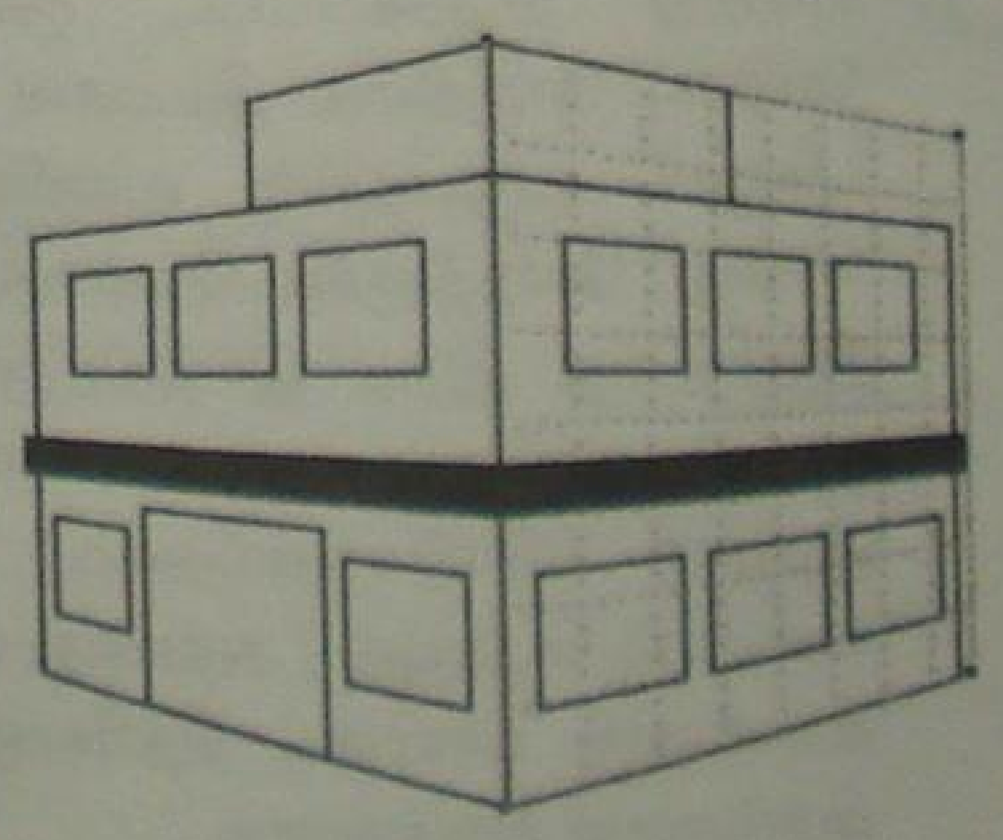


கிரிட்களால் உருவான சிகப்பு கட்டம் வரையப் பட்டிருக்கும். நான்கு மூலைகளிலும் ஒவ்வொரு நோடு கொடுக்கப்பட்டிருக்கும். ஷேப் டூலை பயன்படுத்தி, இடது கீழ் மூலையில் (பாகம் 1) உள்ள நோடை செலக்ட் செய்து நகர்த்துங்கள். இந்த படத்தை (வேலையை) பொருத்த வரையிலும் மிகச் சிறிய மாற்றமே தேவை. கன்ட்ரோல் பட்டனை அழுத்திக் கொண்டு ஒரு நோடை நகர்த்துங்கள். நோடு நேர் கோட்டில் நகருகின்றது. நான்காவது படத்தில் உள்ளது போன்ற - அல்லது உங்களது தேவைக்கேற்றபடி மாறுகின்ற வரையிலும் நகர்த்துங்கள்.



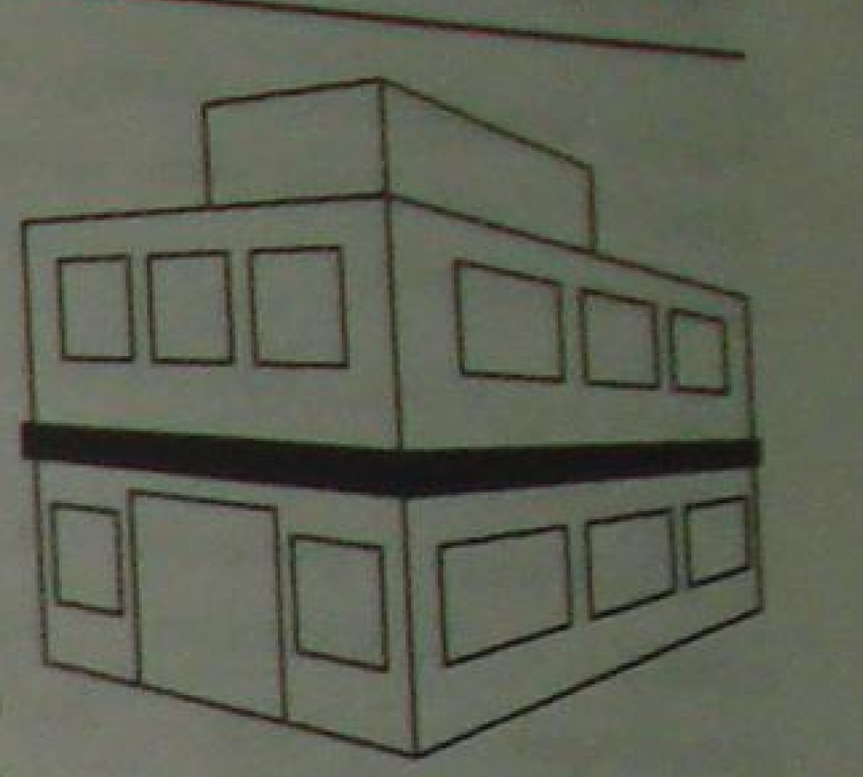
நோடுகளை நகர்த்தும் பொழுது அவை இரண்டிற்கு நடுவே நகர்த்துகின்ற இடைவெளிக்கு ஏற்ப சற்று தொலைவில் ஒரு பெருக்கல் குறி (x) (பாகம் 2) வந்திருக்கின்றது. இந்த குறி உள்ள இடத்திற்கு வானிஷிங் பாயின்ட் (Vanishing Point - VP) என்று பெயர். இதுபற்றி பிறகு விரிவாகக் கூறுகிறோம். தேவையென்றால் இதனை மவுஸால் நகர்த்துவதன் மூலம் நோடுகளை நகர்த்தலாம்.

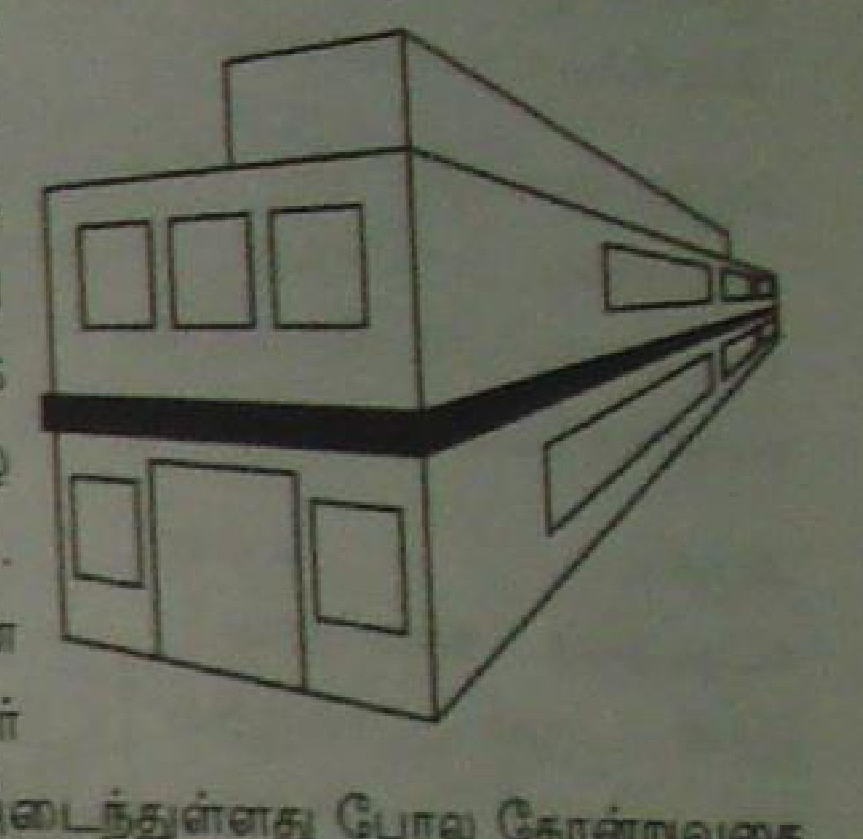
தேவையான வேலையில் இந்த எஃபெக்ட்டை நேரடியாகக் கொடுப்பதற்கு முன்பாக, சில எடுத்துக்காட்டுகளை செய்து பழகிக் கொள்ளுங்கள். ஒவ்வொரு கட்டளையும் - எஃபெக்ட்டும் அளவில்லாத செயல்பாடுகளைக் கொண்டுள்ளன. நேரடியாக வேலைகளில் கொடுக்கும் பொழுது நமது தேவையை உடனடியாக பெறுவது சற்று சிரமமாக இருக்கலாம்.



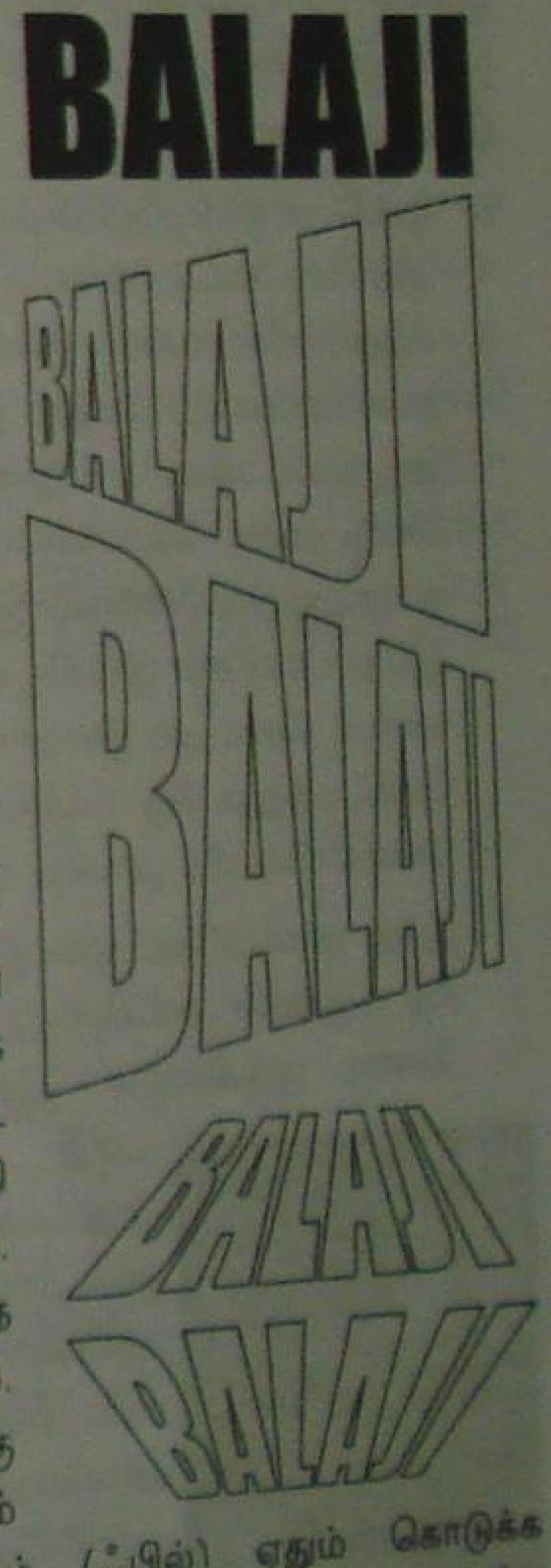
அடுத்து வலது பாகத்திற்கு இதே போன்று, தனியாக செலக்ட் செய்து எஃபெக்ட் கொடுக்கவும்.

எல்லாவற்றையும் தேவைக்கேற்றபடி சரியாக செய்து முடித்தால் முன் பக்கத்தில் இரண்டாவதாகக் காட்டப்பட்ட படத்தில் உள்ளபடி உருவம் வீடு போல வந்திருக்கும்.





இந்த பெர்ஸ்பெக்டிவ் பல்வேறு இடங்களில் மிகவும் சிறப்பாக பயன்படக் கூடியது. மேலே நாம் வரைந்த கட்டிடத்தையே சற்று வித்தியாசமாக வரைந்துள்ளதை கீழே கொடுத்துள்ளோம். அந்த கட்டிடத்தின் பக்கவாட்டு சுவர் நீளத்தில் மாறுபாடு அடைந்துள்ளது போல தோன்றுவதை கவனிக்கவும். இவையும் பெர்ஸ்பெக்டிவ் கட்டளையால் கிடைத்தவையே.



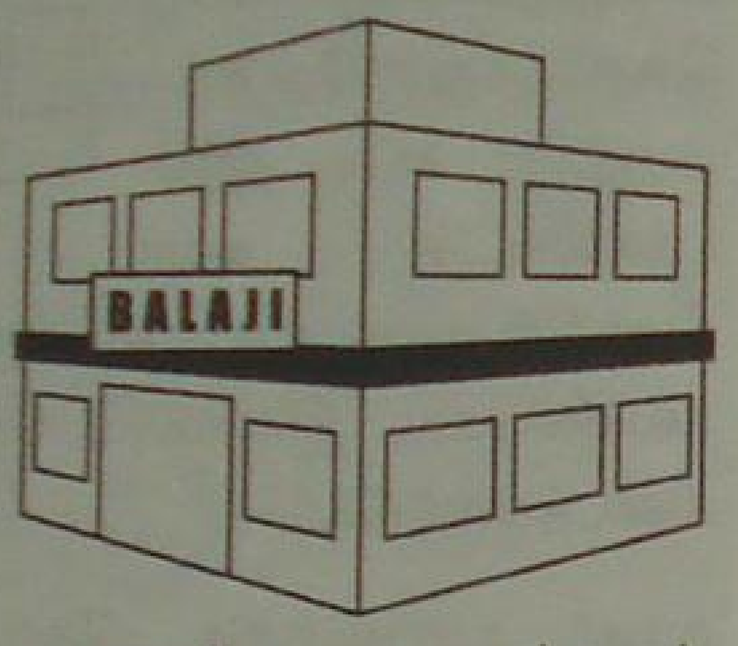
நமது கண்ணிற்குத் தெரிகின்ற காட்சிகள் எல்லாம் அநேகமாக இந்த பெர்ஸ்பெக்டிவ் தன்மையிலேயே கிடைக்கின்றன. கட்டிடங்கள், சாலையோர மரங்களைக் கொண்ட நெடுஞ்சாலை, இரயில்வே ட்ராக், பேருந்து போன்ற வாகனங்கள் என்று நாம் காணும் அனைத்து இடங்களிலும் இந்த பெர்ஸ்பெக்டிவ் இருப்பதை காணலாம். அதனை வரைகலையில் உருவாக்குவதற்கே இந்த கட்டளை உதவுகிறது.

எழுத்து உருவங்களுக்கு பெர்ஸ்பெக்டிவ் கட்டளையை கொடுத்து செய்துள்ள மாற்றங்களை அருகில் கொடுத்து உள்ளோம். முதலாவதாக உள்ளது டெக்ஸ்ட் டூல் பயன்படுத்தி உருவாக்கிய வார்த்தை. இதற்கு கருப்பு நிறத்தை கொடுத்து உள்ளோம். அடுத்த உருவங்களுக்கு அவுட்லைன் மட்டும் கொடுத்து உள்ளே நிறம் (ஃபில்) ஏதும் கொடுக்கவில்லை. எழுத்து உருவத்தின் பக்கவாட்டில், கீழ் பக்கம் மற்றும் மேல் பக்கம் பெர்ஸ்பெக்டிவ் கொடுத்து மாற்றங்களை செய்துள்ளோம். இவையெல்லாம் சில

எடுத்துக்காட்டுகளே. உங்களது தேவை மற்றும் கற்பனை திறனின் அடிப்படையில் ஏராளமான உருவங்களை வடிவமைக்கலாம்.

புதிதாக உருவாக்கப்படும் வடிவங்களுக்கு பெர்ஸ்பெக்டிவ் கொடுப்பதை பார்த்தோம். அடுத்து, ஏற்கனவே பெர்ஸ்பெக்டிவ் நிலையில் உள்ள புகைப்படங்கள் உள்ளிட்ட படங்களுடன் மற்றொரு உருவத்தை இணைக்கும் பொழுது மேற்கொள்ள வேண்டிய செயல்களைக் காணலாம்.

எடுத்துக்காட்டாக ஒரு கட்டிட முன் சுவற்றில் பெயர் பலகையை மாட்டுவது, கட்டிடத்தின் அருகில் சுவர் எழுப்புவது போன்றவற்றை உருவாக்கும் பொழுது கவனிக்க வேண்டியவற்றை இங்கு காணலாம்.



அருகில் உள்ள கட்டிடத்தை கவனிக்கவும். இதன் முன் சுவற்றில் ஒரு பெயர் பலகையை மாட்டுவதாகக் கொள்வோம். இந்த படத்தில் ஒரு கட்டமும் அதற்குள் பெயரும் வரைந்துள்ளோம். ஆனால் அது படத்துடன் (சுவருடன்) இணையாமல் தனித்து நிற்பதை கவனிக்கவும். இதனை படத்துடன் இணைத்து அமைக்கச் செய்ய வேண்டும். அதற்கான வழிமுறைகளைக் காணலாம்.

செயல்முறை :

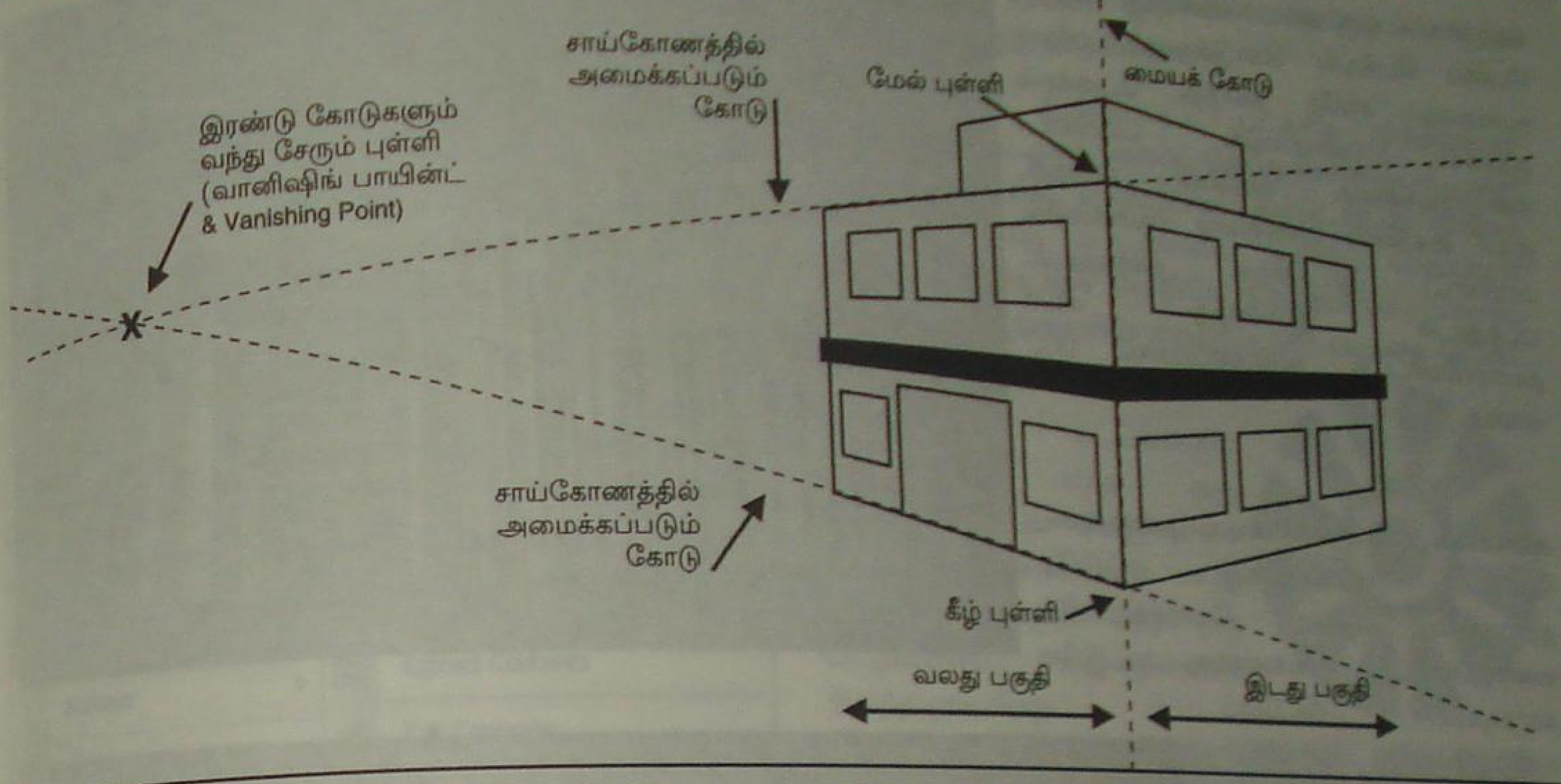
1. ஒவ்வொரு படமும் அநேகமாக இரண்டு பகுதிகளாக அமைக்கப்பட்டுள்ளன. வலது மற்றும் இடது பகுதிகளாக உள்ள இவை அகலத்தில் மாறுபட்டு காணப்படலாம். மேலும் இந்த இரண்டும் சேருகின்ற ஒரு இடம் அவசியம் இருக்கின்றது. அதனை மையக் கோடு என்று கொள்ளுவோம். இந்த மையக் கோடு உயரவசத்தில் (Vertical) இருக்கின்றது. வலது மற்றும் இடது பாகங்கள் இதிலிருந்தே துவங்குகின்றன. இந்த மையக் கோட்டில் இணைகின்ற இரண்டு பகுதிகளின் மேல் மற்றும் கீழ் பக்கங்கள் இந்த பெர்ஸ்பெக்டிவ் வேலையில் மிக முக்கிய பங்கு வகிக்கின்றன.

   இந்த மையக்கோட்டில் இணைகின்ற மேல் மற்றும் கீழ் பகுதிகள் அங்கிருந்து துவங்கி இரண்டு புறமும் சென்று முடிகின்றன. இதனால் பக்கவாட்டு சுவர் பகுதி சாய்வாக அமைகிறது. அது உண்மையில் சாய்வாகக் கிடையாது. நமது கண்களுக்கு அப்படி தோற்றமளிக்கிறது. சுவர் மிக நீளமாக இருந்தால் நீண்டு அமையும் மேல் கீழ் பகுதிகள் ஒரு புள்ளியில் சென்று இணைவதாகத் தெரியும். எடுத்துக்காட்டாக தொடர்வண்டித் தண்டவாளங்கள். இரண்டும் இணையாகவே அமைக்கப்பட்டுள்ளன. ஆனால் நமது பார்வைக்கு அவை ஒரு புள்ளியில் சென்று சேர்வதாக தெரிகின்றதல்லவா. இதுவே பெர்ஸ்பெக்டிவ் ஆகும்.

இந்த மையக்கோட்டில் இணையும் மேல் கீழ் பகுதிகளில் துவங்கி, பக்கவாட்டு சுவருக்கு இணையாக இரண்டு நேர்கோடுகள் வரைந்தால் அவை சாய்கோடுகளாக சென்று, இரண்டும் ஒரு புள்ளியில் இணைகின்றன. சுவர் பகுதி ஒரு குறிப்பிட்ட தூரத்தில் முடிந்து விடும். என்றாலும் தொடர்ந்து நீண்டு செல்லும் கோடுகள் ஒரு புள்ளியில் இணைகின்றன. அதாவது சுவர் மிக நீளமாக இருந்திருந்தால், இந்த புள்ளியில் இணைவதாகவே தெரியும். இந்த புள்ளிக்கு வானிஷிங் பாயின்ட் (Vanishing Point) என்று பெயர். இவற்றை அடுத்த பக்கத்தில் மேலே கொடுத்துள்ள படத்தில் காண்க.

இந்த பெர்ஸ்பெக்டிவ் கட்டளையை பயன்படுத்தி உருவங்களை மாற்றும் பொழுது வானிஷிங் பாயின்ட்டின் இருப்பிடத்தை பற்றி நாம் கவலைபடத் தேவையில்லை. ஆனால் பெர்ஸ்பெக்டிவ் தன்மையுடன் ஒரு உருவத்தை நீங்கள் வரைவதாக இருந்தால் கைடுகளை சாய்வான கோணத்தில் நிறுத்தி இந்த வானிஷிங் பாயின்டை கண்டுபிடித்து அதற்கு ஏற்றாற் போல உருவங்களை வரைய வேண்டும். அதேபோல ஏற்கனவே பெர்ஸ்பெக்டிவ் தன்மையுடன் உள்ள படத்துடன் மற்றொரு உருவத்தை இணைக்கும் பொழுதும் இந்த வானிஷிங் பாயின்ட்டின் இருப்பிடத்தை அறிந்திருக்க வேண்டும். ஏனென்றால் பிழைய உருவத்துடன் இணைக்கப்படும் புதிய உருவத்தின் வானிஷிங் பாயின்டும் ஒரே இடத்தில் நிறுத்தப்பட வேண்டும். அப்பொழுது தான் புதிய உருவம் பழைய உருவத்துடன் சரியாக பொருந்தும். அதுபற்றி இனி காண்போம்.

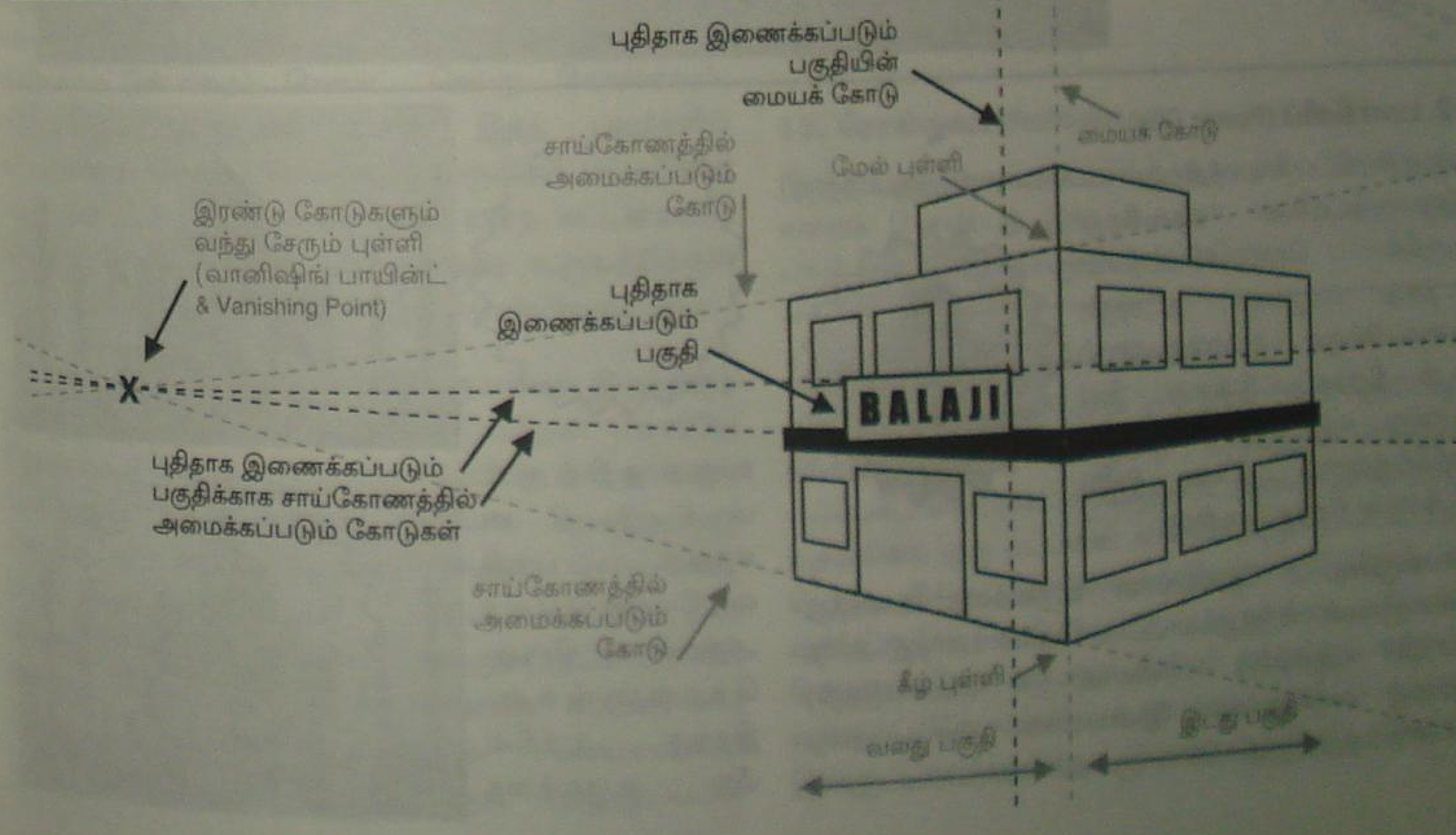
1. ஏற்கனவே வரையப்பட்டிருந்த கட்டிட உருவத்தின் முன்பகுதியில் பெயர் பலகையை நிறுத்தவும்.
2. பெயர்பலகையின் வலது ஓரம் அதன் மையக்கோட்டின் இருப்பிடமாக அமைகிறது. இதனை அடிப்படையாக வைத்து மேல் மற்றும் கீழ் பகுதிகளுக்காக ரூலர் கைடுகளை நிறுத்தவும்.
3. ரூலர் கைடுகளின் மையப்புள்ளியை, மையக்கோட்டில் வைத்து கைடுகளை சாய்த்து நிறுத்தவும்.
4. சாய்த்து நிறுத்தப்பட்ட ரூலர் கைடுகள் (Ruler Guides) சேருகின்ற இடமான வானிஷிங் பாயின்ட், பழைய உருவத்தின் வானிஷிங் பாயின்டிலேயே சென்று சேர்ந்திருக்க வேண்டும். (இந்த கைடுகளை நிறுத்துவது இந்த இடத்திற்கு தேவையற்ற செயல் தான். எனினும் பழக வேண்டும் என்பதற்காக இதனை கொடுக்கின்றோம்.) புதிய உருவங்களை வரையும் பொழுது (அதாவது பழைய உருவங்களின் வானிஷிங் பாயின்ட் தெரியாத நிலையில்) மட்டும் கைடுகளை நிறுத்தலாம்.


சாய்கோணத்தில் அமைக்கப்படும் கோடு
மேல் புள்ளி
மையக் கோடு
இரண்டு கோடுகளும் வந்து சேரும் புள்ளி (வானிஷிங் பாயின்ட் & Vanishing Point)
X
சாய்கோணத்தில் அமைக்கப்படும் கோடு
கீழ் புள்ளி
வலது பகுதி
இடது பகுதி

5. பெயர் பலகையை செலக்ட் செய்து ஆட் பெர்ஸ்பெக்டிவ் கட்டளையை கொடுக்கவும். உருவத்தின் இடப்பக்க மூலையை பிடித்து நகர்த்தவும். நிறுத்தப்பட்டுள்ள கைடிற்கு இணையாக வரவேண்டும்.
6. அல்லது ஓரளவு நகர்த்திவிட்டு, வானிஷிங் பாயின்டை (X பெருக்கல் குறி) கண்டுபிடித்து நகர்த்தி, பழைய உருவத்தின் வானிஷிங் பாயின்ட் இருந்த இடத்தில் நிறுத்தவும்.
7. பெயர்பலகை சாய்த்து நிறுத்தப்பட்டு, இப்பொழுது கட்டிடத்துடன் இணைந்து காணப்படும்.

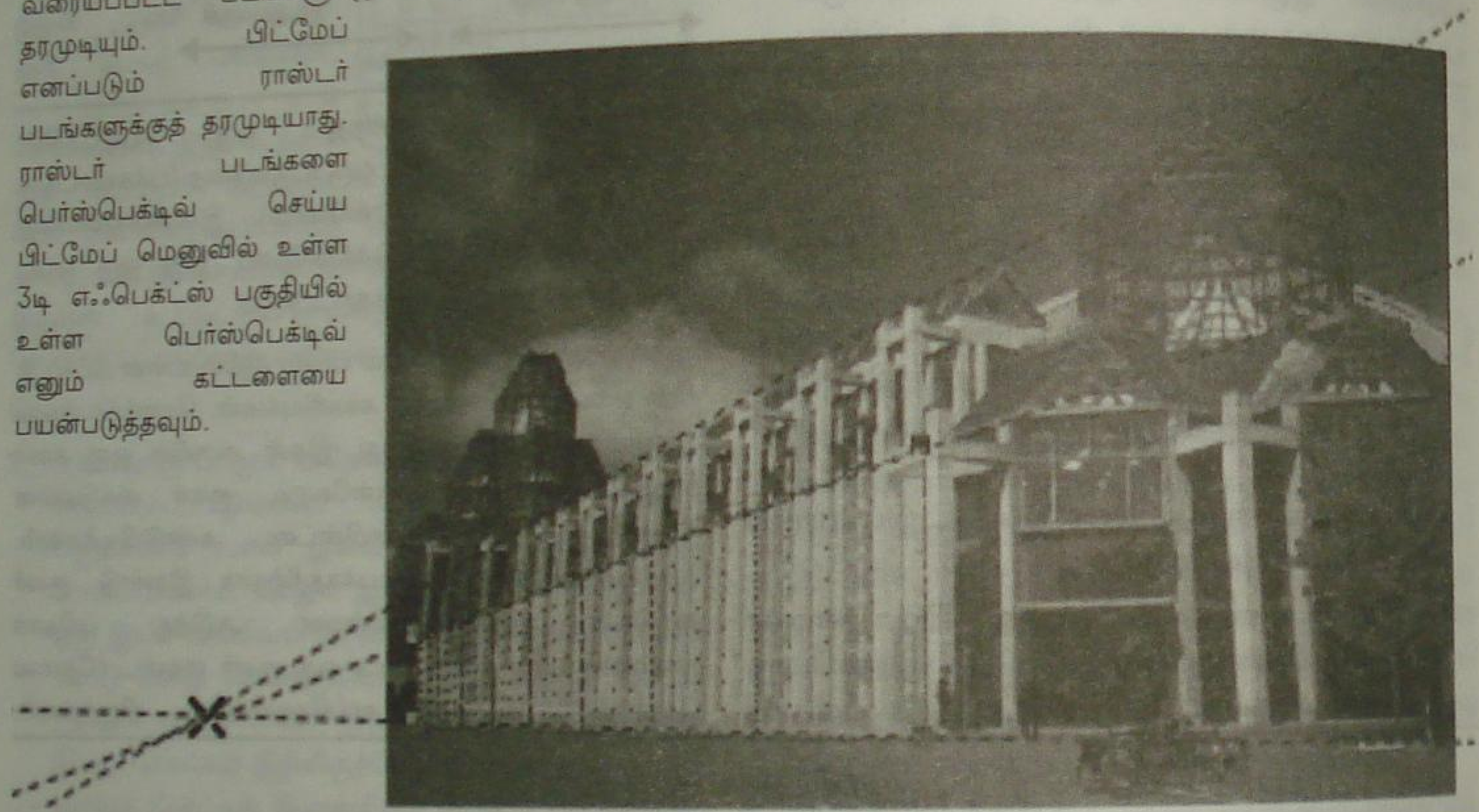
எழுத்துக்களில் சொல்லும் பொழுது சற்று நீளமான செயலாக தெரிகின்றது. இதனையே இரண்டொரு முறை செயல்முறையாக செய்தறிந்தால் மிக எளிதான செயலாகவே இருக்கின்றது. ஒரு கட்டிடத்தின் புகைப்படத்துடன் புதிதாக ஒரு உருவத்தை (பக்கவாட்டில் ஒரு சுவர் எனக் கொள்வோம்) இணைத்துள்ளதை அடுத்த பக்கத்தில் கொடுக்கின்றோம். இது ஒரு ஒப்பு நோக்குதலுக்கான எடுத்துக்காட்டாகும்.

முதலில் உள்ளது ஒரிஜினல் படம். இதில் உள்ள கட்டிடத்தின் பக்கவாட்டு சுவரை கவனியுங்கள். பெர்ஸ்பெக்டிவ் தன்மையுடன் இருக்கின்றது. இதன் அருகில் ஒரு சுவர் நிறுத்தப்படுவதாகக் கொள்வோம். ரூலர் கைடுகளை நிறுத்தி வானிஷிங் பாயின்ட்டை கண்டுபிடிக்கவும். மேல்பக்கம் மற்றும் கீழ்பக்கத்திற்காக இரண்டு ரூலர் கைடுகள் நிறுத்தப்படுகின்றன. அடுத்து புதிதாக இணைக்கவுள்ள சுவருக்காக ஒரு ரூலர் கைடை (தேவையென்றால் மட்டும்) சாய்கோணத்தில் நிறுத்தவும்.


புதிதாக இணைக்கப்படும் பகுதியின் மையக் கோடு
மையக் கோடு
சாய்கோணத்தில் அமைக்கப்படும் கோடு
மேல் புள்ளி
இரண்டு கோடுகளும் வந்து சேரும் புள்ளி (வானிஷிங் பாயின்ட் & Vanishing Point)
புதிதாக இணைக்கப்படும் பகுதி
BALAJI
X
புதிதாக இணைக்கப்படும் பகுதிக்காக சாய்கோணத்தில் அமைக்கப்படும் கோடுகள்
சாய்கோணத்தில் அமைக்கப்படும் கோடு
கீழ் புள்ளி
வலது பகுதி
இடது பகுதி

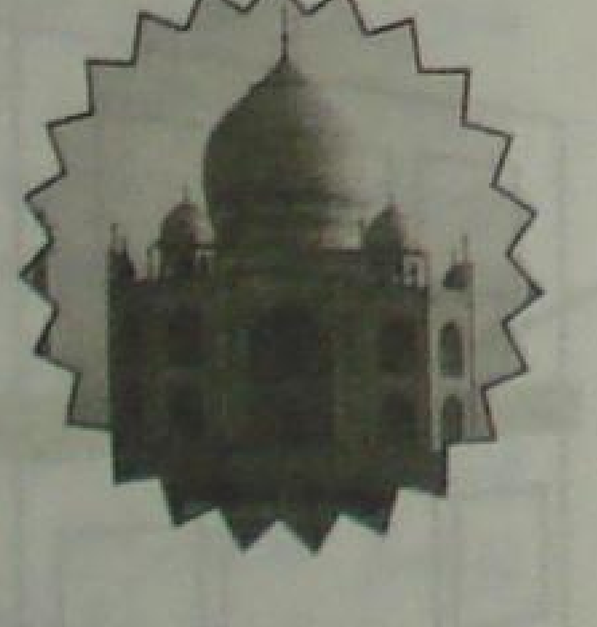
சுவருக்காக ஒரு கட்டம் வரைந்து அதற்கு பெர்ஸ் பெக்டிவ் கொடுக்கவும். அதன் மூலையை சற்றே நகர்த்தி பெருக்கல் குறியை (வானிஷிங் பாயின்ட்) கண்டுபிடிக்கவும். அதனை நகர்த்தி, ரூலர் கைடுகள் இணையும் (வானிஷிங் பாயின்ட்) இடத்திற்கு நகர்த்தவும். சுவர் படத்துடன் இணைந்த தயாராகிவிட்டது. வண்ணப்பக்கம் 002 காண்க.

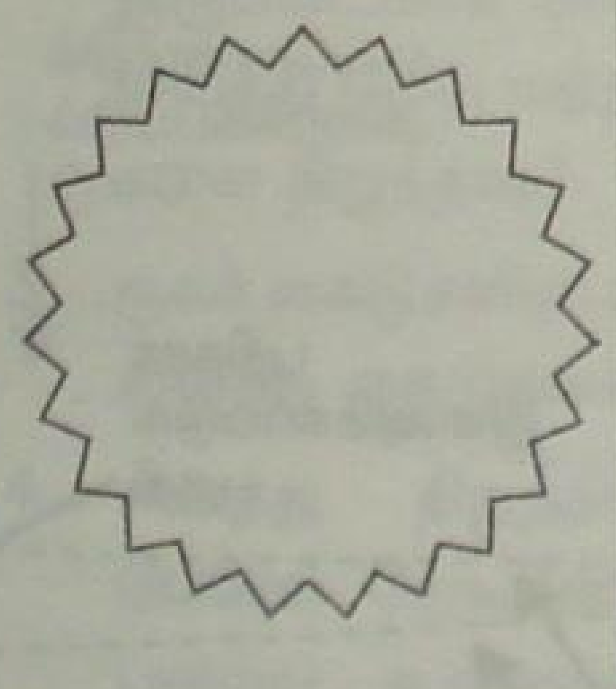
கவனிக்க : பெர்ஸ்பெக்டிவ் தன்மையை வெக்டார் படங்களுக்கு மட்டுமே தரமுடியும். அதாவது கோரல்டிராவில் வரையப்பட்ட படங்களுக்கு மட்டுமே தரமுடியும். பிட்மேப் எனப்படும் ராஸ்டர் படங்களுக்குத் தரமுடியாது. ராஸ்டர் படங்களை பெர்ஸ்பெக்டிவ் செய்ய பிட்மேப் மெனுவில் உள்ள 3டி எஃபெக்ட்ஸ் பகுதியில் உள்ள பெர்ஸ்பெக்டிவ் எனும் கட்டளையை பயன்படுத்தவும்.

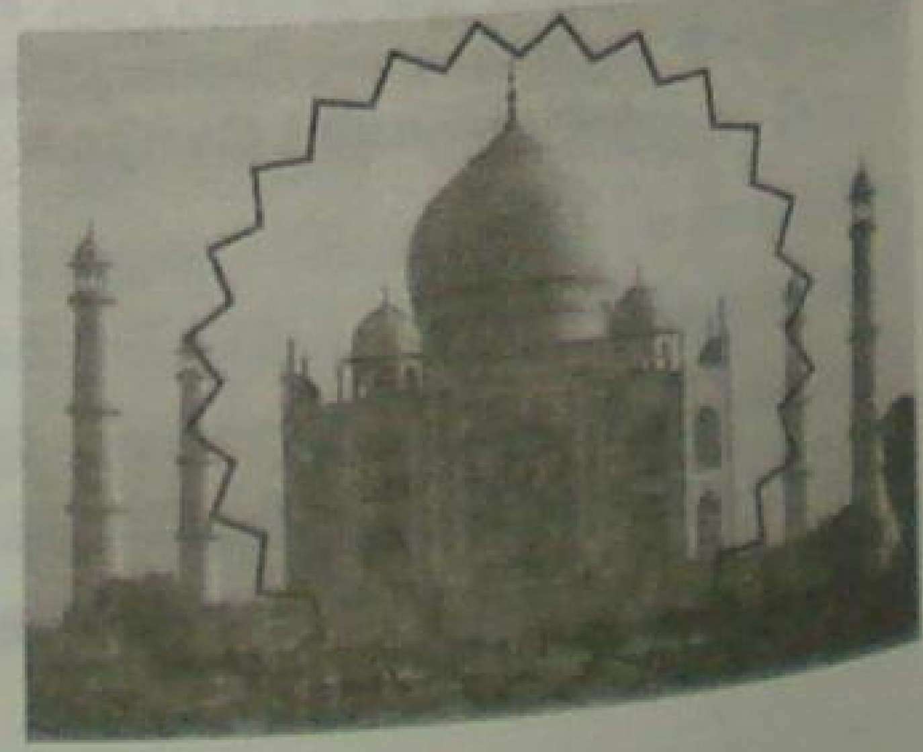


12. பவர்கிளிப் (Power Clip) :

ஒரு குறிப்பிட்ட வடிவத்திற்குள் படங்களை நிறுத்துவதற்கு இந்த கட்டளை உதவுகிறது. அருகில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள படத்தை பாருங்கள். நட்சத்திர அமைப்பிற்குள் தாஜ்மஹால் படம் நிறுத்தப்பட்டுள்ளது. இது போன்று எந்த ஒரு க்ளோஸ்டு பாத்திற்குள்ளும் (Close Path) படங்களை நிறுத்த முடிகிறது.

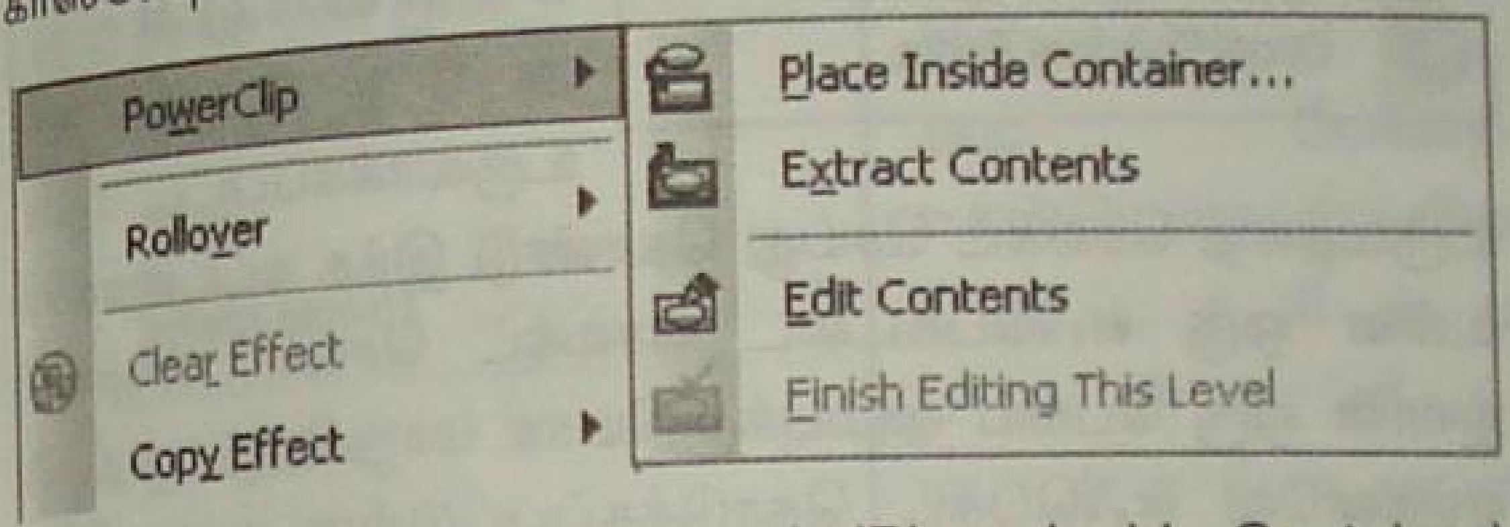






செயல்முறை : தேவையான உருவத்தை வரைந்து கொள்ளுங்கள். எடுத்துக்காட்டாக மேலே பார்த்த அதே நட்சத்திர உருவத்தை (பாலிகான் டூல் பயன்படுத்தி) வரைந்து கொள்ளுங்கள். தேவையான புகைப்படத்தை கொண்டுவந்து நிறுத்திக் கொள்ளுங்கள். வரையப்பட்டுள்ள உருவத்திற்குள் படத்தின் எந்தப் பகுதி வரவேண்டுமோ அதனை சரி செய்து கொள்ளுங்கள். இதற்கு படத்தின் மீது உருவத்தை நிறுத்தி சரி செய்து கொள்ளலாம். படம் பெரியதாக இருந்தால் சிறியதாக்கிக் கொள்ளவும். உருவத்தை சுற்றிலும் படம் சரியான தூரத்தில் இருப்பதை உறுதிப்படுத்திக் கொள்ளுங்கள். அதாவது இடது மற்றும் வலது பக்கங்களில் ஒரே அளவிலும், மேல் மற்றும் கீழ் பக்கங்களில் ஒரே அளவிலும் படம் இருக்க வேண்டும். காரணம், உருவத்திற்குள் படம் நிறுத்தப்படும் பொழுது, படத்தின் மையப்பகுதி தான் தெரியும். அதற்கேற்றாற் போல, தேவையெனில் உருவத்தின் பிறபகுதிகளை (ஷேப் டூல் பயன்படுத்தி) நீக்கி விடவும்.

படத்தை மட்டும் பிக் டூல் பயன்படுத்தி செலக்ட் செய்து கொள்ளுங்கள். இந்த கட்டளையை செலக்ட் செய்யவும். காஸ்கேடிங் மெனுவான இதில் உள்ள முதல் கட்டளையான ப்ளேஸ் இன்சைடு கன்டெய்னர் (Place Inside Container) என்பதை செலக்ட் செய்யவும். உடன் மவுஸின் ஐகான் ஒரு பெரிய அம்புக்குறியாக மாறியிருக்கும். அதனை உருவத்தின் (நட்சத்திரம்) மீது க்ளிக் செய்யவும். சரியாக க்ளிக் செய்யவில்லையென்றால் எச்சரிக்கை வரும். மீண்டும் முயற்சித்து க்ளிக் செய்யவும். சரியானபடி க்ளிக் செய்தவுடன் படம் நட்சத்திர உருவத்திற்குள் நிறுத்தப்பட்டுவிடும்.

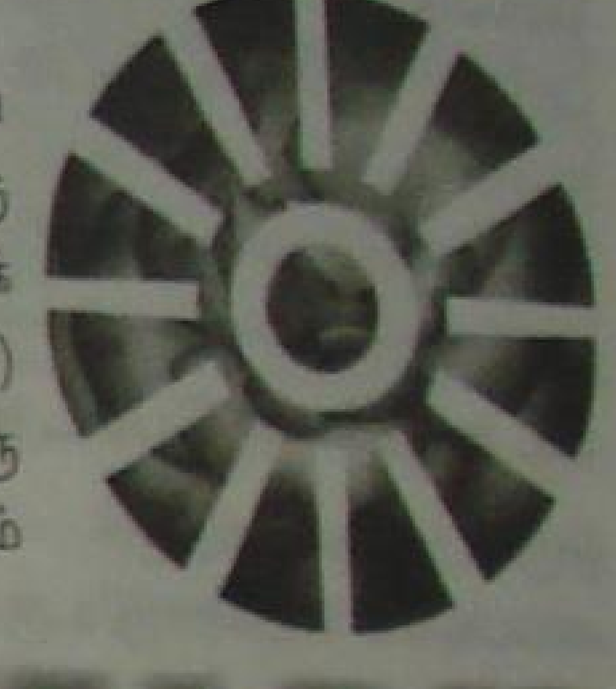


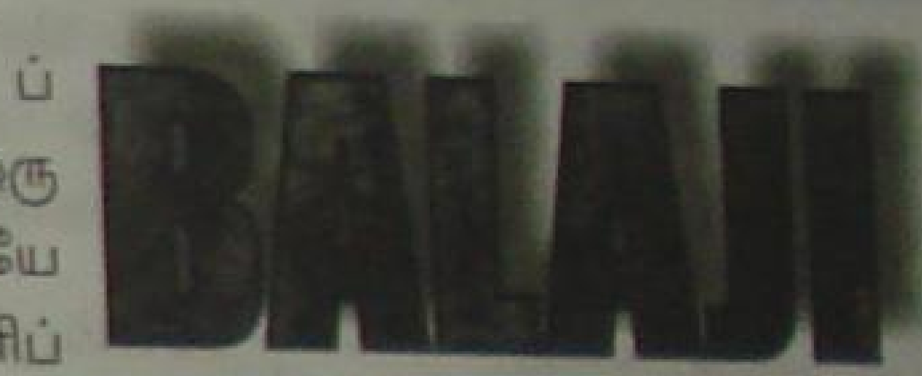
இதன் பின் இதனை அளவில் மாற்றங்கள் -பெரியது, சிறியது - செய்யலாம். ஆனால் சில கட்டளைகள் கொடுக்க முடியாது. எடுத்துக்காட்டாக ட்ரான்ஸ்பரன்ஸி டூலை பயன்படுத்தி டிஃப்யூஸ் செய்ய முடியாது. ஆனால் வேறு ஒரு வழியில் உருவத்திற்குள் நிறுத்தப்பட்டுள்ள படத்தை எடிட் செய்யவும் முடியும். உருவத்தை (பவர்க்ளிப் செய்யப்பட்டுள்ளதை) செலக்ட் செய்து கொள்ளவும். எஃபெக்ட்ஸ் மெனுவில் உள்ள இந்த பவர்க்ளிப் கட்டளையை செலக்ட் செய்யவும். வருகின்ற பட்டியலில் எடிட் கன்டென்ட்ஸ் (Edit Contents) என்ற கட்டளையை செலக்ட் செய்யுங்கள். உடன் நட்சத்திர உருவத்திற்குள் நிறுத்தப்பட்டிருந்த படம் வெளியே கொண்டுவரப்படும்.

அதே சமயம் ஸ்கிரீனில் ஏதேனும் உருவங்கள் இருந்திருந்தால் அனைத்தும் மறைக்கப்பட்டு விடுகின்றன. வெளியே நிறுத்தப்பட்டுள்ள படத்திற்கு தேவையான மாற்றங்களை கொடுத்துக் கொள்ளுங்கள். எல்லாம் முடித்தபிறகு மீண்டும் கட்டளை பட்டியலை செலக்ட் செய்யுங்கள். அதில் கடைசியாக உள்ள ஃபினிஷ் எடிட்டிங் திஸ் லெவல் (Finish Editing this level) (அதுமட்டுமே செலக்ட் செய்யும் நிலையில் இருக்கும்) என்ற கட்டளையை செலக்ட் செய்யுங்கள். உடன் படம் - செய்யப்பட்ட மாறுதல்களுடன் - உருவத்திற்குள் நிறுத்தப்பட்டுவிடும். (அதே சமயம், ஸ்கிரீனில் மறைக்கப்பட்ட மற்ற உருவங்கள் வந்துவிடுகின்றன.)

உருவத்திற்குள் நிறுத்தப்பட்ட படத்தை முற்றிலுமாக நீக்குவதற்கு, படத்தை செலக்ட் செய்து கொண்டு, கட்டளை பட்டியலில் உள்ள எக்ஸ்ட்ராக்ட் கன்டென்ட்ஸ் (Extract Contents) என்ற கட்டளையை செலக்ட் செய்யவும். உடன் படம் மட்டும் வெளியே நிறுத்தப்படும். செலக்ட் செய்யப்பட்ட நிலையில் நிறுத்தப்படும் படத்தை டெலிட் செய்துவிடலாம்.

பவர்க்ளிப் கட்டளையை பயன்படுத்தி எந்த ஒரு (அடைக்கப்பட்ட கோடுகளைக் கொண்டு - க்ளோஸ்டு பாத்) உருவத்திற்குள்ளும் எந்த ஒரு படத்தையும், உருவத்தையும் நிறுத்த முடிகிறது.





பவர்க்ளிப் செய்யப்பட்ட ஒரு படத்தை அப்படியே மீண்டும் பவர்க்ளிப் (வேறு ஒரு உருவத்திற்குள் நிறுத்த) செய்ய முடிகிறது.

எழுத்துகளுக்குள்ளும் படங்களை நிறுத்தலாம். மேலே எடுத்துக்காட்டாகக் கொடுக்கப்பட் டுள்ளதை கவனிக்கவும். எந்த மொழி எழுத்தாக இருந்தாலும் நிறுத்தலாம்.

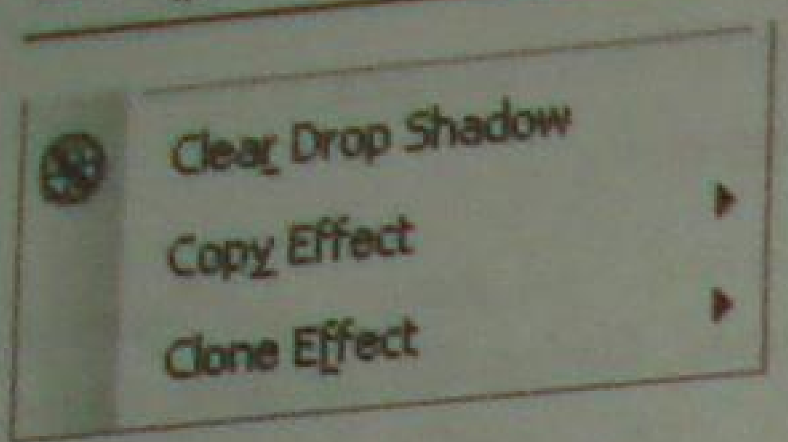
பவர்க்ளிப் செய்யப்பட்ட உருவத்திற்கு உங்கள் கற்பனைவளத்தின்படி வேறு சில கட்டளைகளை பயன்படுத்தி மேலும் சில சிறப்பான தன்மைகளைக் கொடுக்க முடிகிறது. எடுத்துக்காட்டாக மேமே உள்ள வார்த்தையை கவனிக்கவும். பவர்க்ளிப் செய்யப்பட்ட இதற்கு ட்ராப் ஷேடோ டூலின் (Drop Shadow Tool) உதவியுடன், நிழல் தன்மையை கொடுத்து மேலும் சிறப்பாக்க முடிகிறது.

13. ரோல்ஓவர் (Rollover) :

இணையதள வடிவமைப்பிற்கு உதவுகின்ற செயல்பாடு களைக் கொண்டது இந்த கட்டளை. எனவே இதனைப் பற்றி பார்ப்பதை இங்கு தவிர்க்கின்றோம்.

14. கிளியர் எஃபெக்ட் (Clear Effect) :

இது ஒரு உருமாறுகின்ற கட்டளை. ஆம். தற்போது நீங்கள் செலக்ட் செய்துள்ள உருவத்தில் ஏதேனும் எஃபெக்ட் கொடுக்கப்பட்டிருந்தால் அதனை நீக்குவதற்கு உதவுகின்ற ஒரு கட்டளை. எனவே அந்த எஃபெக்ட்டின் பெயர் இங்கு கொடுக்கப்படுகிறது. எடுத்துக்காட்டாக எக்ஸ்ட்ரூட் கொடுக்கப்பட்ட உருவத்தை செலக்ட் செய்தால் இந்த கட்டளை கிளியர் எக்ஸ்ட்ரூட் என்றும், என்வலப் செய்யப்பட்ட உருவத்தை செலக்ட் செய்தால் இங்கு கொடுத்துள்ளது போன்று கிளியர் என்வலப்

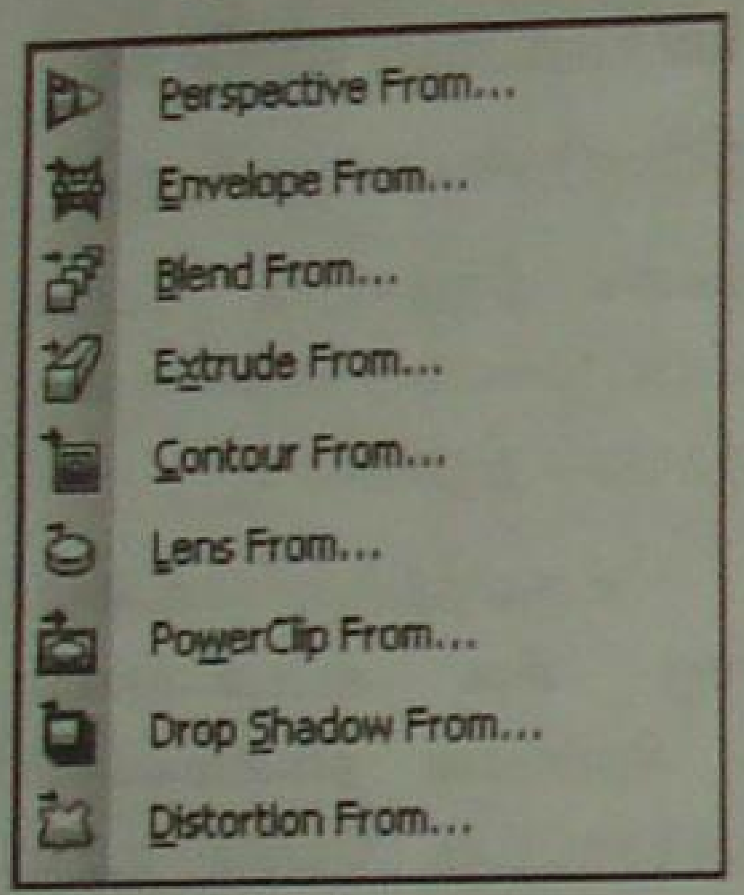

Clear Drop Shadow
Copy Effect
Clone Effect

என்றும் பெயர்மாறி காட்டுகிறது. இங்கு கொடுத்துள்ள படத்தில் கிளியர் ட்ராப் ஷேடோ என்று இருப்பதை கவனிக்கவும்.

இந்த கட்டளையை செலக்ட் செய்தவுடன் அந்த எஃபெக்ட் நீக்கப்பட்டு உருவம் பழைய நிலை அல்லது, வேறு ஏதேனும் எஃபெக்ட் கொடுத்திருந்தால் அந்த எஃபெக்ட்டுடன் நிறுத்தப்படுகிறது. அந்தந்த எஃபெக்ட்டிற்கான ப்ராப்பர்ட்டி பாரில் கடைசியாக இந்த கட்டளைக்கான ஐகான் நிறுத்தப்பட்டிருப்பதையும் காண்க.

15. காப்பி எஃபெக்ட் (Copy Effect) :

ஒரு உருவத்திற்குக் கொடுத்துள்ள எஃபெக்ட்டை அப்படியே மற்றொரு உருவத்திற்குக் கொடுப்பதற்கு இந்த கட்டளை உதவுகிறது. காஸ்கேடிங் மெனுவான இதனை செலக்ட் செய்தால் ஒரு பட்டியல் வருகிறது. இதில் பின்வரும் எஃபெக்ட்டுகள் பெயர் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன.


Perspective From...
Envelope From...
Blend From...
Extrude From...
Contour From...
Lens From...
PowerClip From...
Drop Shadow From...
Distortion From...

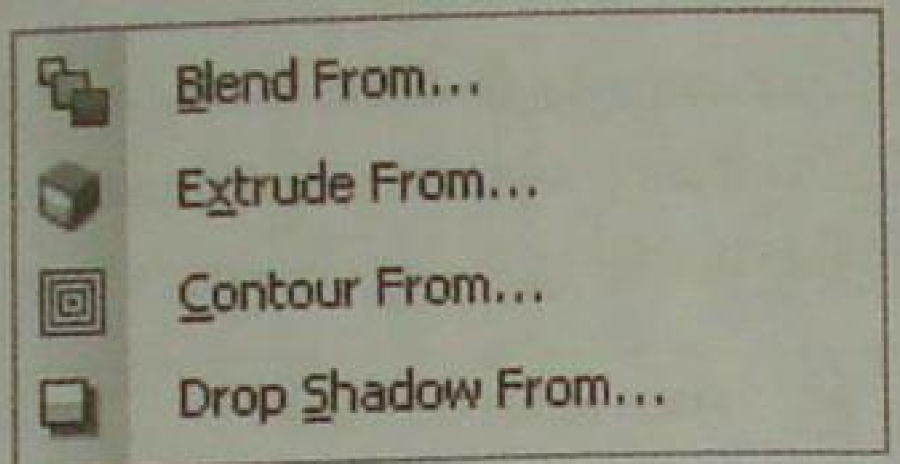
செயல்முறை : புதிய உருவத்தை வரைந்து கொள்ளுங்கள். அதனை செலக்ட் செய்துள்ள நிலையில் இந்த கட்டளையை செலக்ட் செய்யவும். வருகின்ற பட்டியலில் தேவையான எஃபெக்ட்டை செலக்ட் செய்யவும். உடன் மவுஸின் ஐகான் ஒரு பெரிய அம்புக்குறியாக மாறுகிறது. அதனை, நீங்கள் செலக்ட் செய்துள்ள எஃபெக்ட் கொடுக்கப்பட்டுள்ள உருவத்தின் மீது க்ளிக் செய்யவும். சரியானபடி க்ளிக் செய்யவில்லையென்றால் எச்சரிக்கை பெட்டி வருகின்றது. மீண்டும் முயற்சித்து சரியாக க்ளிக் செய்தால், புதிய உருவத்திற்கு அந்த எஃபெக்ட் கொடுக்கப்படுகிறது.

குறிப்பு : இந்த கட்டளையை செயல்படுத்துகின்ற போது, உங்கள் வேலையில், நீங்கள் துவங்கியிருக்கின்ற பக்கத்தில் (Page) உள்ள எஃபெக்ட்டுகள் மட்டுமே இங்கு பட்டியலில் கிடைக்கின்றன. வேறு பக்கத்தில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள எஃபெக்ட்டுகள் இங்கு கிடைப்பதில்லை. இரண்டு புதிய உருவங்களை ஒரே நேரத்தில் செலக்ட் செய்த நிலையில் மட்டுமே பிளண்ட் எஃபெக்ட்டை காப்பி செய்ய முடியும்.

16. க்ளோன் எஃபெக்ட் (Clone Effect) :

எடிட் மெனுவின் கீழ் க்ளோனிங் கட்டளை பற்றி பார்த்ததை நினைவில் கொண்டு வரவும். க்ளோனிங் செய்யப்பட்ட உருவம், ஒரிஜினல் உருவத்திற்கு செய்யப்படும் மாற்றங்களை அப்படியே உடனே பெறுகின்றது. இங்கும் அதே போன்ற தன்மையுடனே செயல்படுகிறது. ஏற்கனவே உருவாக்கப்பட்ட சில எஃபெக்ட்டுகளை புதிய உருவத்திற்கு க்ளோனிங் செய்யவும் முடிகிறது. இதனால் ஒரிஜினலில் ஏதேனும் மாற்றம் செய்யப்பட்டால், இந்த க்ளோனிங் செய்யப்பட்ட உருவமும் மாறுபாடு அடைகிறது.

ஒன்பது எஃபெக்ட்டுகளை காப்பி செய்யும் வசதி கொடுக்கப்பட்டிருந்தாலும், அவற்றில் நான்கு எஃபெக்ட்டுகளை மட்டுமே க்ளோனிங் செய்யமுடிகிறது.

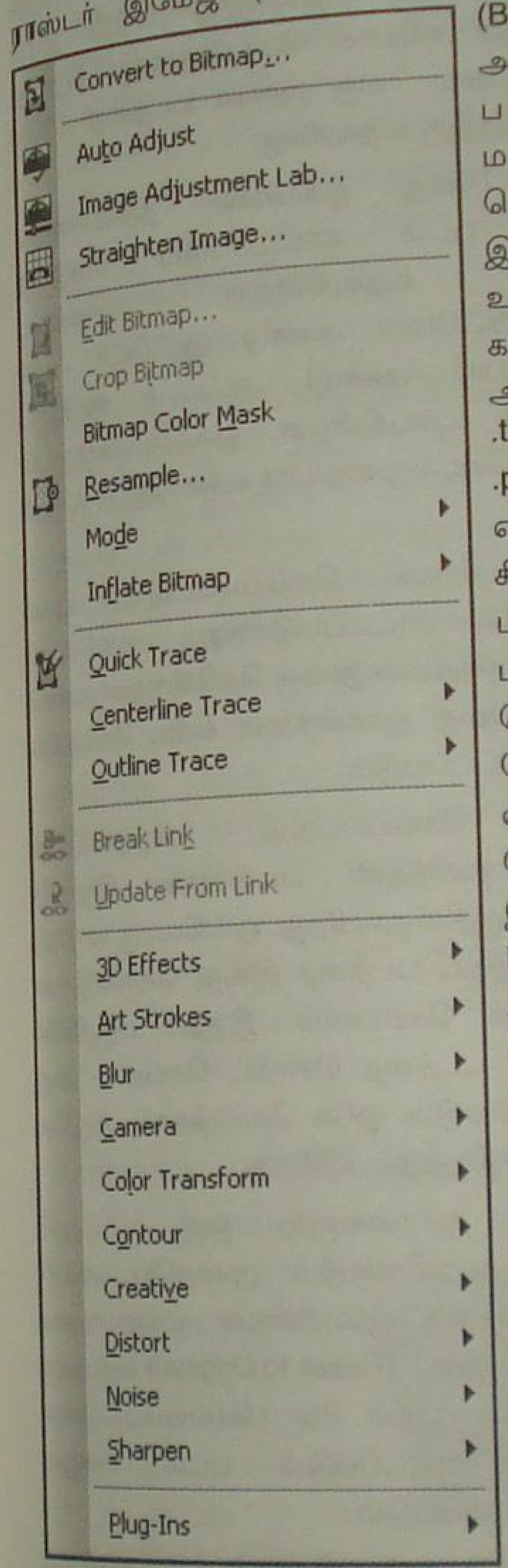

Blend From...
Extrude From...
Contour From...
Drop Shadow From...

இந்த கட்டளையும் காப்பி எஃபெக்ட் போலவே செயல்படுகிறது. அதேபோல, உருவாக்கப்பட்ட புதிய உருவத்தை செலக்ட் செய்து கொண்டு இந்த கட்டளையில் உள்ள ஒரு எஃபெக்ட்டை செலக்ட் செய்ய, மவுஸின் ஐகான் ஒரு பெரிய அம்புக்குறியாக மாறுகிறது. அதனை ஏற்கனவே எஃபெக்ட் கொடுக்கப்பட்டுள்ள உருவத்தின் மீது க்ளிக் செய்ய புதிய உருவம் மாறுதலை பெறுகிறது.

கவனிக்க : காப்பி மற்றும் க்ளோனிங் செய்ய வேண்டிய எஃபெக்ட் பெயரை செலக்ட் செய்தவுடன் பெரிய அம்புக்குறி வந்து விடுகிறது. அந்த அம்புக்குறி ஐகான் இருக்கும் வரையிலும், மவுஸ் வேறு வேலை செய்வதில்லை. ஸ்கிரீனை ஸ்க்ரால் செய்து பார்ப்பது உள்ளிட்ட எந்த செயலையும் செய்வதில்லை. எனவே, புதிய உருவமும், காப்பி அல்லது க்ளோன் செய்யவேண்டிய எஃபெக்ட் கொடுக்கப்பட்டுள்ள உருவமும் ஒரே நேரத்தில் ஸ்கிரீனில் தெரிகின்ற நிலையில் இந்த கட்டளையை செயல்படுத்த முயற்சிக்கவும். ஏதும் செய்ய இயலவில்லையெனில் கன்ட்ரோல் + ஸ்பேஸ்பாரை (Ctrl + Space Bar) அழுத்தி, மவுஸின் ஐகானை பிக் டூலுக்கு மாற்றி மீண்டும் முதலிலிருந்து முயற்சிக்கவும்.

வாங்கிவிட்டீர்களா...
◆ இணையத்தை துவக்கும் முறை ◆
◆ மின்னஞ்சல் முகவரி உருவாக்குவது எப்படி? ◆
◆ மின்னஞ்சல்கள் சிறப்பாக அமைய ஆலோசனைகள் ◆
◆ வலைப்பதிவுகள் [வலைப்பூக்கள்] ◆
◆ ஃபேஸ்புக் ◆ ஆர்குட் ◆
◆ இணையம் வழியே முன்பதிவு ◆
◆ பதிவிறக்கம் செய்யலாமா? ◆
◆ இணையத்தில் செய்ய வேண்டியவை/கூடாதவை ◆
◆ செல்பேசியும் இணையமும் ◆
இணையம் பற்றித் தெரிந்து கொள்ள இப்படி பல்வேறு தலைப்புகளில், ஏராளமான படங்களுடன் முழுமையான விளக்கம் தரும் புத்தகம்!
இணையத்தை அறிவோம்

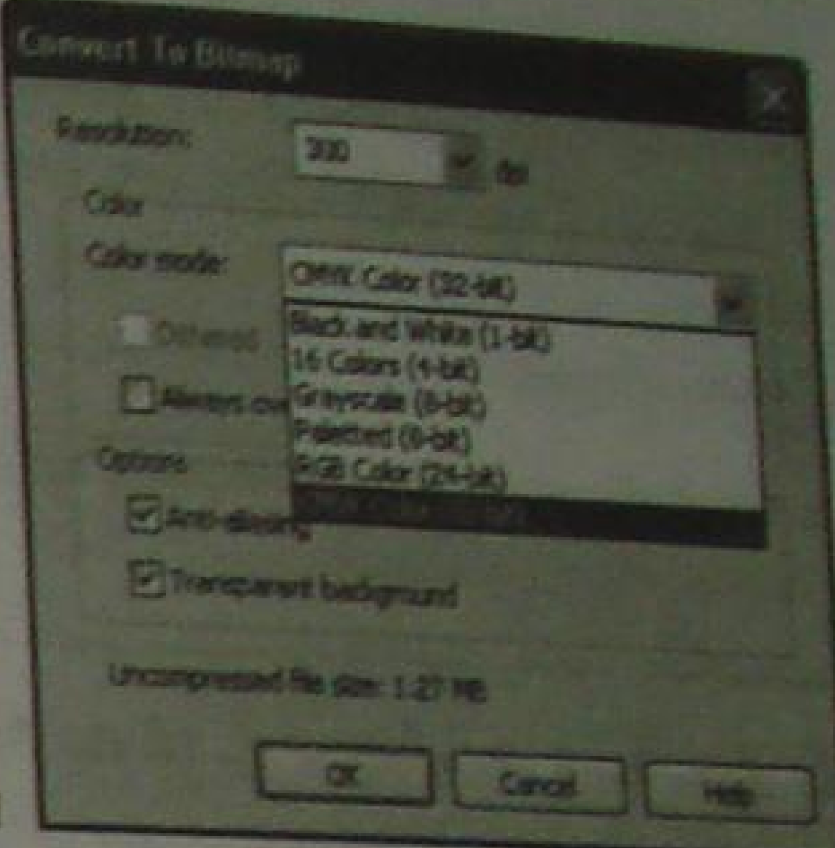
பிட்மேப்ஸ் (Bitmaps)


Convert to Bitmap...
Auto Adjust
Image Adjustment Lab...
Straighten Image...
Edit Bitmap...
Crop Bitmap
Bitmap Color Mask
Resample...
Mode
Inflate Bitmap
Quick Trace
Centerline Trace
Outline Trace
Break Link
Update From Link
3D Effects
Art Strokes
Blur
Camera
Color Transform
Contour
Creative
Distort
Noise
Sharpen
Plug-Ins

ராஸ்டர் இமேஜ் (Raster Image) அல்லது பிட்மேப் (Bitmap) என்று அழைக்கப்படும் படங்களில் மாற்றங்களைக் கொடுப்பதற்கு இந்த மெனுவில் உள்ள கட்டளைகள் உதவுகின்றன. அதாவது .jpg, .psd, .tif, .bmp, .pcx, .pcc போன்ற எக்ஸ்டென்ஷன்களில் கிடைக்கின்ற படங்களில் மாற்றங்களை கொடுக்க முடிகிறது. கோரல்டிராவில் வரையப்பட்ட வெக்டார் இமேஜ் (Vector Image)களுக்கு இந்த கட்டளைகளை கொடுக்க முடியாது. வெக்டார் இமேஜை ராஸ்டராக மாற்றிவிட்டு பிறகு கொடுக்கலாம். அப்படி மாற்றுவதற்கு உதவுவதே இதில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள முதல் கட்டளையாகும்.

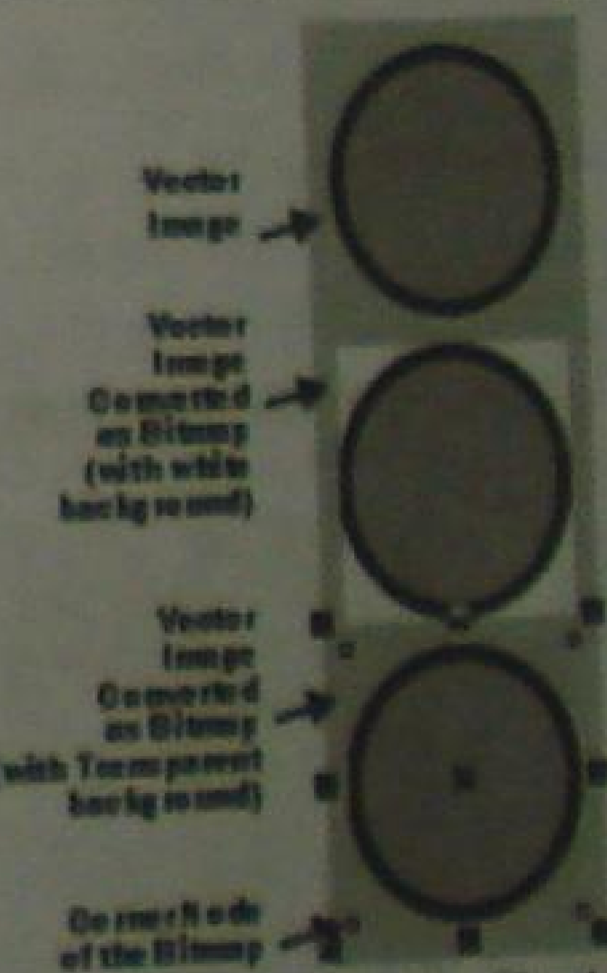
1. கன்வர்ட் டூ பிட்மேப் (Convert to Bitmap) :

கோரல்டிராவில் வரையப்படும் வெக்டார் இமேஜ்களை மட்டுமல்லாது, ஒன்றிற்கு மேற்பட்ட எண்ணிக்கையில் செலக்ட் செய்யப்பட்டுள்ள ராஸ்டர் இமேஜ்களை ஒட்டுமொத்தமாக ஒரே ராஸ்டர் இமேஜாக மாற்றுவதற்கும் இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது. வரையப்பட்ட உருவத்தை அல்லது உருவங்களை செலக்ட் செய்து கொண்டு இந்த கட்டளையை கொடுக்கவும். உடன் ஒரு டயலாக் பாக்ஸ் வந்து நிற்கிறது.


Convert To Bitmap
Resolution:
300
dpi
Color
Color mode:
CMYK Color (32-bit)
Black and White (1-bit)
16 Colors (4-bit)
Grayscale (8-bit)
Paletted (8-bit)
RGB Color (24-bit)
Dithered
Always ov
Options
Anti-aliasing
Transparent background
Uncompressed file size: 1.27 MB
OK
Cancel
Help

மாற்றப்படவேண்டிய உருவம் எந்த நிறமுறையில் அமைக்கப்பட வேண்டும் என்பது உள்பட சில வசதிகள் இங்கு கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. கலர் (Color) என்ற ட்ராப்டவுன் லிஸ்ட்டை துவக்கினால் அதில் கருப்பு வெள்ளை முறையிலிருந்து அச்சுத் துறைக்குத் தேவையான CMYK முறை வரையிலும் கொடுத்துள்ளனர். தற்போது மாற்றப்படும் படம் எங்கு பயன்படுத்தப்படவுள்ளதோ அதற்கான நிறமுறையை செலக்ட் செய்து கொள்ளுங்கள். அடுத்த பகுதியான ரெசல்யூசன் (Resolution) என்பதில் படத்தின் தரம் அமைக்கப்பட வேண்டிய அளவை தேர்வு செய்து கொள்ளலாம். வலைதள பக்கம் மற்றும் பதாகை (ஃபிளக்ஸ்) வடிவமைப்பிற்கு 72 dpi, புகைப்படம் - 200 dpi, அச்சுத்துறைக்கு 300 dpi மற்றும் பிற பகுதிகளுக்கு உங்களுக்குத் தேவையான அளவை கொடுத்துக் கொள்ளலாம்.

அடுத்து கொடுக்கப்பட்டுள்ள செக் பாக்ஸ்களில் ஆன்டி அலைசிங் மற்றும் அப்ளை புரொஃபைல் என்பது டீஃபால்டாக செலக்ட் செய்யப் பட்டிருக்கும். மூன்றாவதாக உள்ள ட்ரான்ஸ்பரென்ட் பேக்கிரவுண்ட் (Transparent Background) என்பது தேவையெனில் செலக்ட் செய்து கொள்ளலாம். பொதுவாக ராஸ்டர் இமேஜ்கள் சதுரம் அல்லது செவ்வக வடிவிலேயே அமைக்கப்படுகின்றன. அதாவது முக்கோணம், வட்டம் மற்றும் குறிப்பிட்ட உருவமற்ற படங்கள் அனைத்தும் அவற்றின் அதிகபட்ச நீள அகலத்தை அடிப்படையாகக் கொண்டு ஒரு செவ்வகம் அல்லது சதுரமான பின்புலத்துடன் (Background) உருவாக்கப்படுகின்றன. அதாவது உருவம் போக மீதமுள்ள பகுதி வெள்ளை பின்புலத்துடன் உருவாக்கப்படுகின்றன. எடுத்துக்காட்டாக அருகில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள வட்டம் ஒன்றை கவனியுங்கள். முதல் படம் ஒரு வெக்டார் இமேஜாக உருவாக்கப்பட்டுள்ளது. அதன் பின்பகுதியில் ஒரு கிரே கலர் கட்டம் நிறுத்தப்பட்டுள்ளது. வட்டத்தின் வெளி ஓரத்தில் மாற்றம் ஏதும் தெரியவில்லை.


Vector Image
Vector Image Converted as Bitmap (with white background)
Vector Image Converted as Bitmap (with Transparent background)
Corner Node of the Bitmap

அடுத்து அந்த வட்டத்தை பிட்மேப்பாக - ட்ரான்ஸ்பரென்ட் பேக்கிரவுண்டை செக் செய்யாமல் - மாற்றியுள்ளோம். இதில் இரண்டாவது படம் அப்படி மாற்றப்பட்டது.

வட்டத்தை சுற்றிலும் ஒரு வெள்ளை சதுர கட்டம் வந்திருப்பதை கவனிக்கவும்.

மூன்றாவது படம் பிட்மேப்பாக மாற்றும் பொழுது இந்த ட்ரான்ஸ்பரென்ட் பேக்கிரவுண்ட் செக் செய்யப்பட்டு பெறப்பட்டது. இதில் வட்டத்தை சுற்றிலும் வெள்ளை பின்புலம் வரவில்லை. இது ஒரு ராஸ்டர் இமேஜ் என்பதை காட்டும் விதமாக அதன் நான்கு மூலைகளிலும் நோடு (Node) நிறுத்தப்பட்டுள்ளதை கவனிக்கவும்.

உங்கள் வேலையின் தன்மைக்கு ஏற்ப இந்த கட்டளையை செலக்ட் செய்து கொள்ளவும்.

---

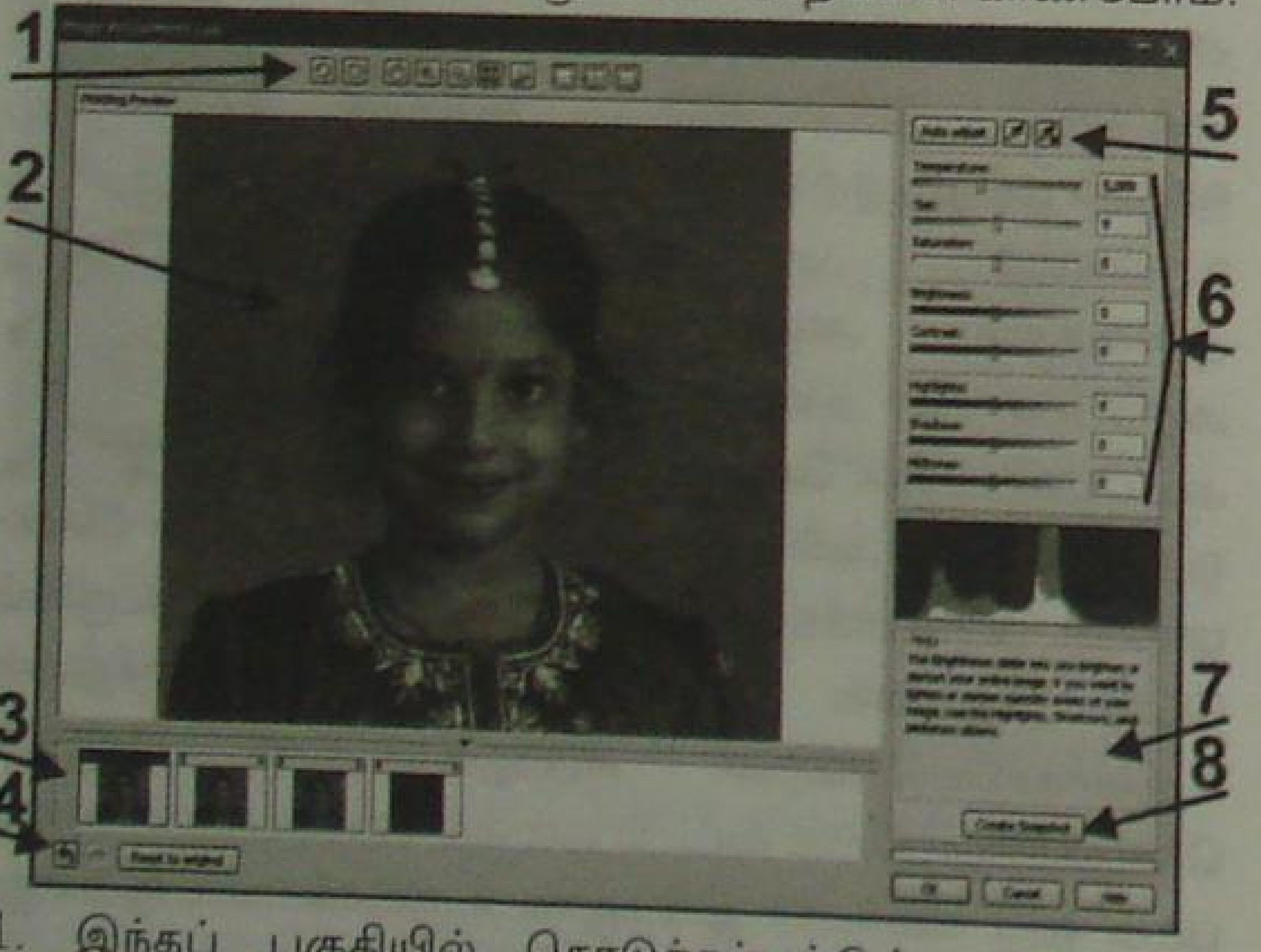
2. ஆட்டோ அட்ஜெஸ்ட் (Auto Adjust) :

கோரல்டிராவில் நிறுத்தப்பட்டுள்ள பிட்மேப் படத்தில், நேரடியாக தானாகவே குறைந்தபட்ச மாற்றங்களைக் கொடுப்பதற்கு இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது. இதற்கு டயலாக் பாக்ஸ் எதுவும் கிடையாது. உருவத்தை செலக்ட் செய்து இந்தக் கட்டளையை செலக்ட் செய்தால் நேரடியாக விளைவு கொடுக்கப்பட்டுவிடும். சில படங்களுக்கு அது மிகவும் சரியாகவும் அமைந்து விடும்.

---

3. இமேஜ அட்ஜெஸ்ட்மென்ட் லேப் (Image Adjustment Lab) :

மேலே பார்த்த ஆட்டோ அட்ஜெஸ்ட் போல் அல்லாமல், நமது விருப்பப்படியான மாற்றங்களை புகைப்படங்களுக்குத் தருவதற்கு இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது. பிட்மேப் இமேஜை செலக்ட் செய்துள்ள நிலையில் இந்தக் கட்டளையை செலக்ட் செய்தால் உடன் ஒரு விண்டோ கிடைக்கிறது. இதில் படத்திற்கு தரக்கூடிய மாற்றங்களுக்காக பல்வேறு வசதிகள் ஸ்லைடராகவும், டெக்ஸ்ட் பாக்ஸாகவும் தரப்பட்டுள்ளது. இந்த விண்டோவில் உள்ள மேலும் சில வசதிகளை காண்போம்.



1. இந்தப் பகுதியில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள ஐகான்கள் தனித்தனி செயல்பாடுகளைக் கொண்டுள்ளன. முதலிரண்டும் படத்தை இடம், வலமாக சுழற்றி நிறுத்துவதற்கு உதவுகின்றன. நான்கு மற்றும் ஐந்தாவதாக உள்ள லென்ஸ் ஐகான்கள், தற்போதைய விண்டோவில் காட்டப்படும் படத்தை உருப்பெருக்கி மற்றும் சுருக்கிப் பார்ப்பதற்கு பயன்படுகின்றன. உருபெருக்கியுள்ள நிலையில் படத்தை நகர்த்துவதற்கு, மூன்றாவதாக தரப்பட்டுள்ள ஹாண்டு ஐகானை பயன்படுத்தலாம்.

   6வதாக உள்ள ஐகானை க்ளிக் செய்தால் படம் எந்த அளவில் தெரிந்தாலும் அதிலிருந்து மாற்றி, இந்த விண்டோவிற்குள் சரியாக பொருந்துமாறு நிறுத்துகிறது. அதே போல 7வது ஐகான் படத்தை 100% அளவில் தெரிவதற்கு உதவுகிறது.

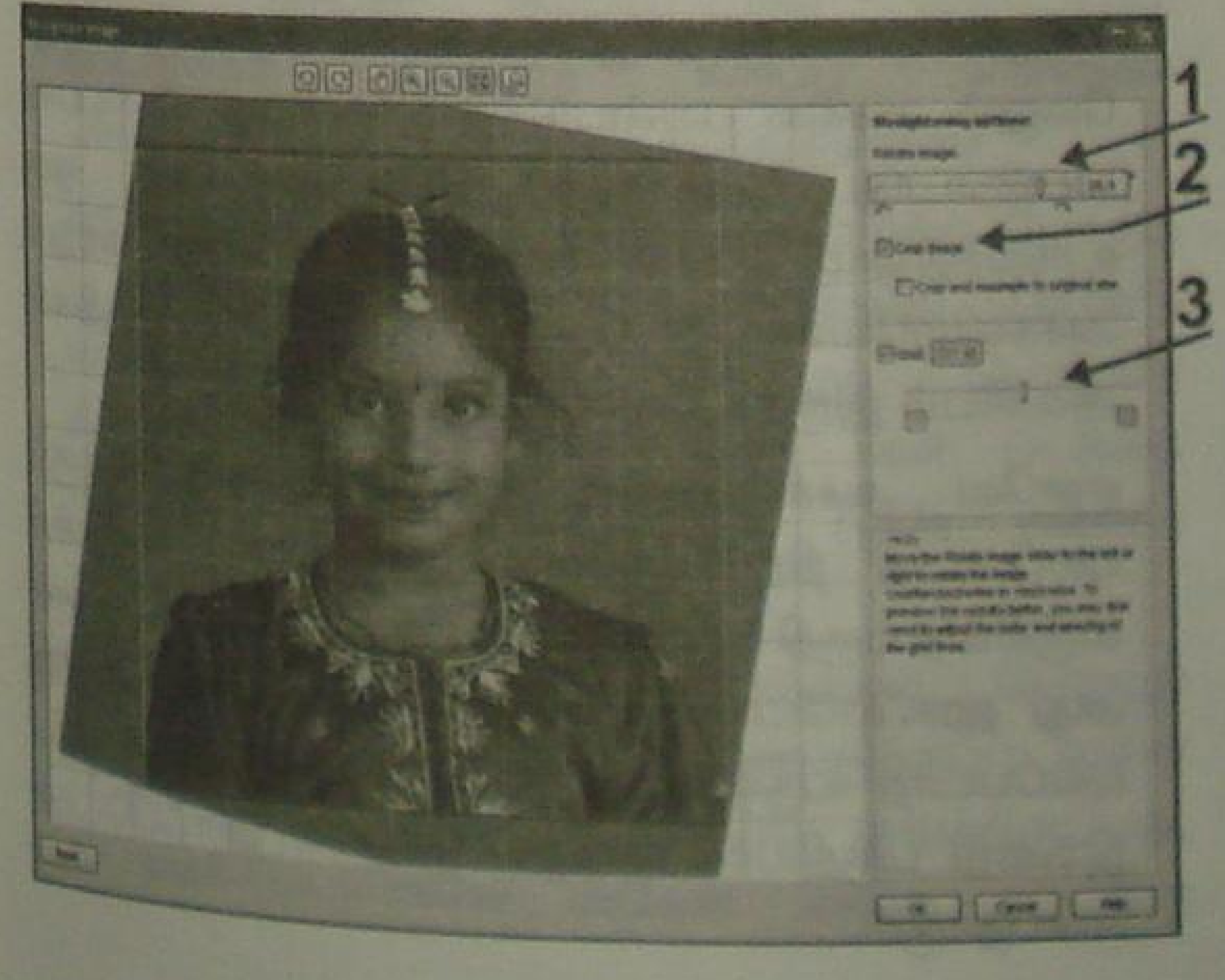
   8,9 மற்றும் 10வது ஐகான்கள், தற்போதைய விண்டோவில் படம் காட்டப்படும் விதத்தை மாற்றியமைக்க உதவுகின்றன. முறையே ஃபுல்ஸ்கிரீன், பிஃபோர் அண்டு ஆஃப்டர் ஃபுல் ஸ்கிரீன், பிஃபோர் அண்டு ஆஃப்டர் ஸ்பிளிட் பிரிவ்யூ பார்க்க உதவுகின்றன. ஒவ்வொன்றையும் செலக்ட் செய்து செயல்முறையாக உணர்ந்து வைத்துக் கொள்ளுங்கள்.
2. பிரிவ்யூ பகுதி. செலக்ட் செய்யப்பட்டுள்ள படம் இந்தப் பகுதியில் காட்டப்படுகிறது. பாகம் 6ல் செய்யப்படும் மாற்றங்கள் இங்கு தெரிகின்றன. பாகம் 1ல் உள்ள 8,9,10வது ஐகான்களை க்ளிக் செய்தால், படம் மாற்றிக் காட்டப்படும்.
3. பாகம் 6ல் செய்யப்படும் மாற்றங்களின் அடிப்படையில் தனித்தனி படங்களை நிறுத்திக் கொள்ள இந்தப் பகுதி உதவுகிறது. ஒவ்வொரு மாற்றத்திற்கும் பிறகு அந்தப் படத்தை இங்கு கொண்டுவர, பாகம் 8ஐ க்ளிக் செய்யவும். இந்தப் பகுதியில் நிறுத்தப்பட்டுள்ள படத்தை செலக்ட் செய்தால் அது பாகம் 2ல் காட்டப்படும். ஓகே கொடுத்தால் அதுவே நமது வேலையில் நிறுத்தப்படுகிறது.
4. இங்கு இரண்டு ஐகான்களும் ஒரு பட்டனும் தரப்பட்டுள்ளது. முதலிரண்டும் முறையே அன்டூ மற்றும் ரீடூ செய்வதற்கு உதவுகின்றன. மூன்றாவதாக உள்ள ரீசெட் டூ ஒரிஜினல் (Reset to Original) என்பதை செலக்ட் செய்தால், பாகம் 2ல் (செய்யப்பட்டுள்ள மாற்றங்களுடன்) காட்டப்படும் படம் பழைய நிலைக்கு மாற்றித் தரப்படும்.
5. இங்கும் ஒரு பட்டனும் இரண்டு ஐகான்களும் தரப்பட்டுள்ளன. முதல் பட்டன் ஆட்டோ அட்ஜெஸ்ட் என்பதாகும். இது இந்த பிட்மேப் மெனுவில் இரண்டாவதாகப் பார்த்த ஆட்டோ அட்ஜெஸ்ட் கட்டளையே ஆகும். அடுத்து உள்ள ஐகான் செலக்ட் ஒயிட் பாயின்ட் என்பதாகும். இதனை க்ளிக் செய்தால் மவுஸின் ஐகான் ஒரு இங்க் பில்லராக மாறுகிறது. அதனால் படத்தில் ஏதேனும் ஒரு இடத்தில் க்ளிக் செய்யுங்கள். உடன் படத்தில் மாற்றம் காட்டப்படுகிறது. இதே போலவே அடுத்து உள்ள செலக்ட் பிளாக் பாயின்ட் ஐகானும் செயல்படுகிறது.
6. செலக்ட் செய்து பாகம் 2ல் காட்டப்படும் படத்திற்கு பெரிய அளவில் நமது விருப்பப்படியான மாற்றங்களைக் கொடுப்பதற்கு இந்தப் பகுதியில் உள்ள வசதிகள் உதவுகின்றன. ஸ்லைடரை நகர்த்தி, அல்லது நேரடியாக அருகில் உள்ள டெக்ஸ்ட் பாக்ஸில் எண்களைக் கொடுத்து மாற்றத்தைப் பெறலாம்.
7. ஹின்ட்ஸ் என்ற இந்தப் பகுதியில் ஆலோசனை தரப்படுகிறது. பாகம் 6ல் எந்த ஒரு மாற்றத்தைக் கொடுத்தாலும் அது தொடர்பான சில ஆலோசனை இங்கு காட்டப்படுகிறது. படித்துப்பார்த்து செயல்பட்டால் நல்ல விளைவுகளைப் பெறலாம்.
8. செய்யப்படும் மாற்றங்களுடன் படத்தை நிறுத்தி பிறகு ஒப்பிட்டுப் பார்க்க கிரியேட் ஸ்னாப் ஷாட் (Create Snap Shot) இந்த பட்டனை க்ளிக் செய்யவும். மாற்றங்களுடன் படம் பாகம் 3ல் நிறுத்தப்படுகிறது.

குறிப்பு : இந்த கட்டளை செயல்பட உங்கள் பிட்மேப் படம் ஆர்ஜிபி முறையில் இருக்க வேண்டியது அவசியம். வேறு முறைகளில் இருந்தால், இந்தக் கட்டளையை செலக்ட் செய்தவுடன் பின்வரும் எச்சரிக்கை வருகிறது. (The Image Adjustment Lab does not support the color mode of this image. If you want to continue, the image will be converted to the RGB (24-bit) color mode - என்று எச்சரிக்கும் இதில் ஓகே செய்தால், படம் தானாகவே ஆர்ஜிபி முறைக்கு மாற்றப்படுகிறது. பிறகு இந்தக் கட்டளை நேரடியாக செயல்படுகிறது. எனவே மாற்றங்கள் முடித்த பிறகு, உங்கள் வேலையை அச்சிடப் போகின்றீர்கள் என்றால், மறக்காமல் சிஎம்ஒய்கே முறைக்கு படத்தை மாற்றிக் கொள்ளுங்கள். இல்லையென்றால் அச்சிட்டு முடித்த பிறகு படத்தில் கலர் சரியாக, நீங்கள் மானிட்டரில் பார்த்தபடி இருகக்காது.

---

4. ஸ்டிரைட்டன் இமேஜ் (Straighten Image) :

சாய்வன நிலையில் உள்ள படங்களை துல்லியமாக நேர் செய்வதற்கு இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது. அருகில் உள்ள படங்களை கவனிக்க. இடப்புறம் உள்ளது சாய்வான நிலையிலும், வலப்புறம் உள்ளது நேர் செய்யப்பட்டும் காணப்படுகின்றன. சாய்வாக உள்ள படத்தை செலக்ட் செய்த நிலையில் இந்தக் கட்டளையை தெரிவு செய்யவும். உடன் வருகின்ற டயலாக் பாக்ஸில் ரொட்டேட் இமேஜ் (Rotate Image) (1) என்ற ஒரே ஒரு இடத்தில் மாற்றம் கொடுத்தால் படம் சுழற்றி நிறுத்தப்படுகிறது. எனினும் தேவையெனில் கிரிட்ஸ் (3) என்ற பகுதியில் உள்ள ஸ்லைடரை நகர்த்தி டயலாக் பாக்ஸில் படத்தின் மீது தரப்படும் கிரிட்களின் அமைப்பை மாற்றிக் கொள்ளலாம். இதனால் படத்தைத் துல்லியமாக திருப்பி நிறுத்த முடிகிறது. புதிய, சிறப்பான வசதி.



---

5. எடிட் பிட்மேப் (Edit Bitmap) :

பிட்மேப் படத்தில் ஏதேனும் மாற்றங்கள் செய்வதற்கு இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது. கோரல்டிராவிலிருந்து மாற்றம் செய்யவிருப்பதால் கோரல்பெயின்ட் என்ற ராஸ்டர் இமேஜ் எடிட்டர் அப்ளிகேஷன் துவங்கப்படுகிறது. எனினும் உங்கள் கம்ப்யூட்டரில் இந்த அப்ளிகேஷன் பதியப்பட்டிருக்க வேண்டும். இல்லையென்றால் இந்த கட்டளை வேலை செய்யாது.

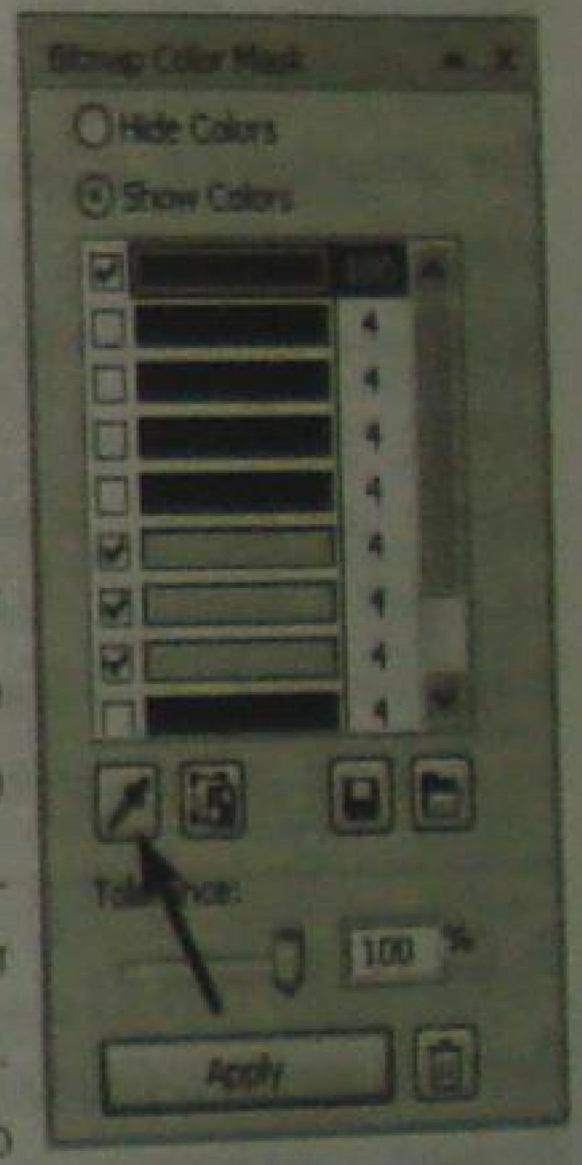
---

6. க்ராப் பிட்மேப் (Crop Bitmap) :

பிட்மேப்பில் வேண்டாத பகுதிகளை வெட்டியெடுப்பதற்கு இந்த கட்டளை உதவுகிறது. இதுவும் கோரல் பெயின்ட் அப்ளிகேஷனில் செயல்படுவதாகும்.

---

7. பிட்மேப் கலர் மாஸ்க் (Bitmap Color Mask) :



பிட்மேப் படத்தில், தேவையான நிறங்களை அல்லது தேவையற்ற நிறங்களை தற்காலிகமாக மறைப்பதற்கு அல்லது அவற்றை மட்டும் வெளிப்படுத்துவதற்கு இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது. இதனை தெரிவு செய்தவுடன் ஒரு பேலட் தரப்படுகிறது. அதில் உள்ள கலர் செலக்டர் என்ற ஐட்ராப்பர் கருவியை செலக்ட் செய்து படத்தின் மீது தேவையான நிறத்தின் மீது க்ளிக் செய்யுங்கள். டாலரென்ஸ் என்பதில் மாற்றம் கொடுத்துக் கொள்ளுங்கள். தற்போது செலக்ட் செய்த நிறம் மேலே பட்டியலில் சேர்க்கப்படுகிறது. அதற்கு முன்பாக டிக் குறியை வரவழைத்துக் கொள்ளுங்கள். பேலட்டில் முதலாவதாக உள்ள ஹைட் கலர்ஸ் அல்லது ஷோ கலர்ஸ் என்பதில் தேவையானதை செலக்ட் செய்து கொண்டால் படத்தில் நிறம் மறைக்கப்படுகிறது; அல்லது காட்டப்படுகிறது. அருகே படம் காண்க.

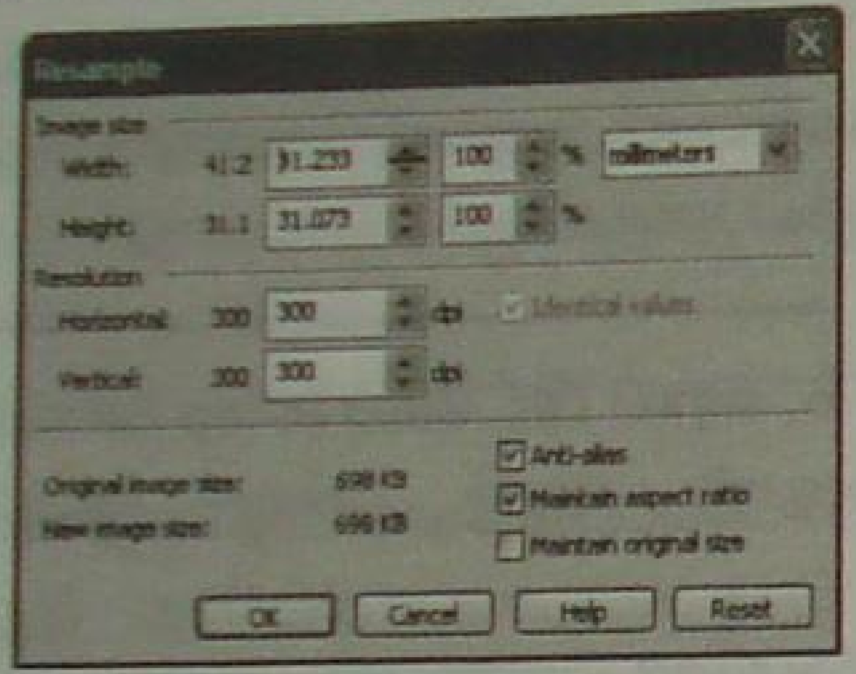
INDIA
500
INDIA
500

8. ரீசாம்பிள் (Resample) :

மிகவும் உயர்ந்த தரத்தில் கிடைக்கும் படங்களை பயன்படுத்தி வேலைகள் செய்யும் பொழுது சில நடைமுறை தொல்லைகள் வருகின்றன. எடுத்துக்காட்டாக ஸ்கிரீனில் படம் தெரிவதற்கு சில விநாடிகள் ஆகலாம். அல்லது ஃபைல் அளவு அதிகமாகிப் போகலாம். சாதாரண வேலைகளுக்கு சிறிய அளவிலும் அதிகபட்சமாக 300 dpiயிலும் உள்ள படம் இருந்தாலும் போதும்.

ஆனால் படத்தின் அளவை பிக் டூல் பயன்படுத்தி சிறியதாக்கினால் அதன் அளவு (File Size in Bytes) குறைவதில்லை. அது போன்ற நேரங்களில் படத்தின் அளவு எல்லா வகைகளிலும் குறைக்கப்பட இந்த ரீசாம்பிள் கட்டளை உதவுகிறது.

படத்தை செலக்ட் செய்து கொண்டு இந்த கட்டளையை கொடுக்க அருகில் உள்ள டயலாக் பாக்ஸ் வருகிறது. இதில் படத்தின் நீள அகலங்களை அளவில் அல்லது சதவீதத்தில் கொடுத்துக் கொள்ளலாம். அதனுடன் ரெசல்யூசன் என்ற பகுதியில் அகலவசம் மற்றும் உயரவசத்தில் அதன் அளவில் மாற்றச் செய்யலாம். இவற்றை கொடுப்பதற்கு முன்பாக மெயின்டயின் ஆஸ்பெக்ட் ரேசியோ (Maintain Aspect Ratio) என்ற செக்பாக்ஸை செலக்ட் செய்து கொள்ளுங்கள். இதனால் நீள அகலங்களில் ஏதேனும் ஒரு அளவை கொடுத்தாலும், மற்றது அதற்கு ஏற்ற விகிதத்தில் மாறிக் கொள்ளுகிறது. இந்த செக் பாக்ஸ் செலக்ட் செய்யப்படவில்லையென்றால் அளவு மாறி படம் கெட்டுப் போக வாய்ப்புள்ளது. இதில் படத்தின் உண்மை அளவும், மாற்றப்படும் படத்தின் அளவும் கொடுக்கப்படுகிறது. தேவையான மாற்றங்களைக் கொடுத்துக் கொண்டு ஓகே கொடுக்க படம் அந்த அளவுகளுக்கு ஏற்ப மாறிவிடுகிறது.

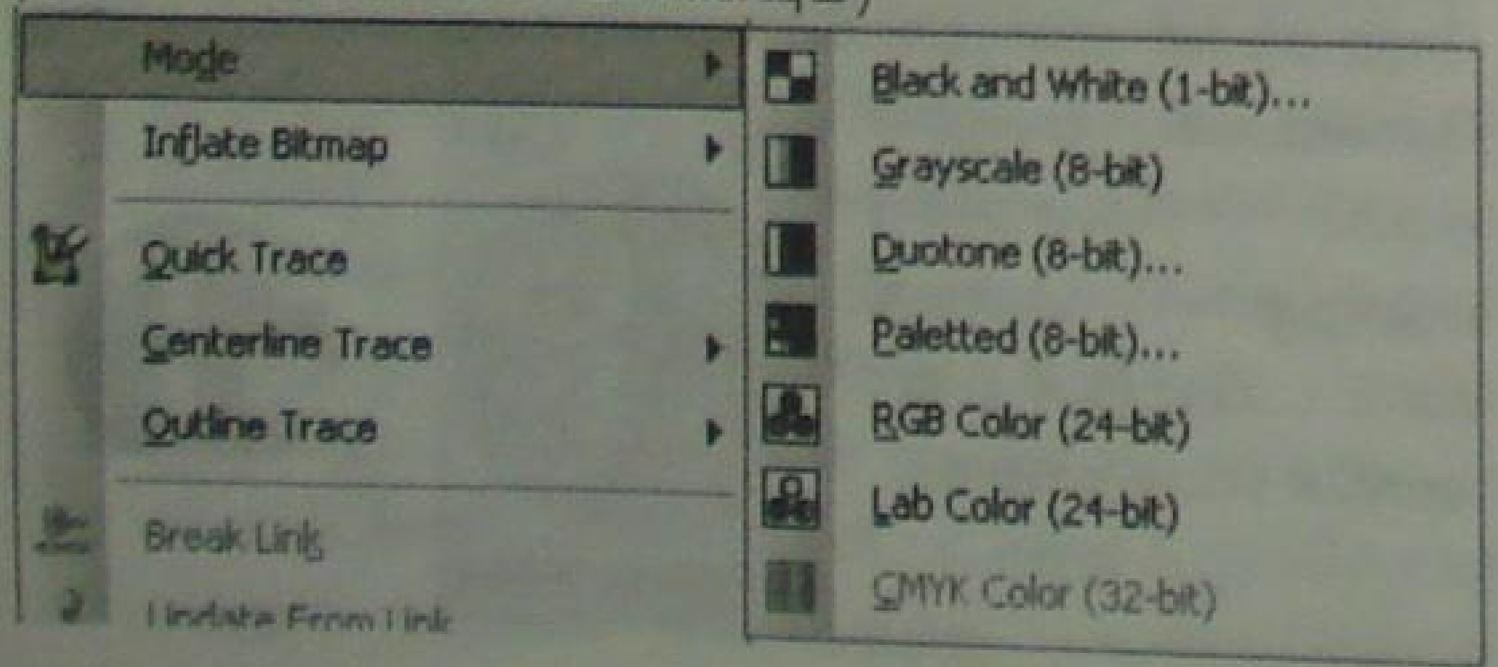


Width: 41.2 31.233 100 % millimeters
Height: 31.1 31.073 100 %
Horizontal: 300 300 dpi
Vertical: 300 300 dpi
☐ Identical values
Original image size: 698 KB
New image size: 696 KB
☑ Anti-alias
☑ Maintain aspect ratio
☐ Maintain original size

---

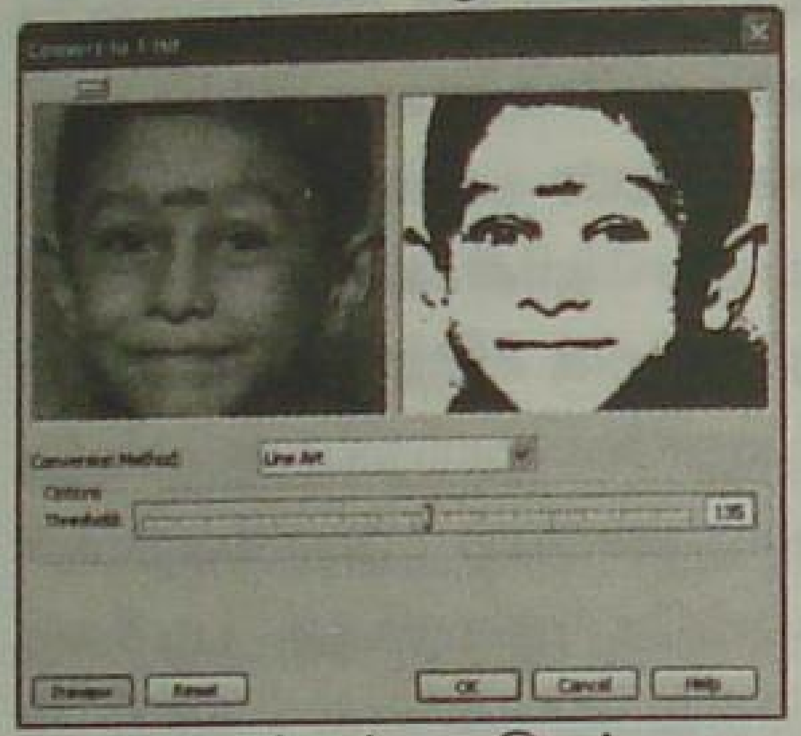
9. மோட் (Mode) :

கோரல்டிராவில் நிறுத்தப்படும் ராஸ்டர் இமேஜ்களின் நிறத்தை மாற்றுவதற்கு இந்த கட்டளை உதவுகிறது. அதாவது வண்ணப்படங்களை கருப்பு வெள்ளையாக, இரண்டு நிறம் உள்ளவையாக மாற்றுவது உட்பட ஏழு வகையான மாற்றங்களைக் கொடுக்கலாம். (வண்ணப்பக்கம் 007 பார்க்கவும்)

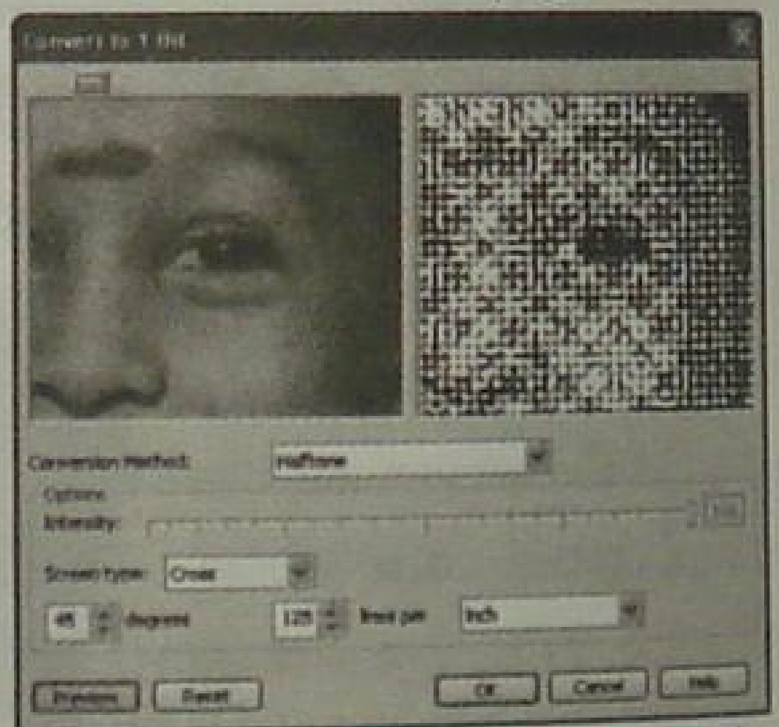


அ. ப்ளாக் அன்டு ஒயிட் (Black & White) : செலக்ட் செய்துள்ள படத்தை கருப்பு வெள்ளையாக மாற்ற இந்த கட்டளை உதவுகிறது. மாற்றத்திற்கு பிறகு படத்தில் உருவம் சற்று வித்தியாசமாக தெரிகிறது. உருவத்தை உருவாக்க கருப்பு மற்றும் வெள்ளை புள்ளிகள் மட்டுமே பயன்படுத்தப்படுத்தப் படுகின்றன. அதாவது சற்று நிறம் குறைந்த கருப்பு அல்லது வெள்ளையை - சாம்பல் நிறம் எனப்படும் கிரேயை பயன்படுத்துவது இல்லை. இதன் அடிப்படையில் இங்கு மேலும் 7 முறைகளில் படங்கள் மாற்றப்படுகின்றன. ஒவ்வொறு முறையையும் நீங்களே கொடுத்து வித்தியாசத்தை உணருங்கள். நமக்குத் தெரிந்த வரையிலும், அச்சுத்துறைக்கு பயன்படும், வாடிக்கையாளர்கள் விரும்பும் இரண்டு முறைகளைப் பற்றி மட்டும் இங்கு சில செய்திகளைத் தருகின்றோம்.

1. லைன் ஆர்ட் (Line Art) : படத்தில் கருப்புப்பகுதி அல்லது வெள்ளைப் பகுதி மட்டுமே இருக்கும்படி செய்கிறது. இதனால் படம் வரையப்பட்டது போன்ற தோற்றத்தை பெறுகின்றது. இதில் உள்ள ஸ்லைடர் பகுதியை நகர்த்தி தோற்றத்தை மாற்றிப் பாருங்கள். இதற்கான டயலாக் பாக்ஸ் மேலே கொடுக்கப்பட்டுள்ளது.


Conversion Method: Line Art
Threshold: 135

2. ஹாஃப்டோன் (Halftone) : அச்சுத்துறையில் பயன்படுகின்ற ஒரு தொழில்நுட்ப வார்த்தை இந்த ஹாஃப்டோன் என்பது. புகைப்படங்கள் ஃபுல்டோனில் கொடுக்கப்படுகின்றன. அதாவது புகைப்படத்தில் உள்ள நிற வித்தியாசங்களையும், லைட் மற்றும் டார்க் பகுதிகளுக்கு இடையேயான வேறுபாட்டையும் நமது கண்களால் அறிய முடியாது. மேலும் அச்சில் பயன்படுத்தும் பொழுது நேரடியாக பயன்படாது. அச்சிடும் பொழுது எந்த ஒரு உருவத்திலும் அச்சில் வரவேண்டிய பகுதி மற்றும் அச்சுவிழவேண்டாத பகுதி என இரண்டு பகுதிகள் அவசியம் இருக்க வேண்டும்.

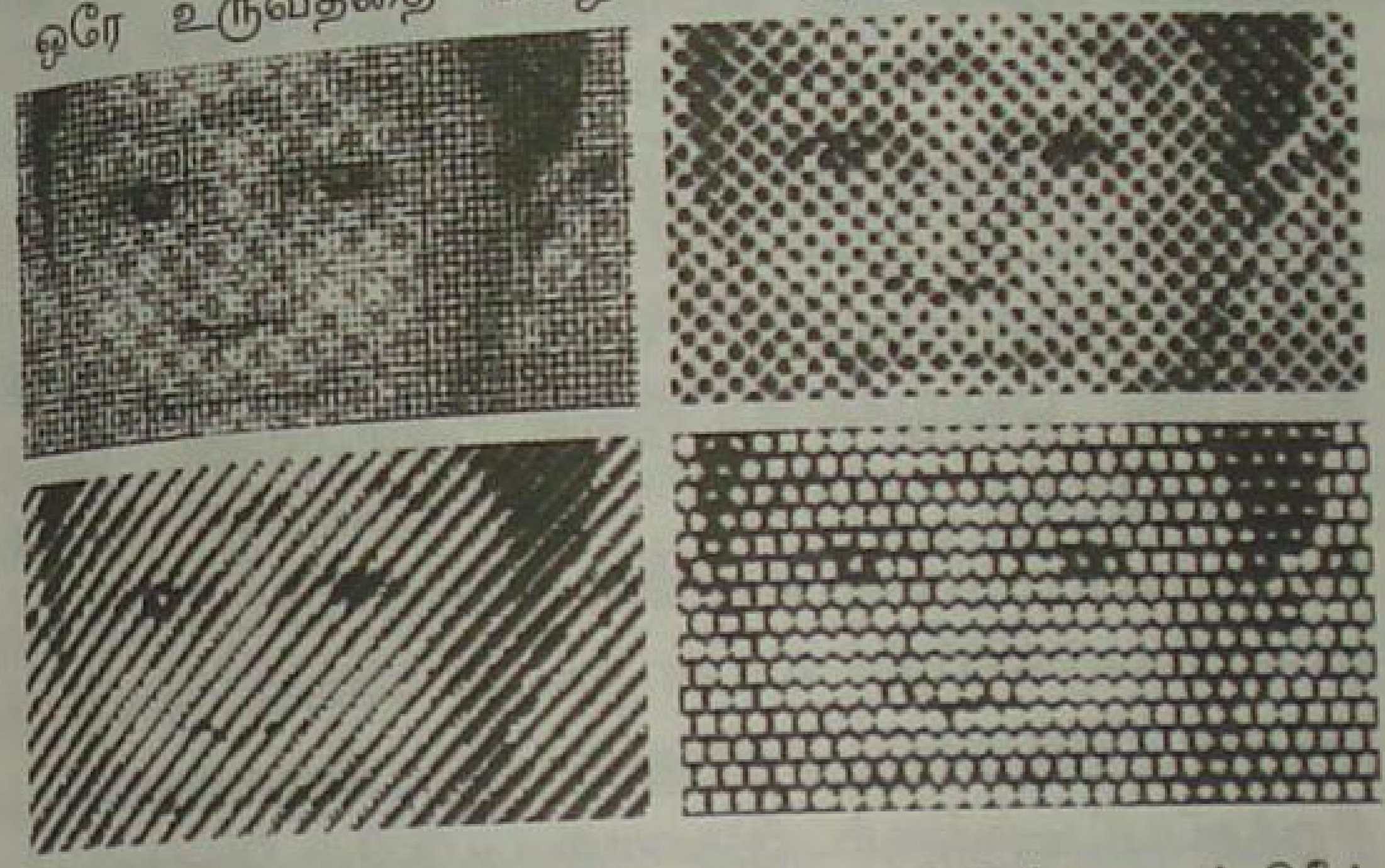

Conversion Method: Halftone
Screen type: Cross
45 degrees
125 lines per inch

எனவே அச்சிடுவதற்கு வசதியாக கண்களுக்குப் புலப்படாத நிறப்பகுதியை இரண்டாக - அச்சில் வருகின்ற பகுதி மற்றும் வராத பகுதியாக - பிரிப்பதால் அது ஹாஃப்டோனாக மாற்றப்படுகிறது. கண்ணிற்கு புலப்படாத உருவத்தின் நிறத்தை புள்ளிகளால் ஆன இரண்டு பகுதியாக மாற்றும் செயலே ஹாஃப்டோன் என்பதாகும்.

எனினும் இது பற்றிய செய்தி ஒரு பெரிய பகுதியாக உள்ளது. மிகச் சிறிய அடிப்படை செய்தியை மட்டும் இங்கு கொடுத்துள்ளோம்.

இங்கு நாம் செலக்ட் செய்துள்ள படம் ஹாஃப்டோனாக மாற்றும் பொழுது புள்ளிகள் கொடுக்கப்படுகின்றன. சில வடிவமைப்பு வேலைகளில் இந்தப் புள்ளிகள் மிகவும் பெரியதாகவும் கொடுக்கப்பட்டு இருப்பதைக் காணலாம். அதுவும் உருவத்திற்கு ஒரு வித்தியாசமான தோற்றத்தைத் தருவதாக அமைகிறது.

இந்த ஹாஃப்டோனில் மேலும் பல முறைகள் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. முன்பக்கம் (வலதுபுறம்) இருப்பது ஹாஃப்டோனிற்கான டயலாக் பாக்ஸ் ஆகும். இந்த கட்டளை மூலம் பல முறைகளில் மாற்றப்பட்ட ஒரே உருவத்தை கீழே கொடுத்துள்ளோம். இந்த டயலாக் பாக்ஸில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள ஸ்கிரீன் டைப், டிகிரி, லைன் பெர் இன்ச் போன்ற பகுதிகளில் மாற்றங்களைக் கொடுத்து புதிய உருவங்களைப் பெறலாம். முயற்சித்துப் பாருங்கள்.



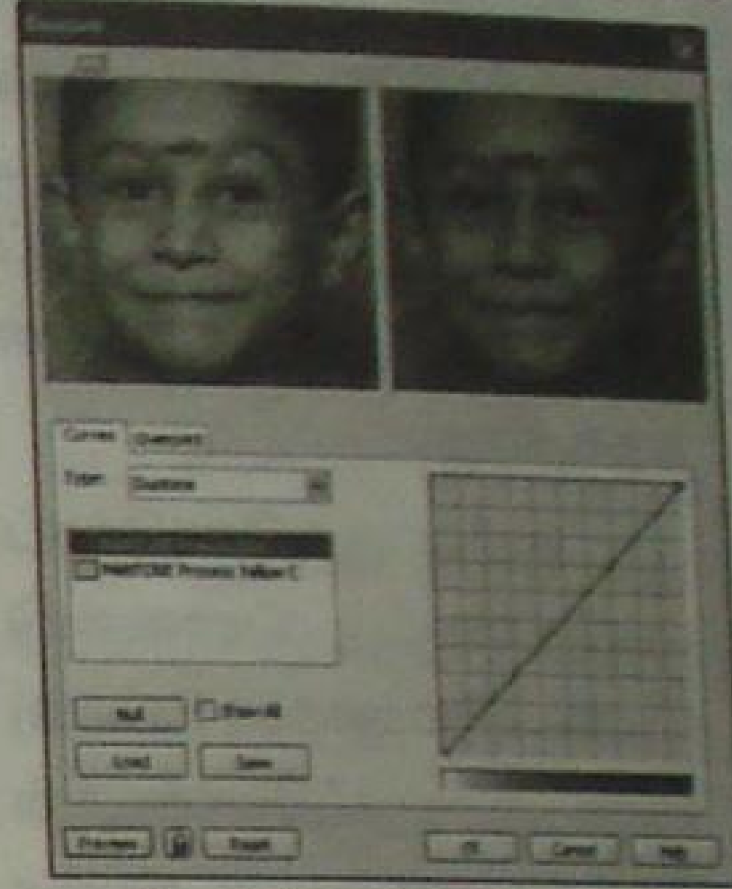
ஆ. கிரே ஸ்கேல் (Grey Scale) : வண்ணப் புகைப்படத்தை கருப்பு வெள்ளை புகைப்படமாக மாற்றுவதற்கு இந்த கட்டளை உதவுகிறது. கோரல்டிராவில் நிறுத்தப்பட்டுள்ள கலர் படத்தை செலக்ட் செய்து கொள்ளுங்கள். இந்த கட்டளையை கொடுங்கள். உடன் அந்த படம் கருப்பு வெள்ளை புகைப்படமாக மாறிவிடுகிறது. இந்த கட்டளைக்கு டயலாக் பாக்ஸ் ஒன்றும் கிடையாது. நேரடியாக செயல்பட்டுவிடுகிறது.

குறிப்பு : பெரும்பாலும் கலர்படங்களை அப்படியே ஸ்கேன் செய்து, கம்ப்யூட்டரில் இதுபோன்ற கட்டளைகள் மூலமாக கருப்பு வெள்ளை புகைப்படமாக மாற்றி பயன்படுத்துகின்றனர்.

கருப்பு வெள்ளையாகத் தான் பயன்படுத்தப்போகும் படங்களை ஏன் கலரில் ஸ்கேன் செய்து கொண்டு வரவேண்டும். ஸ்கேன் செய்யும் பொழுதே கிரேஸ்கேலில் பெறலாமே. சிலர் கலர் படத்தை அப்படியே லேசர் பிரிண்டரில் (ஒரே கலரில்) அவுட்புட் எடுக்கின்றனர்.

அதாவது, இறுதியாக பயன்படுத்தும் பொழுது கிரேஸ்கேலில் (ஒரே கலரில்) பயன்படுத்தப்படவுள்ள படத்தை - 1. கலர் படமாகவே வைத்திருப்பது. 2. கலர் படமாகவே ஸ்கேன் செய்து கட்டளை மூலமாக கிரேஸ்கேலாக மாற்றி வைத்திருப்பது. 3. ஸ்கேன் செய்யும் பொழுதே கிரேஸ்கேலில் பெற்று வைத்திருப்பது என்று மூன்று நிலைகளில் பயன்படுத்துகின்றனர். இந்த மூன்று முறைகளிலும் படத்தின் தன்மை ஒன்றுக்கொன்று மாறுபாடு அடைகின்றது. வித்தியாசம் உள்ளது. மூன்றாவது முறையில் தான் படம் தெளிவாகவும் துல்லியமாகவும் இருக்கின்றது. ஒப்பிட்டு பாருங்கள்.

இ. டியூடோன் (Duotone) : பல வண்ணங்கள் அல்லது கிரேஸ்கேலில் இருக்கும் படங்களை இரண்டு வண்ணங்கள் உள்ளதாக மாற்றுவதற்கு இந்த கட்டளை உதவுகிறது. பழங்கால புகைப்படங்களை பார்த்திருக்கின்றீர்களா? சுமார் 60-70 வருடங்களுக்கு முந்தைய கருப்பு வெள்ளை புகைப்படங்கள், பிரவுன் அல்லது இளம் நீல நிறத்தில் இருக்கும். அதாவது கிரேஸ்கேலில் இருக்க வேண்டிய படத்தில் பிரவுன் கலர் சேர்ந்திருக்கும். அதுபோன்ற தோற்றம் தரும் படங்களை உயர்தரமான விளம்பரங்களில் காணலாம். (வண்ணப்பக்கம் 006 காண்க)


Type: Duotone

இதுபோன்ற படத்தை உருவாக்க இந்த கட்டளை உதவுகிறது. கோரல்டிராவை பொறுத்தவரையிலும் புகைப்படம் கலராக அல்லது கிரேஸ்கேலில் - எப்படி இருந்தாலும் அதற்கு டியூடோன் கொடுக்கலாம்.

படத்தை செலக்ட் செய்து கொண்டு இந்த கட்டளையை கொடுக்கவும். உடன் வருகின்ற டயலாக் பாக்ஸில் கர்வ்ஸ் என்ற ஃபோல்டரில் டைப் பகுதியில் உள்ள ட்ராப்டவுன் லிஸ்ட்டில் தேவையானதை செலக்ட் செய்யவும். இரண்டு முதல் 4 டோன்கள் வரையிலும் கொடுக்க முடிகிறது. அதாவது மல்டிகலர் எனும் வேலையை செய்வதற்கு 4 கலர்கள் தேவை. இந்த ட்யூடோனில் 4 கலர்கள் கொடுத்தும் ஒரு படத்தை பெறலாம். ஆனால் இரண்டிற்கும் பெரிய வித்தியாசம் உள்ளது. இந்த முறையில் அச்சிடும் பொழுது நான்கு தனிகலர்களை பயன்படுத்தி படத்தை பெறுகின்றனர் என்பது குறிப்பிடத்தக்கது.

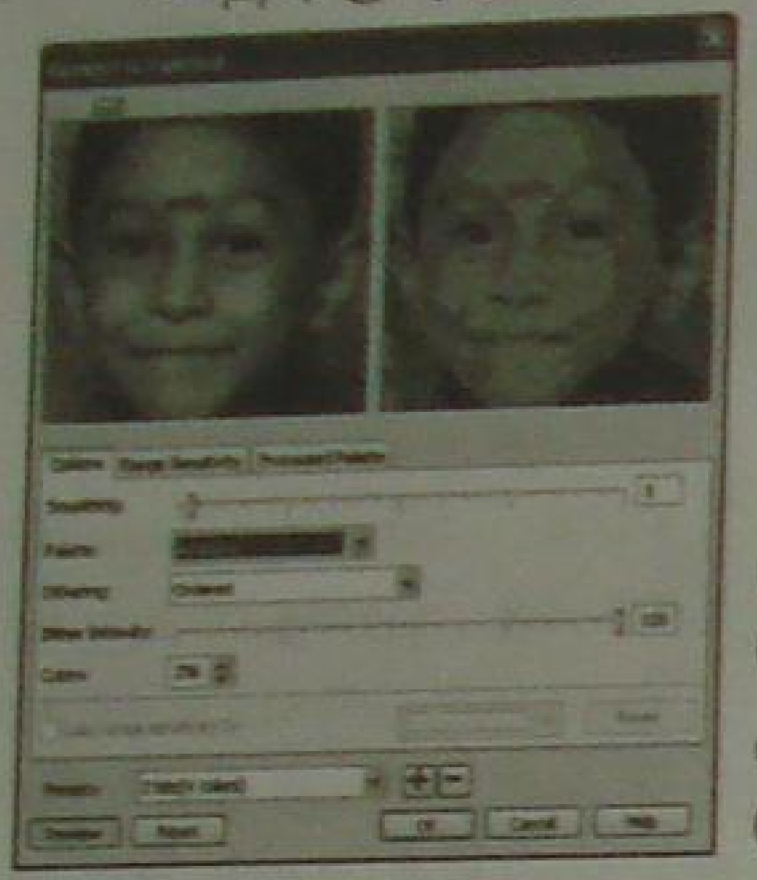
டைப் பகுதிக்குக் கீழே கொடுக்கப்பட்டுள்ள பகுதியில் நீங்கள் செலக்ட் செய்துள்ள முறைக்குத் தகுந்த எண்ணிக்கையில் கலர்கள் கொடுக்கப்படுகின்றன. அவற்றில் மாறுதல் செய்ய வேண்டுமானால் அந்த கலர்களின் பெயர் மீது மவுஸால் டபுள் க்ளிக் செய்யவும். உடன் வருகின்ற (பேன்டோன் பேலட்) கலர் பிக்கரில் தேவையான கலரை செலக்ட் செய்து கொள்ளவும். ட்யூடோனுக்கு தனித்தனி கலர் பயன்படுத்தினால் தான் சிறந்த முறையில் விளைவு கிடைக்கிறது. மாறாக ப்ராஸஸ் கலர் எனப்படும்

4 கலர் முறையை பயன்படுத்தினால் சரியானபடி கிடைப்பதில்லை.

டயலாக் பாக்ஸில் உள்ள கர்வ் (Curve) பகுதியில் உள்ள கோட்டை மேலும் கீழும் நகர்த்துவதன் மூலம் படத்திற்கு வெளிர் மற்றும் அடர் தன்மையை மாற்றித் தர முடிகிறது.

வித்தியாசமான நிறங்களில் படங்களை பெறுவதற்கு இந்த கட்டளை பெரிதும் உதவுகிறது.

ஈ. **பேலட்டட் (Paletted) :** செலக்ட் செய்துள்ள படத்திற்கு ஒரு குறிப்பிட்ட கலரின் அடிப்படையில் மாற்றங்களை கொடுப்பது உள்பட பல்வேறு சிறப்பு தோற்றங்களை கொடுப்பதற்கு இந்த கட்டளை உதவுகிறது.



இதில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள ப்ராஸஸ்டு பேலட் (Processed Palette) என்ற ஃபோல்டரில் தேவையான கலரை செலக்ட் செய்து கொள்ளுங்கள். ஆப்ஸன்ஸ் ஃபோல்டரில் கொடுத்துள்ள பேலட், டித்தெரிங் (Palette, Dithering) போன்ற பகுதிகளில் மாற்றங்களை கொடுக்கவும். கலர் ரேன்ஜ் சென்ஸிடிவிடி டூ (Color range sensitivity to) என்ற செக் பாக்ஸை செலக்ட் செய்தால், ரேன்ஜ் சென்சிடிவிடி (Range Sensitivity) ஃபோல்டரில் உள்ள வசதிகள் வேலை செய்கின்றன. ப்ரிவ்யூவில் உங்களது தேவைகள் கிடைக்கின்றனவா என்பதை கவனித்து மாற்றங்களை செலக்ட் செய்யுங்கள்.

உ. **ஆர்ஜிபி கலர் (RGB Color) :** சிஎம்ஒய்கே (CMYK) என்ற ப்ராஸஸ் கலர் முறையில் இருக்கும் படத்தை ஆர்ஜிபி என்ற ஒளி அடிப்படையிலான கலர் முறைக்கு மாற்ற இந்த கட்டளை உதவுகிறது. இதனை செலக்ட் செய்தால் எந்த கேள்வியும் கேட்காமல் படம் மாற்றப்பட்டு விடுகிறது.

ஊ. **லேப் கலர் (Lab Color) :** ஆர்ஜிபி மற்றும் சிஎம்ஒய்கே முறைகளில் உள்ள படத்தை லேப் கலர் என்ற முறைக்கு மாற்ற இந்த கட்டளை உதவுகிறது. இதனை செலக்ட் செய்தால் எந்த கேள்வியும் கேட்காமல் படம் மாற்றப்பட்டுவிடுகிறது.

எ. **சிஎம்ஒய்கே (CMYK Color) :** ஆர்ஜிபி (RGB) என்ற ஒளி அடிப்படையிலான கலர் முறையில் இருக்கும் படத்தை சிஎம்ஒய்கே (CMYK) என்ற ப்ராஸஸ் கலர் முறைக்கு மாற்ற இந்த கட்டளை உதவுகிறது. இந்த கட்டளையும் செலக்ட் செய்தால் எந்த கேள்வியும் கேட்காமல் செயல்படுகிறது.

கவனிக்க : ஆர்ஜிபி முறையிலிருந்து சிஎம்ஒய்கே முறைக்கு மாற்றும் பொழுது நிற இழப்பு (Color Loss) ஏற்படுகிறது. இதனை தவிர்க்க இயலாது. எனவே வேலையை உருவாக்கத் துவங்கும் பொழுதே இந்த மாற்றத்தை செய்து முடிக்கவும். வாடிக்கையாளர்களுக்கு மாதிரி (Proof) காண்பிக்கும் பொழுது சிஎம்ஒய்கே முறையில் எடுத்த படத்தை காண்பித்து ஒப்புதல் பெறுவது நல்லது.

குறிப்பு : மோட் கட்டளை மூலமாக படங்களை மாற்றிய பொழுது கிடைத்த தோற்றங்களை, இந்த நூலின் பின்னிணைப்பாகக் கொடுக்கப்பட்டுள்ள வண்ண பக்கங்களில் (00) கொடுத்துள்ளோம்.

10. இன்ஃப்ளாட் பிட்மேப் (Inflate Bitmap) :

நிறுத்தப்பட்டுள்ள படத்தை சுற்றிலும் ஒரு வெள்ளை பார்டர் கொடுப்பது போன்ற அமைப்பை உருவாக்க இந்த கட்டளை உதவுகிறது. பொதுவாக இதில் உள்ள ஆட்டோ இன்ஃப்ளாட் (Auto Inflate) செலக்ட் செய்யப்பட்டிருக்க வேண்டும். நமது விருப்பப்படி மாற்றியமைக்க மேனுவல் இன்ஃப்ளாட் கட்டளையை செலக்ட் செய்து கொள்ளவும். இதனை கொடுத்தவுடன் வருகின்ற டயலாக் பாக்ஸில் தற்போது கொடுக்கப்பட்டுள்ள அளவைவிட அதிகம் - சதவீதத்தில் 100க்கு மேல், அல்லது பிக்ஸலில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள எண்ணிக்கைக்கு மேல் - கொடுத்து ஓகே கொடுக்கவும். உடன் நீங்கள் செலக்ட் செய்திருந்த பிட்மேப் படத்தை சுற்றிலும் ஒரு வெள்ளை கட்டம் நிறுத்தப்பட்டிருக்கும். இதனால் படத்தின் மொத்த - நீள, அகல - அளவு பெரியதாகக் காட்டப்படும்.

அடுத்து கொடுக்கப்பட்டுள்ள **டிரேஸ்** செய்வது தொடர்பான 3 கட்டளைகளுக்குமான பொதுவான செய்தி:

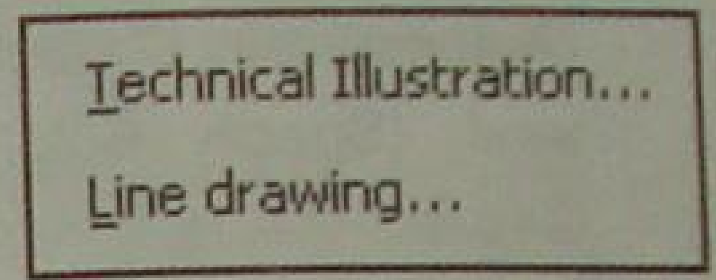
பிட்மேப் இமேஜ்களை டிரேஸ் செய்து, அதிலிருந்து அதிகபட்ச தரத்துடன் வெக்டார் இமேஜ் பெறுவதற்கு இந்த கட்டளைகள் உதவுகின்றன. கோடுகளால் உருவாக்கப்பட்ட சில படங்கள் ராஸ்டர் இமேஜாக கிடைக்கலாம். அவற்றை கோரல்டிராவில் வைத்து எடிட் (Edit) செய்வது இயலாது. ஆனால் கோரல்டிராவில் வரையப்படும் வெக்டார் இமேஜாக இருந்தால் நமது விருப்பப்படி மாற்றங்களை கொடுக்க முடிகிறது. எனவே ராஸ்டர் இமேஜிற்கு இந்த டிரேஸ் கட்டளையை கொடுத்தால் அதிலிருந்து கோடுகளால் உருவாக்கப்பட்ட வெக்டார் இமேஜ் கிடைக்கிறது.

இதற்காக குவிக் டிரேஸ் என்ற நேரடியாக செயல்படும் தனியான கட்டளை, சென்டர்லைன் டிரேஸ் என்ற ஒன்றின் கேஸ்கேடிங் மெனுவில் தனித்தனி கட்டளைகளாகத் தரப்பட்டுள்ள 2 விதமான செயல்பாடுகள் மற்றும் அவுட்லைன் டிரேஸ் என்பதில் தரப்பட்டுள்ள 7 விதமான கட்டளைகள் பயன்படுகின்றன. உங்கள் படத்திற்கு ஏற்ற கட்டளையை செலக்ட் செய்து பயன்படுத்திக் கொள்ளலாம். எனினும் இவை அனைத்திற்கும் ஒரே விண்டோதான் தரப்படுகிறது. இவை பற்றிய செய்திகளை இங்கு காணலாம்.

11. குவிக் டிரேஸ் (Quick Trace) :

வெக்டாருக்கு மாற்ற வேண்டிய ராஸ்டர் இமேஜ் செலக்ட் செய்துள்ள நிலையில் இந்தக் கட்டளையை தெரிவு செய்தால் நேரடியாக இது செயல்படுகிறது. டயலாக் பாக்ஸ் எதுவும் வருவதில்லை. விளைவு கொடுக்கப்பட்டுவிடுகிறது.

12. சென்டர்லைன் டிரேஸ் (Centerline Trace) :



இந்த காஸ்கேடிங் கட்டளைக்குள் மேலும் இரண்டு கட்டளைகள் தரப்பட்டுள்ளன.

டெக்னிக்கல் இல்லஸ்ட்ரேஷன் (Technical Illustration) மற்றும் லைன் டிராயிங் (Line drawing) ஆகிய இரண்டுமே, மையக் கோட்டு அடிப்படையில் செயல்பட்டு விளைவுகளைத் தருகின்றன.

13. அவுட்லைன் டிரேஸ் (Outline Trace) :

Line art...
Logo...
Detailed logo...
Clipart...
Low Quality Image...
High Quality Image...

இந்தக் கட்டளைக்குள் லைன் ஆர்ட் முதல் ஹைகுவாலிட்டி இமேஜ் வரையிலுமாக மொத்தம் 6 முறைகள் தரப்பட்டுள்ளன. இவை பற்றிய விவரம் :

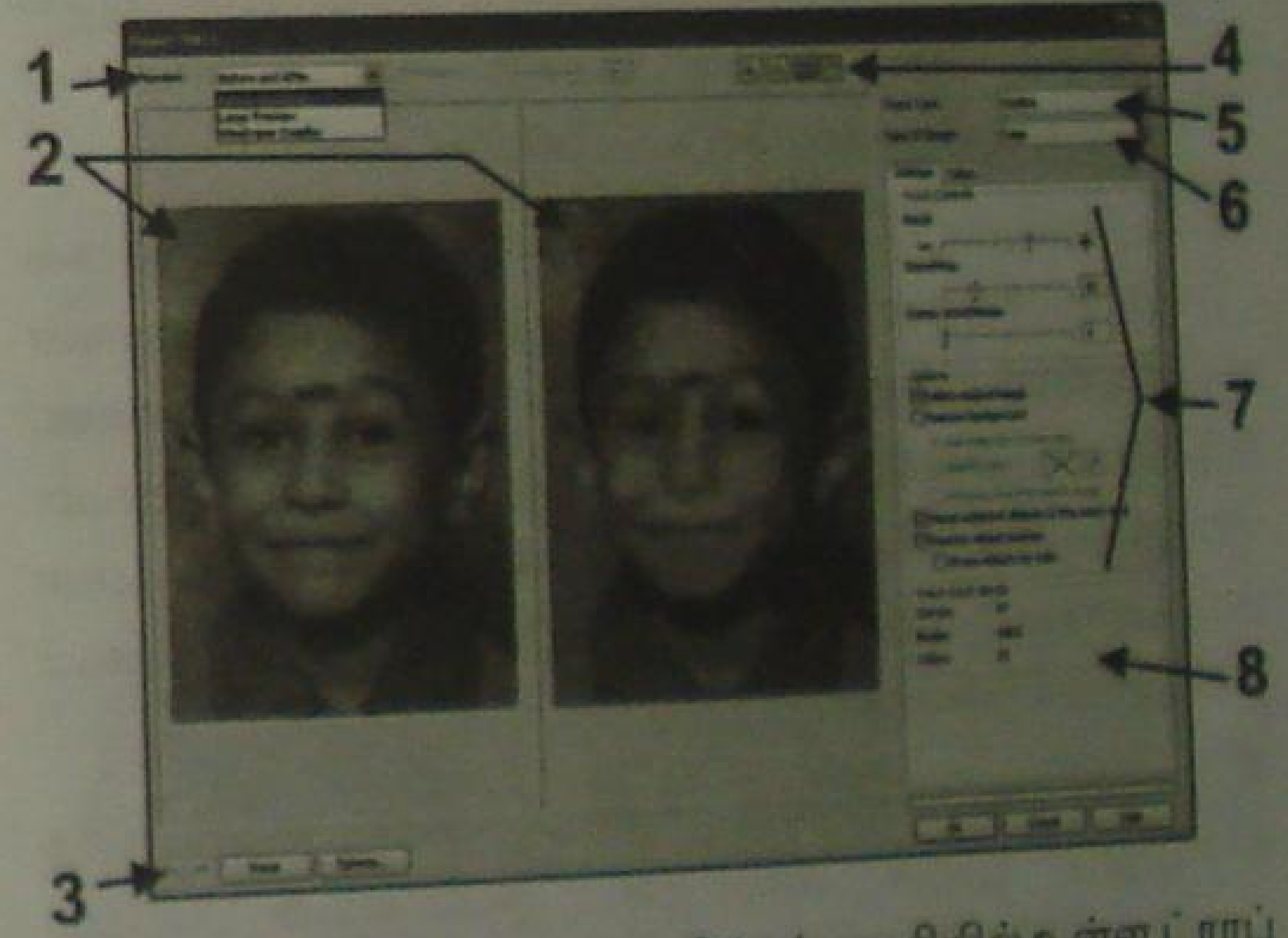
1. **லைன் ஆர்ட் (Line art...) :** கோட்டுப்பட நிலைக்கு நமது ராஸ்டர் இமேஜை ட்ரேஸ் செய்து நிறுத்துவதற்கு இந்த வசதி உதவுகிறது.
2. **லோகோ (Logo...) :** நிறுவனங்களின் இலட்சினை போன்ற எளிய உருவங்களை (அவை ராஸ்டர் இமேஜ்களாக இருந்தால், வெக்டாராக மாற்றுவதற்கு) ட்ரேஸ் செய்ய இதனை உபயோகிக்கவும்.
3. **டீடெய்ல்டு லோகோ (Detailed logo...) :** சற்றே சிக்கலான லோகோக்களை துல்லியமாக டிரேஸ்செய்து பெறுவதற்கு இந்தக் கட்டளை பயன்படுகிறது.
4. **க்ளிப்ஆர்ட் (Clipart...) :** க்ளிப்ஆர்ட் என்ற நிலையில் கிடைக்கும் படங்களை ட்ரேஸ் செய்வதற்கு இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது.
5. **லோ க்வாலிடி இமேஜ் (Low Quality Image...) :** ராஸ்டர் இமேஜ் ட்ரேஸ் செய்யப்பட்டு சற்றே தரம் குறைவாக விளைவு கிடைத்தால் போதும் என்றால் இதனை உபயோகிக்கவும்.
6. **ஹை க்வாலிடி இமேஜ் (High Quality Image...):** ட்ரேஸ் செய்யப்பட்டு கிடைக்கும் விளைவு உயர்தரமாக இருக்க இந்தக் கட்டளையை பயன்படுத்தவும்.

   மேலே பார்த்த செயல்பாடுகளின் விளைவை இந்தப் பகுதியின் இறுதியில் கொடுத்துள்ளோம். (பின்னிணைப்பான பக்கம் 00ல் காண்க)

செயல்படும் முறை : இதற்காக ஒரு ராஸ்டர் இமேஜை தெரிவு செய்து கொள்ளுங்கள். தற்போதைய செயல்முறைக்காக அருகில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள படத்தை டிரேஸ் செய்யும் பொழுது நடைபெறுவதை காணலாம். இந்த பிட்மேப் உருவத்தை செலக்ட் செய்து கொள்ளுங்கள். டிரேஸ் கட்டளைகளில் உள்ள க்விக் டிரேஸ் என்ற கட்டளையைத் தவிர பிற எதனை செலக்ட் செய்தாலும் ஒரு விண்டோ துவக்கப்படுகிறது. இதில் இடது பக்கம் இருப்பது நீங்கள் செலக்ட் செய்துள்ள படம். வலது பக்கம் அது டிரேஸ் செய்யப்பட்ட பின் உள்ள நிலை. விண்டோ துவங்கியவுடனேயே இந்தக் கட்டளையும் செயல்படத் துவங்குகிறது. விண்டோவின் கீழ்பகுதியில் உள்ள புராக்ரஸிவ் லைனில் ஒரு பச்சைக் கோடு விரைவாக வளர்ந்து மறைகின்றது. இந்நிலையில் ஓகே பட்டன் செயல்படத் துவங்குகின்றது. தேவையான மாற்றங்களைக் கொடுத்து சரியான விளைவைப் பெற்று ஓகே செய்யுங்கள்.

இப்பொழுது விண்டோ மறைந்து மீண்டும் நமது வேலையில் நிறுத்தப்படும். உங்கள் படம் மாற்றம் அடைந்திருக்கும். டிரேஸ் விண்டோவில் நீங்கள் செலக்ட் செய்திருந்த ஆப்சனின் அடிப்படையில், உங்கள் படத்திற்கு கீழே ஒரிஜினல் இருக்கலாம். விளைவாகக் கிடைத்ததை நகர்த்திப் பாருங்கள்.

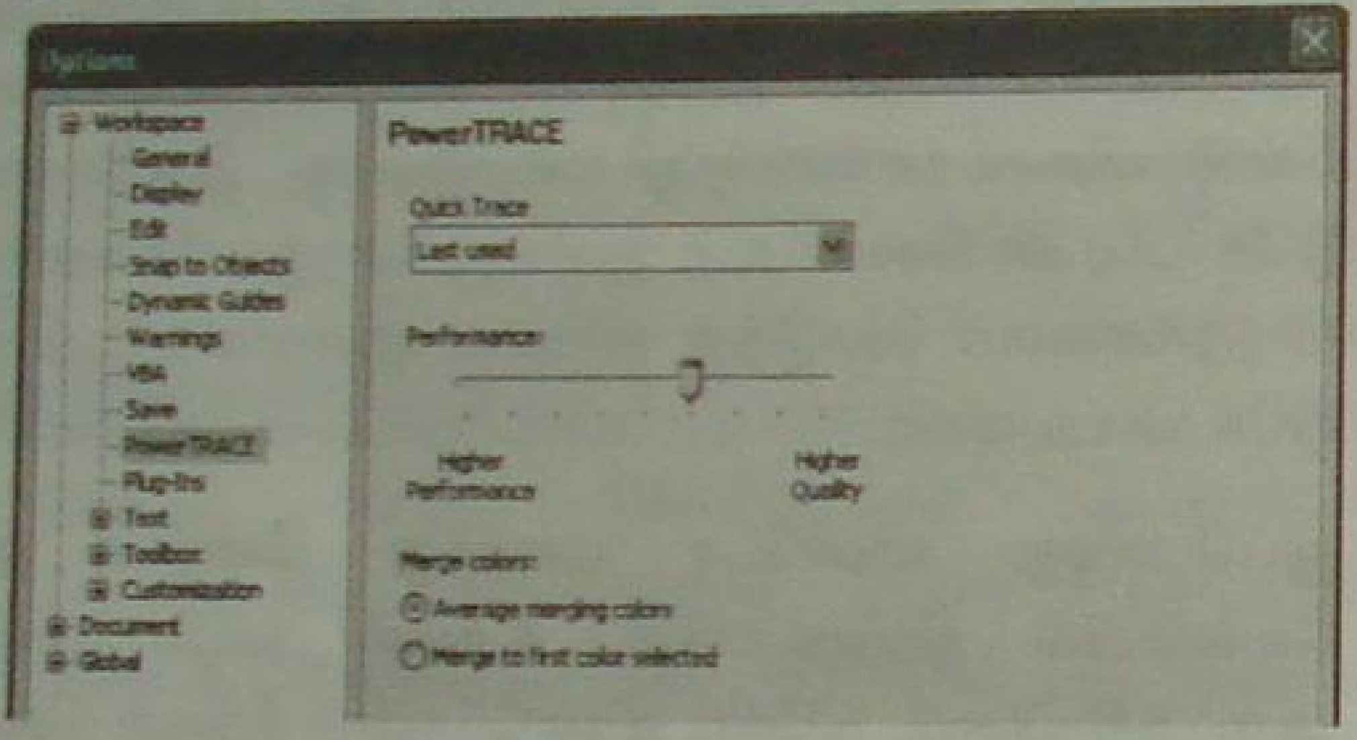
டிரேஸ் விண்டோவைப்பற்றி விரிவாகக் காணலாம் :



1. பிரிவ்யூ (Preview) என்ற இந்தப் பகுதியில் உள்ள ட்ராப் டவுன் லிஸ்ட்டில் மூன்று முறைகள் தரப்பட்டுள்ளன. இதில் செலக்ட் செய்யப்படும் முறையின் அடிப்படையில் பாகம் 2ல்படம் காட்டப்படுகிறது. 1. தற்போது மேலே காட்டப்பட்டுள்ளது முதல் முறையான பிஃபோர் அண்டு ஆஃப்டர் என்பதாகும். மாற்றத்திற்கு முந்தைய மற்றும் பிந்தைய படம் இங்கு காட்டப்படுகிறது. 2. லார்ஜ் பிரிவ்யூ செலக்ட் செய்யப்பட்டால், மாற்றத்திற்கு பிந்தைய படம் மட்டும் பெரிய அளவில் காட்டப்படுகிறது

3. ஒயர் ஃபிரேம் ஓவர்லே என்பதன் மூலம் மாற்றத்திற்குப் பிந்தைய படம் வெறும் கோடுகளாகவும் அதன் கீழே நமது ஒரிஜினல் மங்கிய தோற்றத்திலும் காட்டப்படுகிறது. இது செலக்ட் செய்யப்பட்டிருந்தால், இந்த பிரிவ்யூவிற்கு அருகே உள்ள ட்ரான்ஸ்பரன்சி என்ற ஸ்லைடர் செயல்படுகிறது. அதன் உதவியுடன், மங்கலாகக் காட்டப்படும் ஒரிஜினலின் தெளிவை மாற்றியமைக்கலாம்.

2. பாகம் 1ல் செலக்ட் செய்யப்பட்டிருக்கும் முறையின் அடிப்படையில் இங்கு படம் காட்டப்படுகிறது.
3. அன்டூ, ரீடூ ஆகிய செயல்கள் இங்கு ஐகான்களாகத் தரப்பட்டுள்ளன. மற்றும் ரீசெட் என்ற பட்டனும் தரப்பட்டுள்ளது. படத்தை முந்தைய நிலைக்கு மாற்றிக் கொள்ள இந்த பட்டன் உதவுகிறது. அத்துடன் இங்குள்ள ஆப்சன்ஸ் என்ற பட்டனை சொடுக்கினால்,

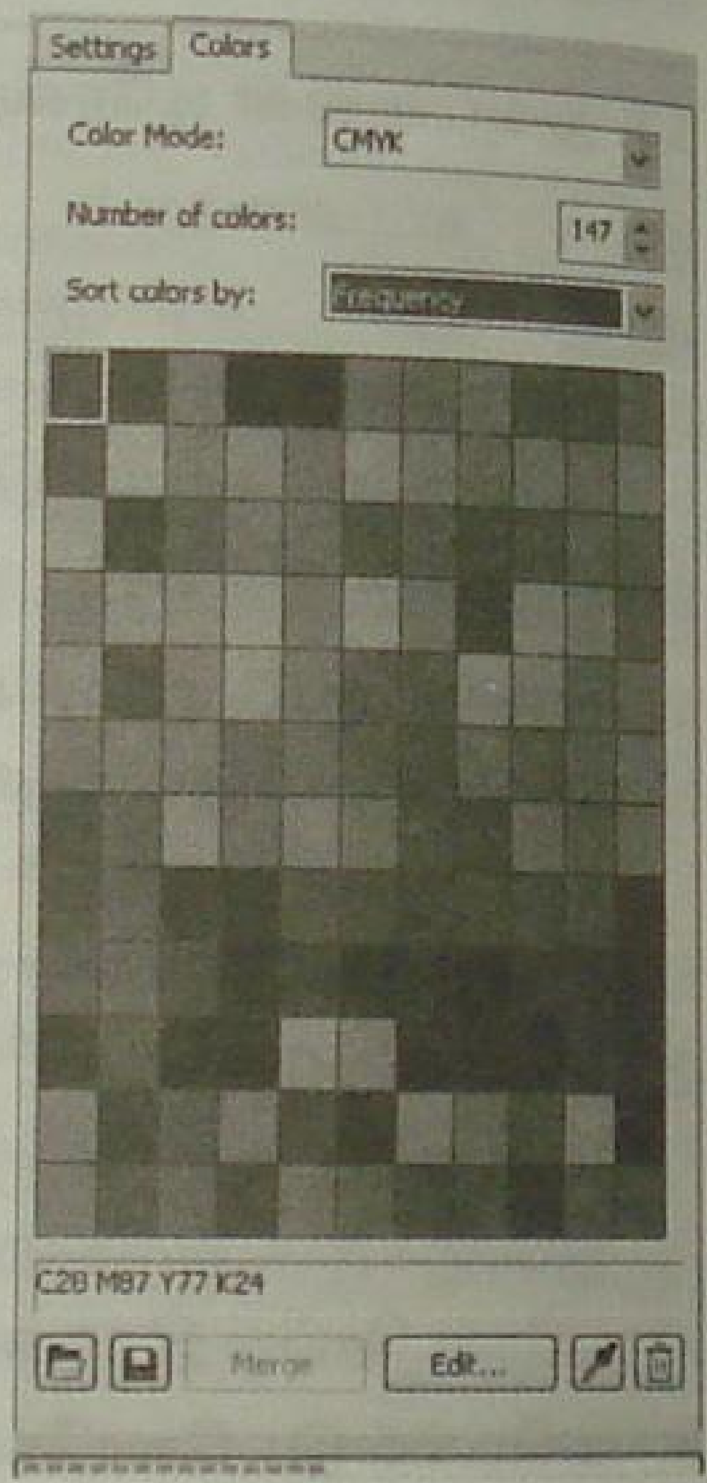

Options
Workspace
General
Display
Edit
Snap to Objects
Dynamic Guides
Warnings
VBA
Save
PowerTRACE
Plug-Ins
Text
Toolbox
Customization
Document
Global
PowerTRACE
Quick Trace
Last used
Performance
Higher Performance
Higher Quality
Merge colors:
Average merging colors
Merge to first color selected

இந்த டிரேஸ் தொடர்பான மேலும் சில வசதிகளைக் கொண்டுள்ள டயலாக் பாக்ஸ் தரப்படுகிறது. அதில் தேவையானவற்றை பயன்படுத்திக் கொள்ளலாம்.

4. ஒரிஜினல் படத்தை உருப்பெருக்கிப் பார்க்கவும் நகர்த்திப் பார்க்கவும் உதவுகின்ற, ஜூம் இன், ஜூம் அவுட், ஃபிட் மற்றும் பேனிங் ஆகிய செயல்கள் இங்கு குறிகளாகத் தரப்பட்டுள்ளன.
5. டிரேஸ் டைப் (Trace Type) என்ற இந்தப் பகுதியில் சென்டர்லைன் (Centerline) மற்றும் அவுட்லைன் (Outline) என்று இரண்டு முறைகள் தரப்பட்டுள்ளன. தேவையானதை தெரிவு செய்து கொள்ளவும். இவையே வெளியே தனியாக இரண்டு கட்டளைகளாகவும் அவற்றிற்குள் காஸ்கேடிங் பட்டியலாகவும் தரப்பட்டுள்ளன.
6. டைப் ஆஃப் இமேஜ் (Type of Image) என்ற இந்த ட்ராப் டவுன் லிஸ்ட்டில், அவுட்லைன் ட்ரேஸ் மெனுவில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள ட்ரேஸிங் முறைகளே பட்டியலாகத் தரப்பட்டுள்ளன. இதனால் வேறு முறையை துவக்கி அதன் விளைவு சரியில்லை என்று தோன்றினால், இங்கேயே மற்ற முறைக்கு மாற்றிக் கொள்ள முடிகிறது.
7. ஸ்மூத்திங் மற்றும் டீடெய்ல் என்ற இந்த இரண்டு ஸ்லைடர்களை மாற்றியமைப்பதன் மூலம் ட்ரேஸிங்கின் விளைவில் மாற்றத்தைத் தரமுடிகிறது.

இங்குள்ள ஆப்சன்ஸ் (Options) என்ற இந்தப் பகுதியில் சில வசதிகள் உள்ளன. இமேஜ் ட்ரேஸ் செய்யப்பட்ட பிறகு ஒரிஜினல் வேண்டுமா அல்லது வேண்டாமா என்பதை டெலிட் ஒரிஜினல் இமேஜ் (Delete Original Image) என்ற செக் பாக்ஸை செலக்ட் செய்வதன் மூலம் தீர்மானிக்கலாம். ரிமூவ் பேக்கிரவுண்ட் (Remove Background) என்பதை செலக்ட் செய்திருந்தால், படத்தின் பின்புலம் மாற்றித் தரப்படுகிறது. மேலும் இங்குள்ள ஆப்சன் பட்டன்களான ஆட்டோமேடிகல்லி சூஸ் கலர்ஸ் (Automatically Choose Colors) அல்லது ஸ்பெஸிஃபை கலர் (Specify Color) என்பன குறிப்பிட்ட கலரை செலக்ட் செய்து மாற்ற உதவுகின்றன.

கலர்ஸ் என்ற இந்த போல்டரில், விளைவிற்குக் கொடுக்க வேண்டிய கலர் முறையை செலக்ட் செய்து கொள்ளவும். பிரிண்ட் செய்ய வேண்டிய படமாக இருந்தால் மோட் என்பதில் சிஎம்ஒய்கே-யாக இருக்க வேண்டும்.


Settings
Colors
Merge
Edit...

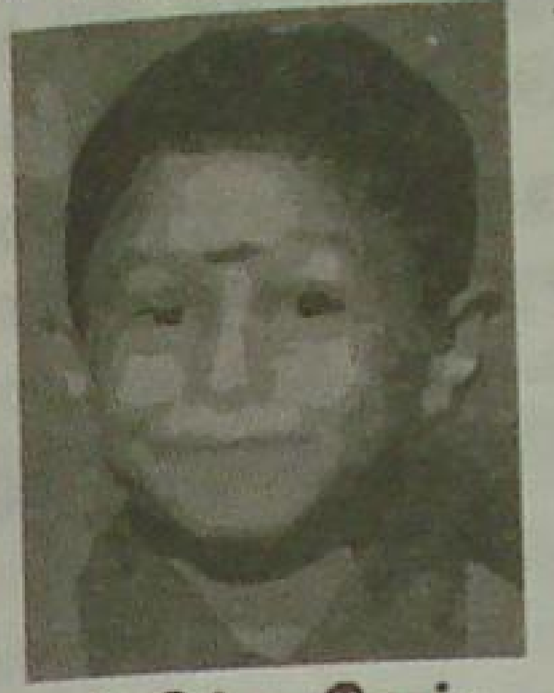
Color Mode: CMYK
Number of colors: 147
Sort colors by: Frequency
C28 M87 Y77 K24

நம்பர் ஆஃப் கலர்ஸ் என்ற பகுதியில், பாகம் 6ல் நாம் செலக்ட் செய்திருக்கும் முறையின் விளைவில் நிறுத்தப்படும் அதிகபட்ச கலர்களின் எண்ணிக்கை காட்டப்படுகிறது. லைன் ஆர்ட் முறையாக இருந்தால் 1 முதல் 18 கலர்கள் வரையிலும் மட்டுமே தரமுடியும். அதேசமயம், ஹை க்வாலிடி இமேஜ் என்றிருந்தால், ஒன்று முதல் 132 கலர்கள் தரமுடியும். இந்த எண்ணிக்கையில் தரப்பட்டுள்ள கலர்களை காண்பதற்கும், அவற்றை மாற்றியமைப்பதற்கும், கலர் என்ற இந்த ஃபோல்டர் உதவுகிறது. மேலே படம் காண்க. நமது எண்ணிக்கை அளவில் கலர்கள், அதாவது பாகம் 6ல் நாம் செலக்ட் செய்துள்ள முறையின் அடிப்படையிலும், இங்கு நெம்பர் ஆஃப் கலர்ஸ் என்பதில் கொடுத்துள்ள எண்ணிக்கை அடிப்படையிலும் இங்கு கலர்கள் தனித்தனி கட்டமாகத் தரப்படுகின்றன. அதாவது விளைவில் பயன்படுத்தியுள்ள கலர்கள் இங்கு கிடைக்கின்றன. ஏதேனும் குறிப்பிட்ட கலரை மாற்ற வேண்டுமாயின் அதனை இங்கு செலக்ட் செய்து, கீழே எடிட் என்ற பட்டனை அழுத்தினால் செலக்ட் கலர் 3 (Select Color) விண்டோ வருகிறது. இதில் தேவையான கலரை செலக்ட் செய்து ஓகே கொடுத்தால் போதும். ஒரிஜினல் படத்திலிருந்து ட்ரேஸ் செய்யப்பட்டு கிடைக்கும் விளைவில், நாம் செலக்ட் செய்து மாற்றம் செய்யும் கலர் பகுதி மட்டும் மாறிவிடுகிறது.

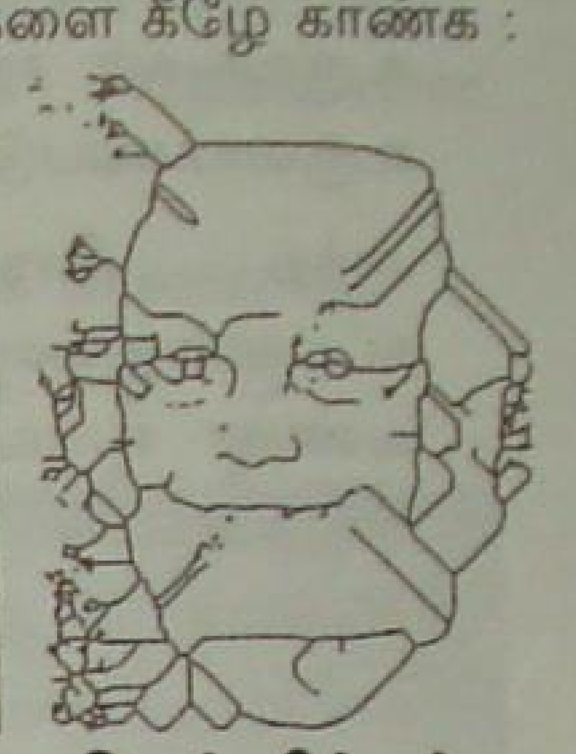
8. ட்ரேஸ் ரிஸல்ட் டிடெய்ல்ஸ் (Trace result details) என்ற இந்தப் பகுதியில், விளைவாகக் கிடைக்கும் படத்தில் உள்ள விவரம் தரப்படுகிறது. எத்தனை கர்வ்கள், நோடுகள், கலர்கள் என்பன காட்டப்படுகின்றன. நாம் தேர்ந்தெடுத்த முறையின் அடிப்படையில் இந்த எண்ணிக்கைகள் மாறுபாடு அடைகின்றன.

எட்டு முறைகளிலும் பெற்ற விளைவுகளை கீழே காண்க :

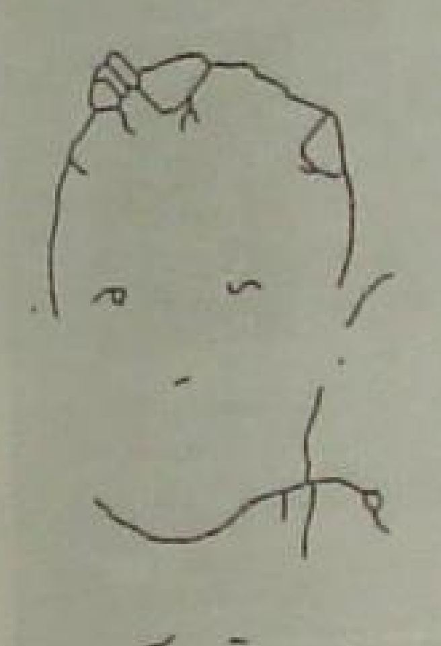
ஒரிஜினல்



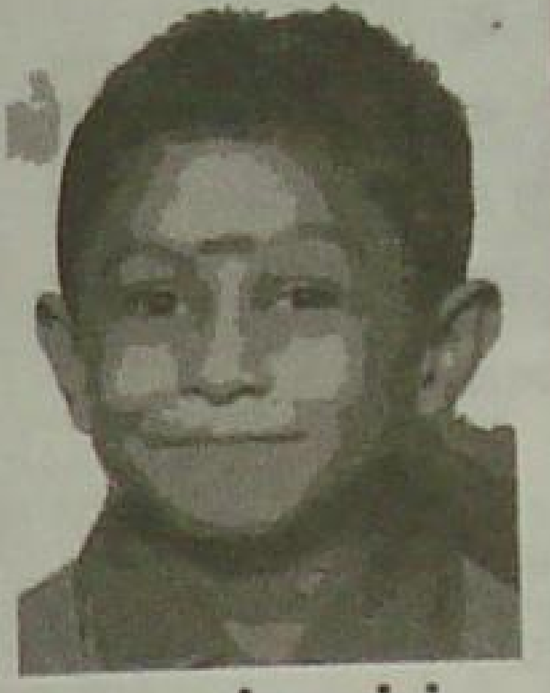
க்விக் டிரேஸ்



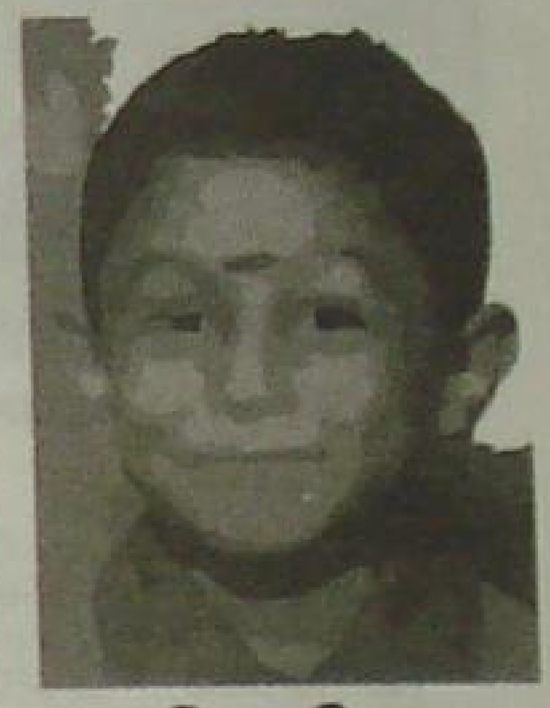
டெக்னிக்கல்...



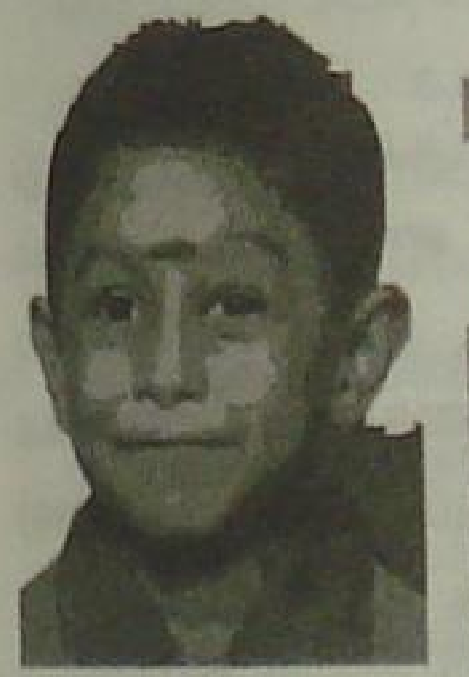
லைன் டிராயிங்



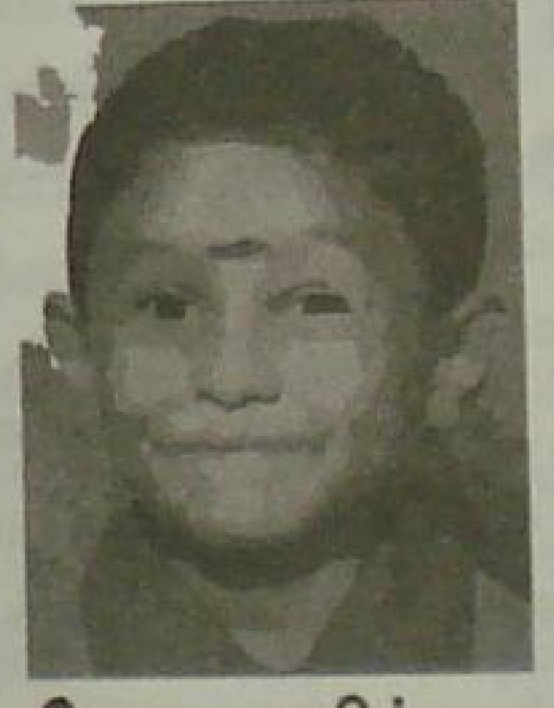
லைன்ஆர்ட்



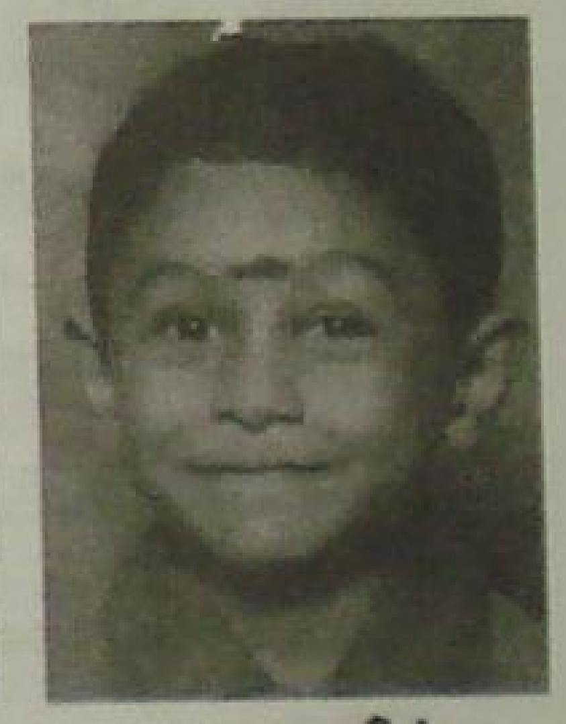
லோகோ



க்ளிப்ஆர்ட்

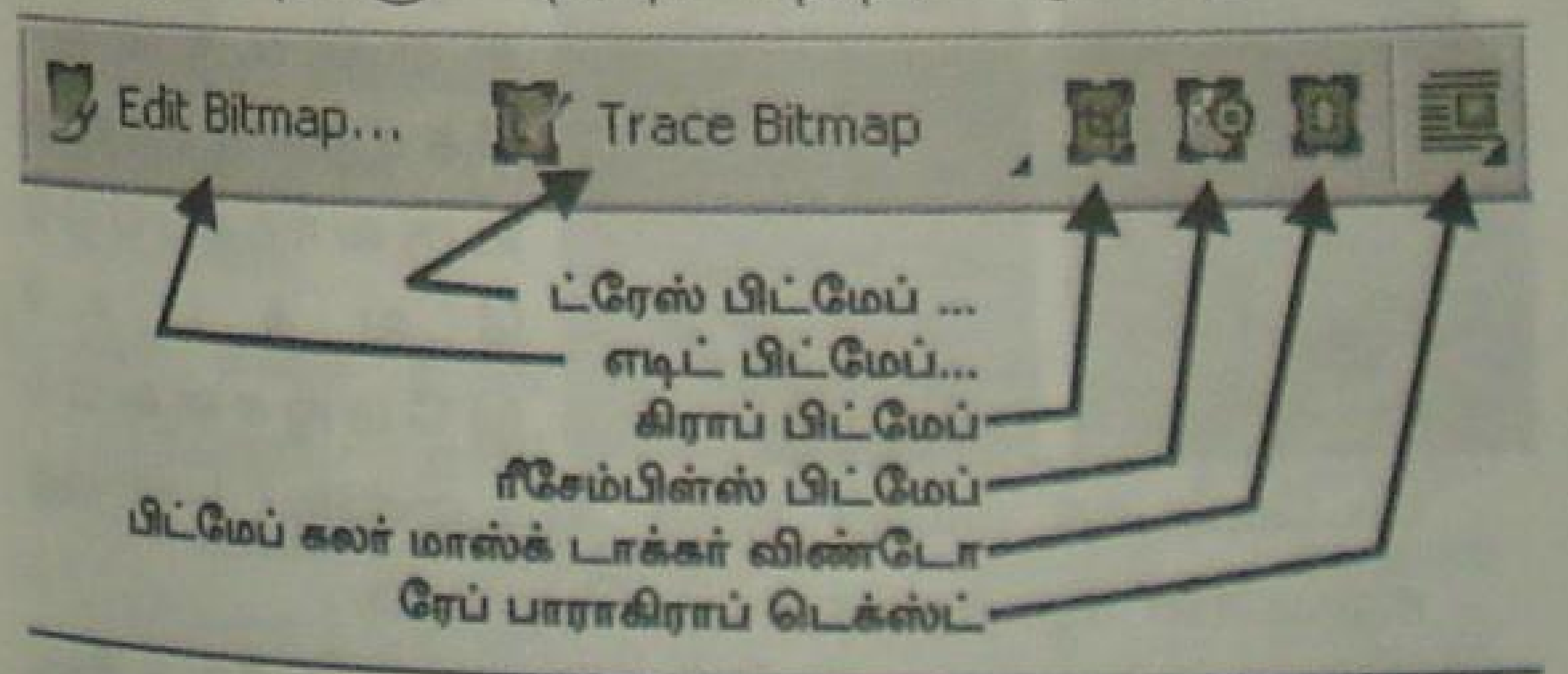


லோகுவாலிட்டி...



ஹைகுவாலிட்டி...

பிட்மேப் மெனுவில் தரப்பட்டுள்ள இதே ட்ரேஸ் வசதி புராப்பர்ட்டி பாரிலும் தரப்படுகிறது. ஏதேனும் பிட்மேப் படத்தை செலக்ட் செய்தாலே, புராப்பர்ட்டி பார் மாறுகிறது. அதில் எடிட் பிட்மேப் மற்றும் ட்ரேஸ் பிட்மேப் ஆகிய இரண்டு வசதிகளும் நேரடியாகத் தரப்படுகின்றன.


Edit Bitmap...
Trace Bitmap
ட்ரேஸ் பிட்மேப் ...
எடிட் பிட்மேப்...
கிராப் பிட்மேப்
ரீசேம்பிள்ஸ் பிட்மேப்
பிட்மேப் கலர் மாஸ்க் டாக்கர் விண்டோ
ரேப் பாராகிராப் டெக்ஸ்ட்

14. பிரேக் லிங்க் (Break Link) மற்றும்

15. அப்டேட் ஃபரம் லிங்க் (Update From Link) :

இந்த இரண்டும் வலைதள பக்க வடிவமைப்பில் பயனாகும் கட்டளைகள் ஆகும்.

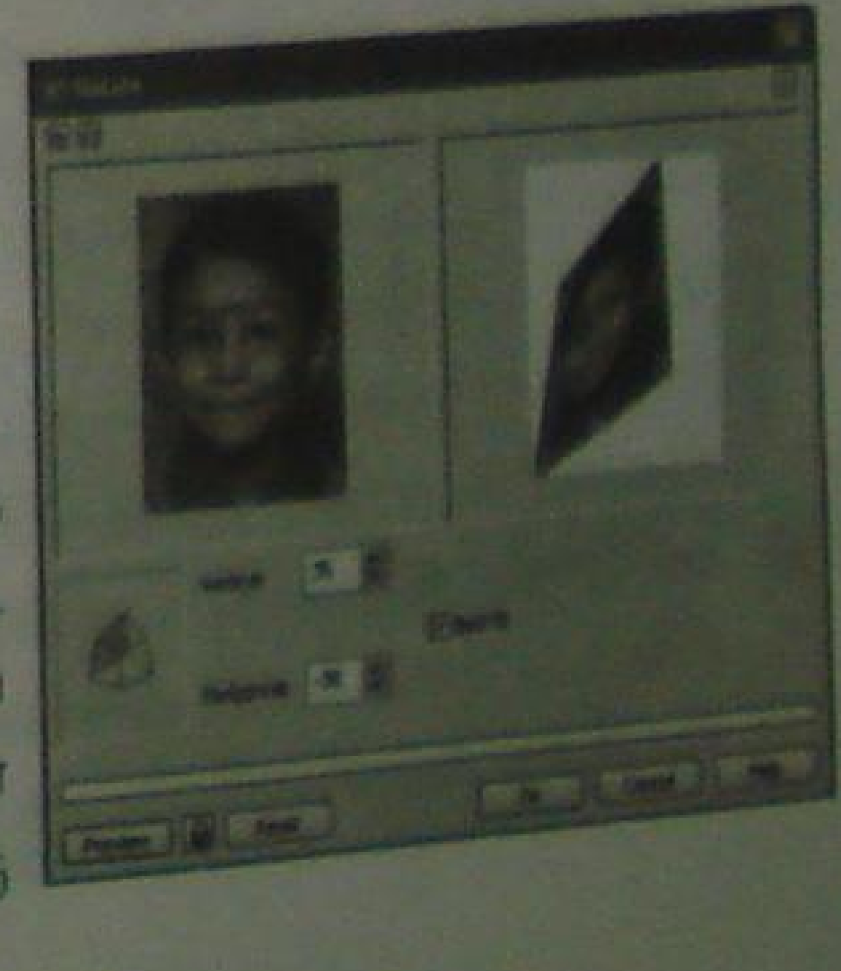
அடுத்து கொடுக்கப்பட்டுள்ள பத்து கட்டளைகளும், பிட்மேப் இமேஜ்களுக்கு சிறப்புத் தோற்றத்தை கொடுக்க உதவுகின்றன. படத்தை செலக்ட் செய்து கொண்டு இந்த கட்டளைகளைத் துவக்கியதும் வருகின்ற டயலாக் பாக்ஸில் உள்ள ஒவ்வொரு பகுதியையும் பயன்படுத்திப் பாருங்கள். அவசர மற்றும் வழக்கமான வேலைகள் இல்லாத நேரத்தில் இந்த கட்டளைகளை புரிந்து கொள்ளவும் பயன்படுத்திப் பார்க்கவும் நேரம் ஒதுக்க வேண்டியது அவசியம். அப்பொழுதுதான் தேவையான நேரத்தில் விரைவாக இந்த கட்டளைகளை பயன்படுத்த முடியும். இந்த பத்து கட்டளைகளின் கீழ் சுமார் 70க்கும் அதிகமான சிறப்புத் தோற்றத்தைத் தருகின்ற செயல்பாடுகள் கொடுக்கப் பட்டுள்ளன. ஒவ்வொன்றையும் விவரித்தால் குறைந்தது சுமார் 70 பக்கங்கள் தேவை. இவை அடிக்கடி பயன்படுத்தக் கூடிய செயல்பாடுகளும் அல்ல. இடமறிந்து கொடுக்கப்பட வேண்டியவை.

எனினும் இவை ஒவ்வொன்றையும் ஒரு படத்தின் மேல் செலுத்தினால் ஏற்படும் மாற்றத்தை இந்த நூலின் பின்னிணைப்பான வண்ணப்பக்கம் 005ல் கொடுத்துள்ளோம். இவை பதம் காண பயனாகும் ஒரு சோற்றிற்கு ஒப்பாகும். ஒவ்வொரு செயலிலும் கிடைக்கும் விளைவுகளை முழுமையாக அனுபவித்து உணர உங்களுக்குள் ஒரு ஆர்வத்தைக் கொடுக்க, ஒருசில செயலின் விளைவுகளை மட்டும் இங்கு தருகின்றோம். முதல் கட்டளையான 3டி எஃபெக்ட்ஸ் என்பதில் உள்ள 7 செயல்களையும் எடுத்துக்காட்டுகளுடன் இங்கு காணலாம்.

16. 3டி எஃபெக்ட்ஸ் (3D Effects) :

இந்த கட்டளையின் கீழ் உள்ள செயல்கள், செலக்ட் செய்துள்ள பிட்மேப் படத்திற்கு முப்பரிமாண தோற்றத்தைக் கொடுக்கின்றன.

அ. 3டீ ரொட்டேட் (3D Rotate) : ஒரு கனசதுரமான (Cube) உருவத்தின் ஒரு பக்கத்தில் ஒரு படத்தை பொருத்தியிருந்தால் எப்படி இருக்கும். அருகே படம் காண்க. இது போன்ற வேலைகளில் படத்தை அந்த கனசதுரமான உருவத்திற்கு இணையாக திருப்பி நிறுத்த இந்த கட்டளை உதவுகிறது.

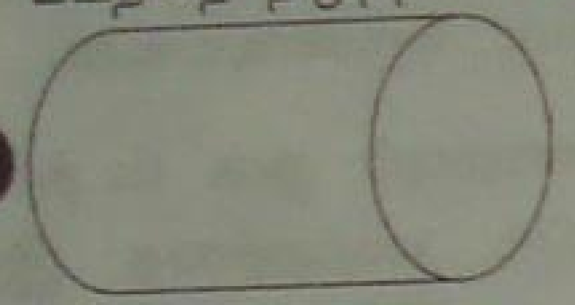


கனசதுர படத்தை வரைந்து கொள்ளுங்கள். அதன் ஒரு பக்கத்தில் நிறுத்தப்பட வேண்டிய படத்தை சரியான அளவிற்கு

சிறியது அல்லது பெரியதாக்கிக்கொள்ளுங்கள். அடுத்து படத்தை செலக்ட் செய்து கொண்டு கட்டளையை செலக்ட் செய்தவுடன் மேலே இரண்டாவதாகக் காட்டப்பட்டுள்ள டயலாக் பாக்ஸ் வருகிறது. இதில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள கனசதுர படத்தை மவுஸால் நகர்த்தி, நீங்கள் வரைந்து வைத்துள்ள கனசதுர உருவத்தின் தோற்றம் வரும்படி செய்யவும். பிரிவ்யூ பட்டனை அழுத்திப் பாருங்கள். படம் மாற்றிக் காட்டப்படும். உங்களுக்குத் தேவையானபடி வரும் வரையில் மாற்றங்களைக் கொடுக்கவும். அல்லது வெர்டிகல் மற்றும் ஹரிஸாண்டல் பகுதியில் எண்களை மாற்றிக் கொடுக்கவும். ஓகே கொடுக்க படம் மாற்றி நிறுத்தப்படும். அதனை நகர்த்தி உங்கள் கனசதுர படத்தின் தேவையான பக்கத்தில் நிறுத்தவும்.

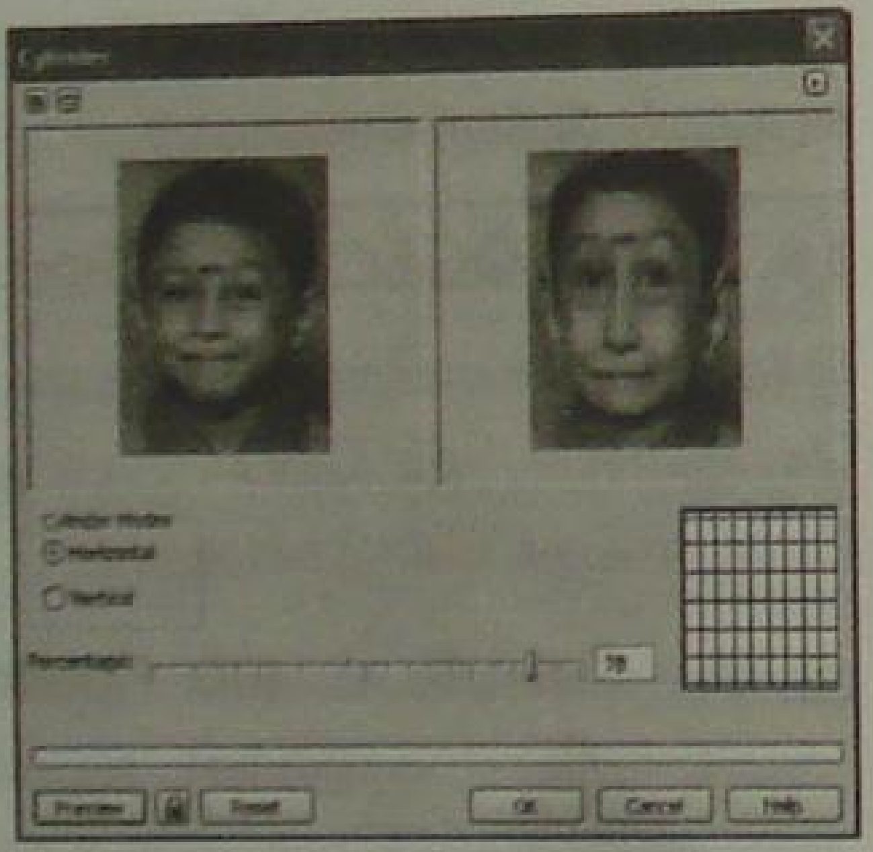
ஆ. சிலிண்டர் (Cylinder) : ஒரு உருளை வடிவத்தின் மீது படத்தை நிறுத்தினால் தெரிகின்ற தோற்றத்தை பெற இந்த கட்டளை உதவுகிறது. அருகில் கொடுத்துள்ள படங்களை கவனிக்கவும். முதல் படம் வெறும் சிலிண்டர். அடுத்த இரண்டு படங்களிலும் அந்த சிலிண்டர் உள்ளே படம் நிறுத்தப்பட்டுள்ளது. படத்தை செலக்ட் செய்து கொண்டு இந்த கட்டளையை கொடுக்கவும். உடன் வருகின்ற டயலாக் பாக்ஸில் ஹரிஸாண்டல் அல்லது வெர்டிகல் முறையை செலக்ட் செய்யவும். அடுத்து பெர்சன்டேஜ் செலக்ட் செய்து பிரிவ்யூ பார்க்கவும். நீங்கள் நிறுத்தியுள்ள சிலிண்டர் உருவத்திற்கு ஏற்றாற்போல படம் மாற்றி அமைக்கும் வரையிலும் மாற்றங்களைக் கொடுக்கவும்.

❶



❷

❸

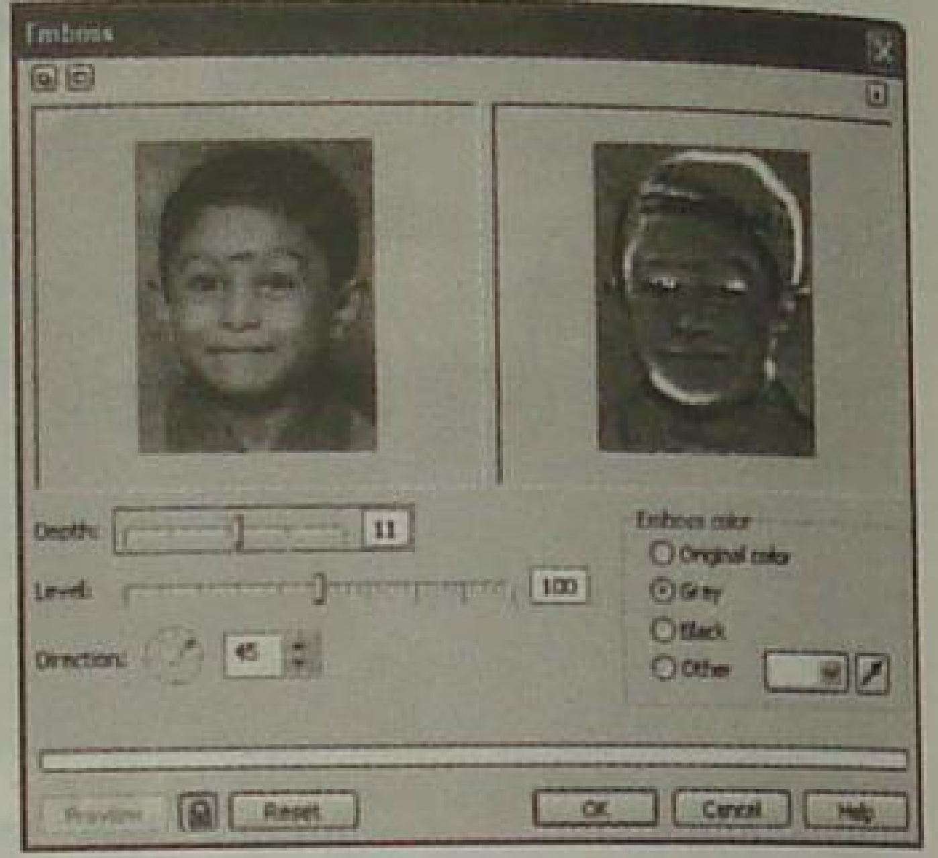


மாற்றம் கொடுத்தபின் படத்தை இந்த சிலிண்டர் உருவத்திற்குள் பொருத்துவது நாம் தான் செய்ய வேண்டும். பவர்க்ளிப் உள்ளிட்ட சில கட்டளைகள் மூலம் இதனை செயல்படுத்திக் கொள்ளலாம்.

மேலே கொடுக்கப்பட்டுள்ள எடுத்துக்காட்டில் 2வது படம் வெர்டிகல் கொடுக்கப்பட்டும், 3வது படம் ஹரிஸாண்டல் கொடுக்கப்பட்டும் பெறப்பட்டவை.

இ. எம்போஸ் (Emboss) : குறிப்பிட்ட தளத்திலிருந்து (Surface) புடைப்பாக உருவங்களை தெரியச் செய்வது எம்போஸ் எனப்படும். சிற்பங்களில் புடைப்புச் சிற்பங்கள் என்ற வகையே உண்டு. குறிப்பாக தாமிர தகடுகளில் உருவங்களை சற்று உயர்த்திக் காட்டியிருப்பார்கள். கல், தகரம், செம்பு போன்றவற்றால் உருவான சமதளங்களில் உருவங்கள் சற்று உயர்த்தி காட்டப்படும் வகையில் உருவாக்கப்படுகின்றன.

அந்த செயல்பாடு கம்ப்யூட்டரில் இந்த கட்டளை மூலம் செய்யப்படுகிறது. இதனால் பல வண்ண உருவமாக இருந்தாலும் நிறம் முற்றிலும் மாற்றிக் காட்டப்படுகிறது. அருகில் கொடுக்கப் பட்டுள்ள படத்தை கவனிக்கவும். இதில் எம்போஸ் செய்யப்பட்டுள்ள படத்தின் நிறம் கிரே (Grey) கலரில் அல்லது தேவையான கலரில் வரவழைத்துக் கொள்ளலாம். அதற்கு டயலாக் பாக்ஸில் எம்போஸ் கலர் (Emboss Color) என்ற பகுதியில் மாற்றங்களைக் கொடுக்கவும்.



Depth: 11

Level: 100

Direction: 45

Emboss color:
- ○ Original color
- ● Grey
- ○ Black
- ○ Other

மேலும் தளத்திலிருந்து புடைப்பாக நிறுத்துவது போல காட்டப்படும் உருவம் எவ்வளவு உயரம் இருப்பது போல வர வேண்டும், எந்த கோணத்தில் அமைக்கப்பட வேண்டும் என்பதையும் நிர்ணயிக்க முறையே டெப்த் (Depth) மற்றும் டிகிரி (Degree) ஆகிய பகுதிகளில் மாற்றங்களைக் கொடுக்கவும்.

பிரிவ்யூ மூலம் பார்த்து நமது தேவைக்கு ஏற்ற மாற்றங்களைக் கொடுத்து சரியான படத்தை பெறலாம்.

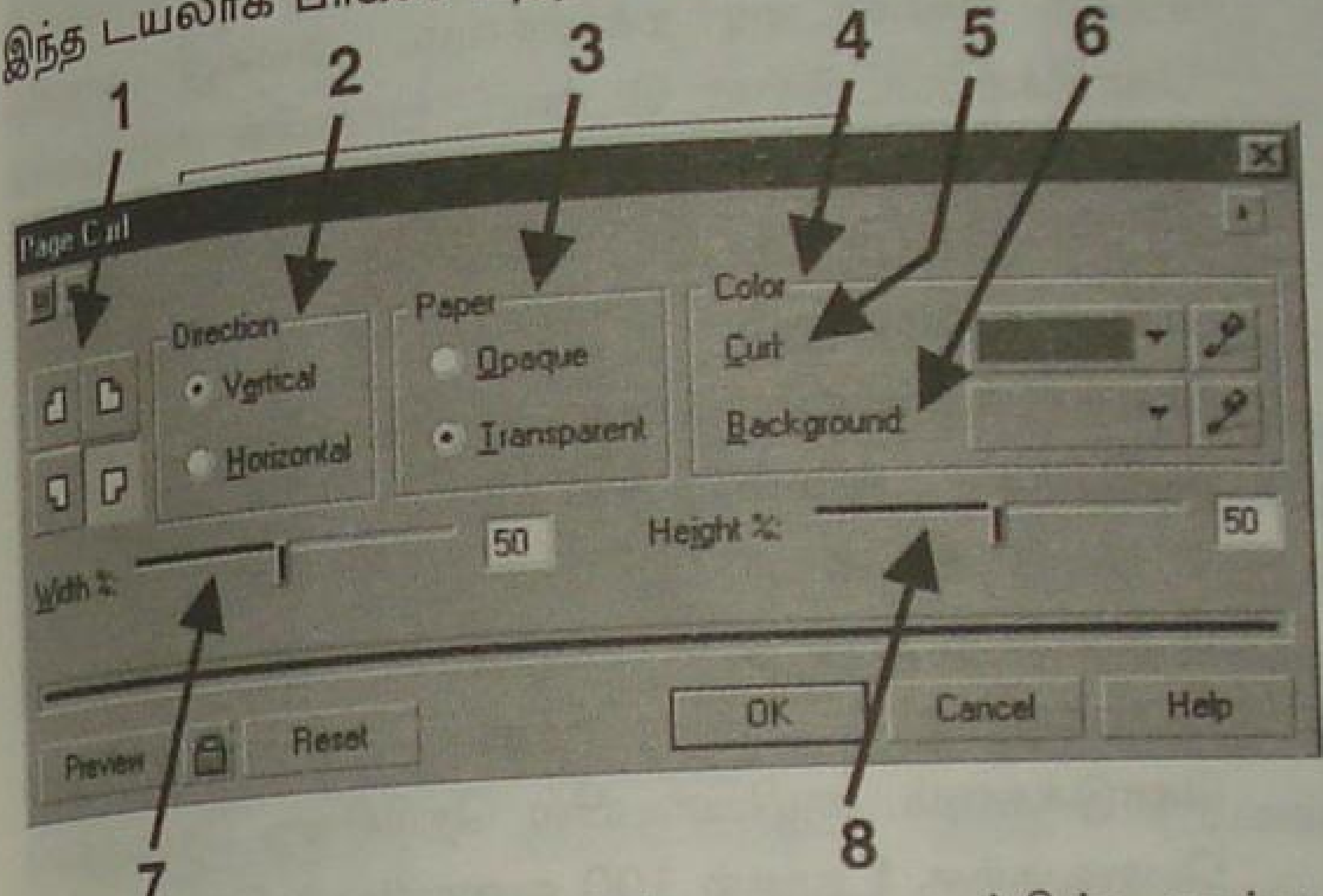
ஈ. பேஜ் கர்ல் (Page Curl) : பிட்மேப் படங்களுக்குக் கொடுக்கப்படும் மாற்றங்களில் சிறப்பானது. கோரல்டிராவில் உருவாக்கப்படும் வெக்டார் இமேஜ்களையும் பிட்மேப்பாக மாற்றி இந்த கட்டளையை கொடுத்து சிறப்பான தோற்றங்களைப் பெறலாம்.

சுவற்றில் ஒட்டப்பட்டுள்ள படம் மூலையில் உரிந்து வந்தால் எப்படி இருக்குமோ அந்த தோற்றத்தை அழகாகக் கொடுக்கின்றது இந்த கட்டளை. (வண்ணப்பக்கம் 005 பார்க்கவும்)

மேலே கொடுக்கப்பட்டுள்ள படங்களில் முதலாவது இடது மேல்பக்க மூலையிலிருந்தும், 2வது படம் வலது கீழ்பக்கத்திலிருந்தும் உரிந்துள்ள தோற்றத்தைத் தருகின்றதல்லவா. இரண்டாவது படத்தில் உரிந்துள்ள பகுதி வழியாக அதற்குக் கீழேயுள்ள படம் தெரிகின்றதை கவனிக்கவும்.

தேவையான பிட்மேப் படத்தை செலக்ட் செய்து கொண்டு இந்த கட்டளையை செலக்ட் செய்யவும். வருகின்ற டயலாக் பாக்ஸில் தேவையான மாற்றங்களைக் கொடுக்கவும்.

இந்த டயலாக் பாக்ஸ் பற்றி விரிவாகக் காணலாம்.



Direction: ● Vertical ○ Horizontal

Paper: ○ Opaque ● Transparent

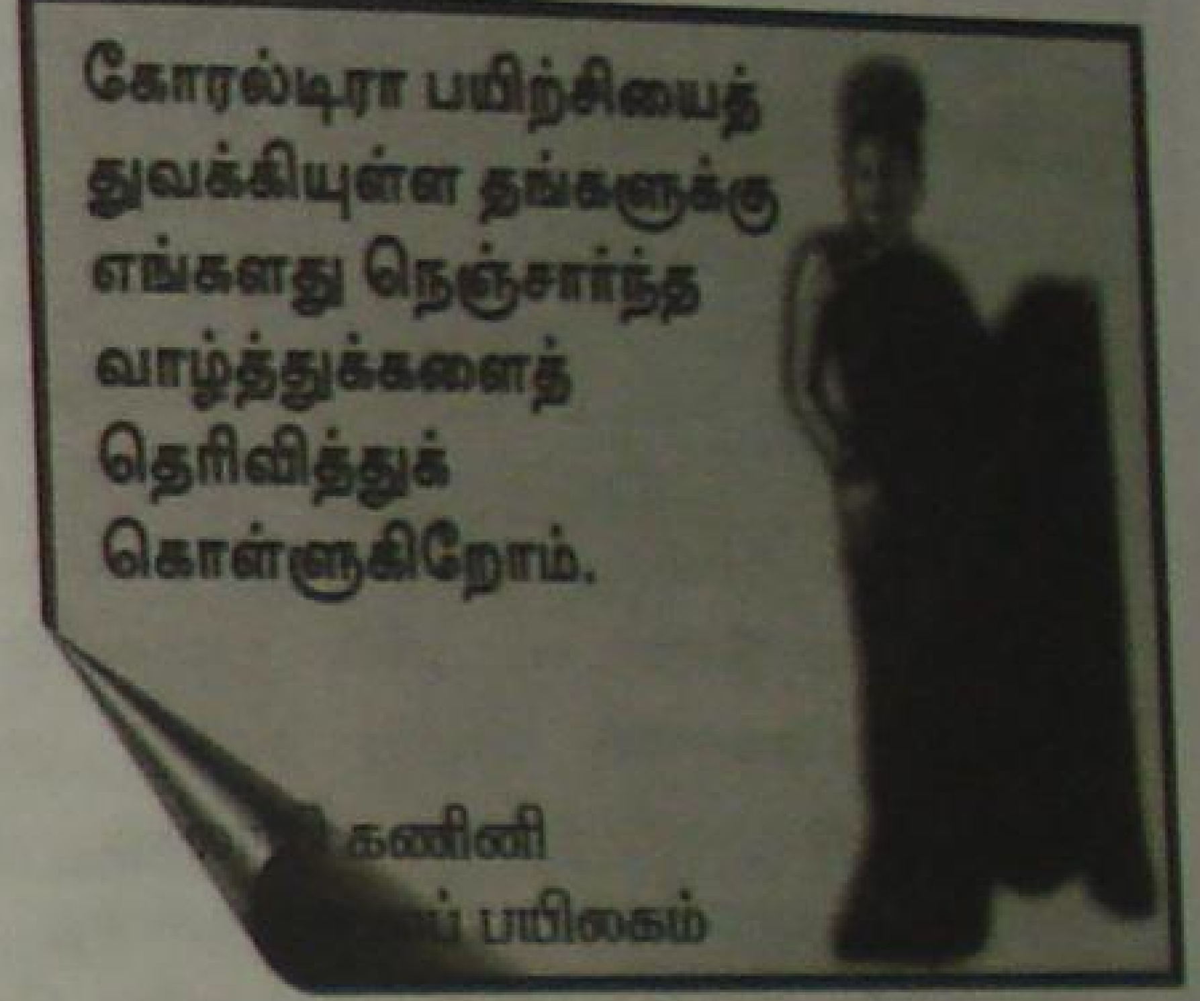
Color: Curl, Background

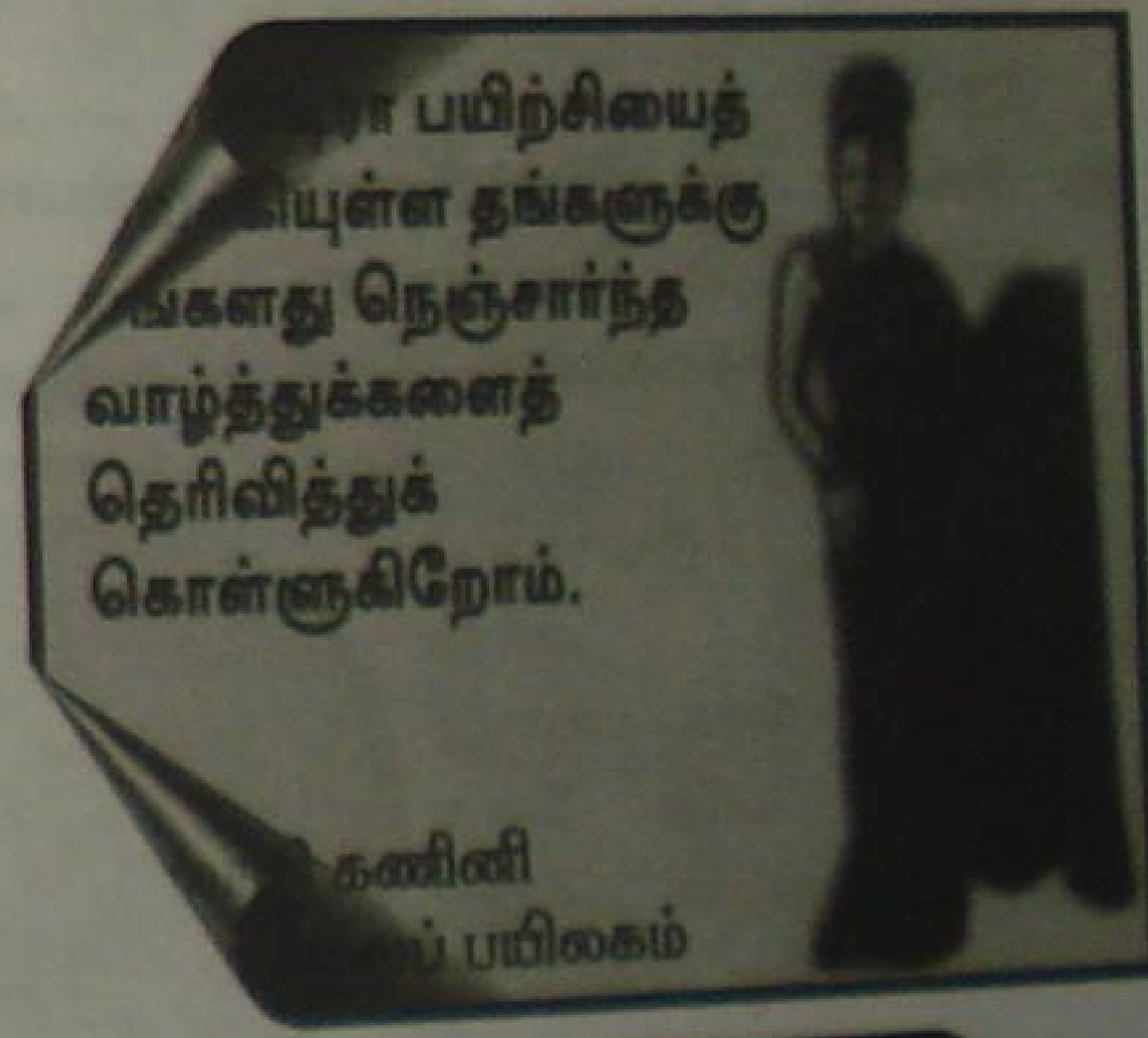
Width %: 50

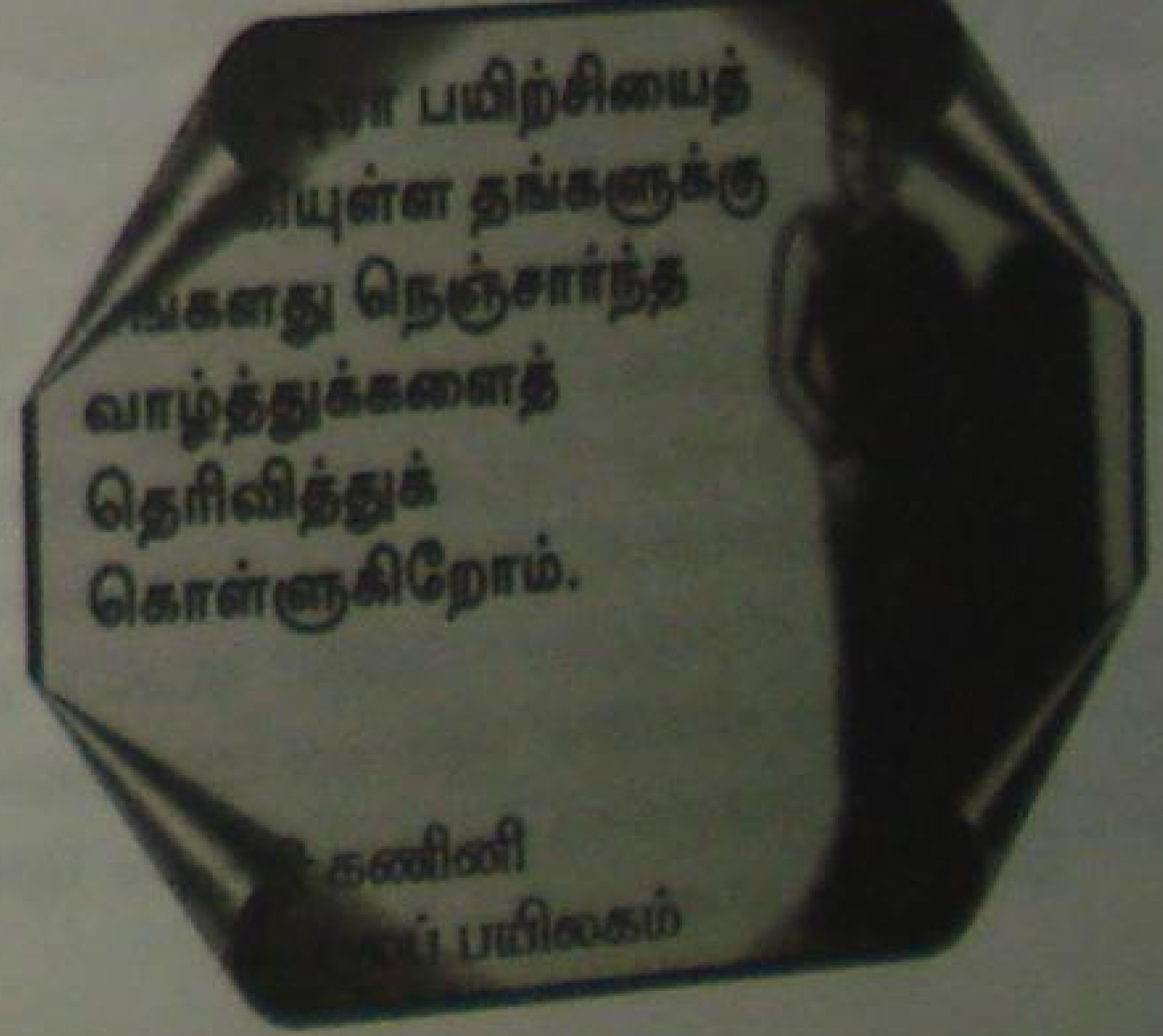
Height %: 50

1. இங்கு கொடுக்கப்பட்டுள்ளவை, படத்தின் நான்கு மூலைகளைக் குறிப்பிடும் குறிகளாகும். நான்கு மூலைகளில் ஏதேனும் ஒன்றை மட்டுமே ஒரு முறை கொடுக்க முடியும். உங்கள் படத்திற்கு இரண்டு மூலைகளில் உரிந்தத் தோற்றம் தேவையெனில் இந்த கட்டளையயை தனித்தனியே இரண்டு முறை செயல்படுத்த வேண்டும்.
2. டைரக்ஷன் (Direction) என்ற இந்த பகுதி மூலம், உரிந்துவரும் தோற்றம் எந்தப் பக்கத்திலிருந்து துவங்க வேண்டும் என்பதை செலக்ட் செய்யவும். அகலவசம் அல்லது நீளவசத்தில் உரிந்த தோற்றத்தைக் கொடுக்க முடிகிறது.
3. உரிந்துள்ளதாகக் காட்டப்படும் பகுதிக்கு ஊடுருவும் தன்மை கொடுக்க இங்குள்ள ஆப்சனில் தேவையானதை கொடுக்கவும். அதாவது உரிந்துள்ள பகுதிவழியாக அதற்குக் கீழே இருக்கும் படம் தெரியக்கூடாது என்றால் ஒபேக் (Opaque) என்பதையும் தெரிய வேண்டும் என்றால் ட்ரான்ஸ்பரன்ட் (Transparent) என்பதையும் செலக்ட் செய்யவும்.
4. கலர் என்ற இந்த பகுதி, உரிந்து நிறுத்தப்படும் பகுதிக்கும், உரித்து எடுக்கப்பட்ட பகுதிக்கும் தேவையான நிறத்தைக் கொடுக்க உதவும் வசதிகளைக் கொண்டுள்ளது. அடுத்து உள்ள பாகங்கள் 5, 6 இதற்கு உதவுகின்றன.
5. கர்ல் என்ற இந்தப் பகுதி மூலமாக உரிந்து நிறுத்தப்படும் பகுதிக்குத் (Curl) தேவையான கலரை கொடுக்க முடிகிறது. அதாவது, சுவற்றிலிருந்து பிரிந்தது போல நிறுத்தப்படும் படத்தின் பின்பகுதிக்குத் தேவையான நிறத்தைக் கொடுக்க முடிகிறது. பொதுவாக இது 20% கருப்பாக இருப்பது நல்லது. அல்லது ஏதேனும் வெளிர் நிறமாக இருக்கலாம்.
6. படம் உரிந்து வந்துள்ள பகுதி - சுவற்றிற்கு (Background) தேவையான நிறத்தைக் கொடுக்க இந்தப் பகுதி உதவுகிறது.
7. உரிந்துவரும் பகுதியின் அகலம் (Width) மற்றும் தூரம் (Height) எவ்வளவு இருக்க வேண்டும் என்பதை இங்குள்ள ஸ்லைடர் அல்லது அருகில் உள்ள டெக்ஸ்ட் பாக்ஸில் எண் கொடுத்து மாற்றியமைக்கலாம்.
8. பாகம் 7 போல, உரிந்துவரும் பகுதியின் உயரம் எவ்வளவு தூரம் என்பதை இங்குள்ள ஸ்லைடர் அல்லது அருகில் உள்ள டெக்ஸ்ட் பாக்ஸில் எண் கொடுத்து மாற்றி அமைக்கலாம்.

இந்த கட்டளையை ஒட்டப்பட்டுள்ள ஒரு போஸ்டரின் மீது கொடுத்தால் ஏற்படும் சில தோற்றங்களை கீழே காண்க.

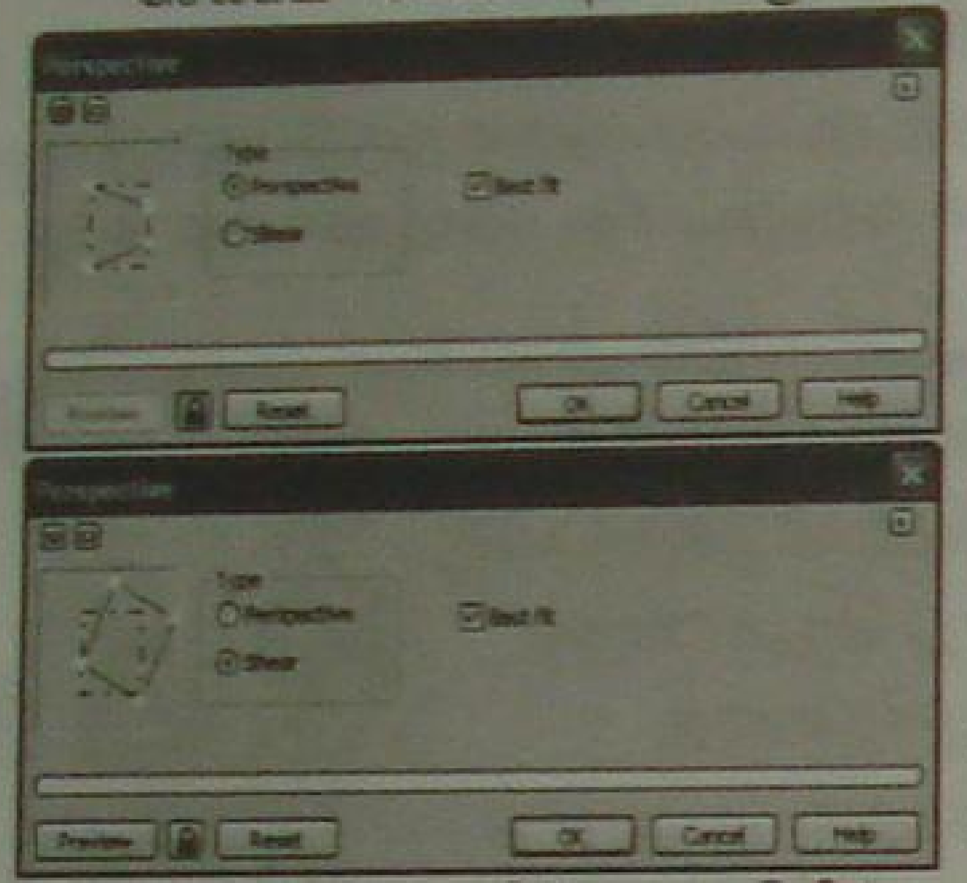




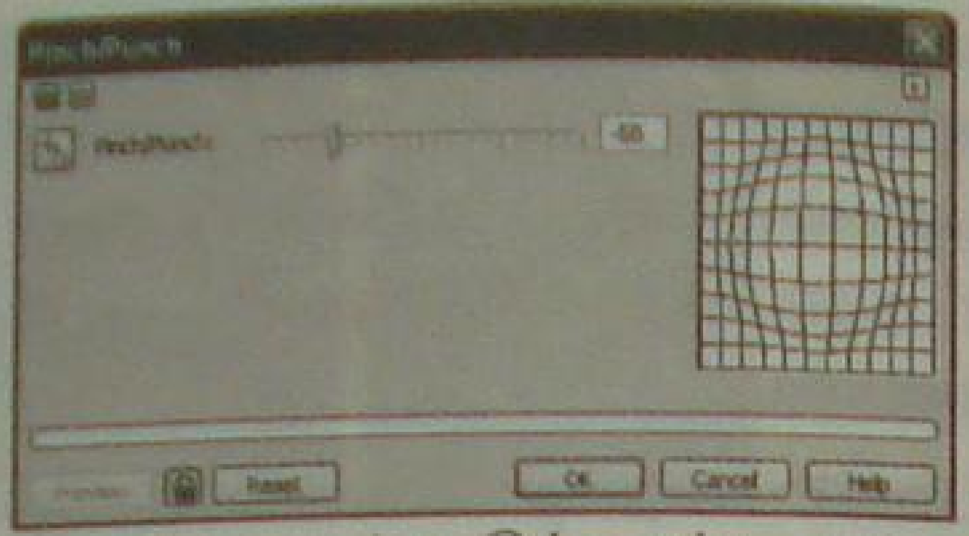


உ. பெர்ஸ்பெக்டிவ் (Perspective) : எஃபெக்ட்ஸ் மெனுவில் பார்த்த பெர்ஸ்பெக்டிவ் கட்டளை மூலம் பெறும் விளைவைப் போலவே, செலக்ட் செய்துள்ள படத்திற்கு தோற்றத்தை தருகின்றது இந்த கட்டளை. அத்துடன் ஸ்க்யூ (Skew) செய்தால் கிடைக்கும் தோற்றத்தைப் பெறுவதற்கான வசதியும் இந்த கட்டளையில் கிடைக்கிறது.

படத்தை செலக்ட் செய்து கொண்டு இந்த கட்டளையை செலக்ட் செய்யவும். வருகின்ற டயலாக் பாக்ஸில் டைப் பகுதியில் பெர்ஸ்பெக்டிவ் (Perspective) அல்லது ஷியர் (Shear) ஆப்ஸன்களில் ஒன்றை செலக்ட் செய்யவும். அதற்குத் தகுந்தபடி டயலாக் பாக்ஸ் உருவம் மாறுகின்றது. இதில் உள்ள பெட்டிக்குள் கொடுக்கப்பட்டுள்ள கட்டத்தின் மூலையில் உள்ள புள்ளியை மவுஸால் பிடித்து நகர்த்த முடிகிறது. தேவையான மாற்றத்தைக் கொடுத்து ப்ரிவ்யூ கொடுத்துப் பாருங்கள். படம் மாறியுள்ளது உங்கள் தேவைக்கு ஏற்றதாக இருந்தால் ஓகே கொடுத்து முடிக்கவும்.


Perspective
Type
Perspective
Shear
Best fit
Preview
Reset
OK
Cancel
Help

ஊ. பின்ச் / பன்ச் (Pinch/Punch) : குவியாடி என்று அழைக்கப்படும் கான்வெக்ஸ் மிரர் (Convex Mirror) - வாகனங்களில் பின்னால் வருபனவற்றை பார்ப்பதற்காக பயன்படுத்தும் கண்ணாடி - வழியே உருவங்களை பார்த்தால் அவை சற்று வித்தியாசமாகத் தெரியும். அதே போல வீட்டு கதவுகளில் பதிக்கப் பட்டுள்ள சிறு கண்ணாடி வழியாக வெளியே பார்த்தால் வாசலில் நிற்பவர் மட்டுமல்லாமல் வாசல் பகுதியே முழுவதும் தெரிவதை பார்த்திருப்பீர்கள். அதிலும் உருவங்களை மிக அருகில் இருக்கும் பொழுது இந்தவகை கண்ணாடிகள் மூலம் பார்க்கும் பொழுது மிகுந்த மாறுதல்களுடன் தெரிகின்றன. அதுவும் கண்ணாடி அமைந்துள்ள தன்மையால் தெரிகின்ற தோற்றமே. அதே போல குழியாடி எனப்படும் கான்கேவ் மிரர்கள் (Concave Mirror) வழியாக பார்க்கும் பொழுது தெரிகின்ற தோற்றமும் மாறுபட்டுக் காணப்படும்.

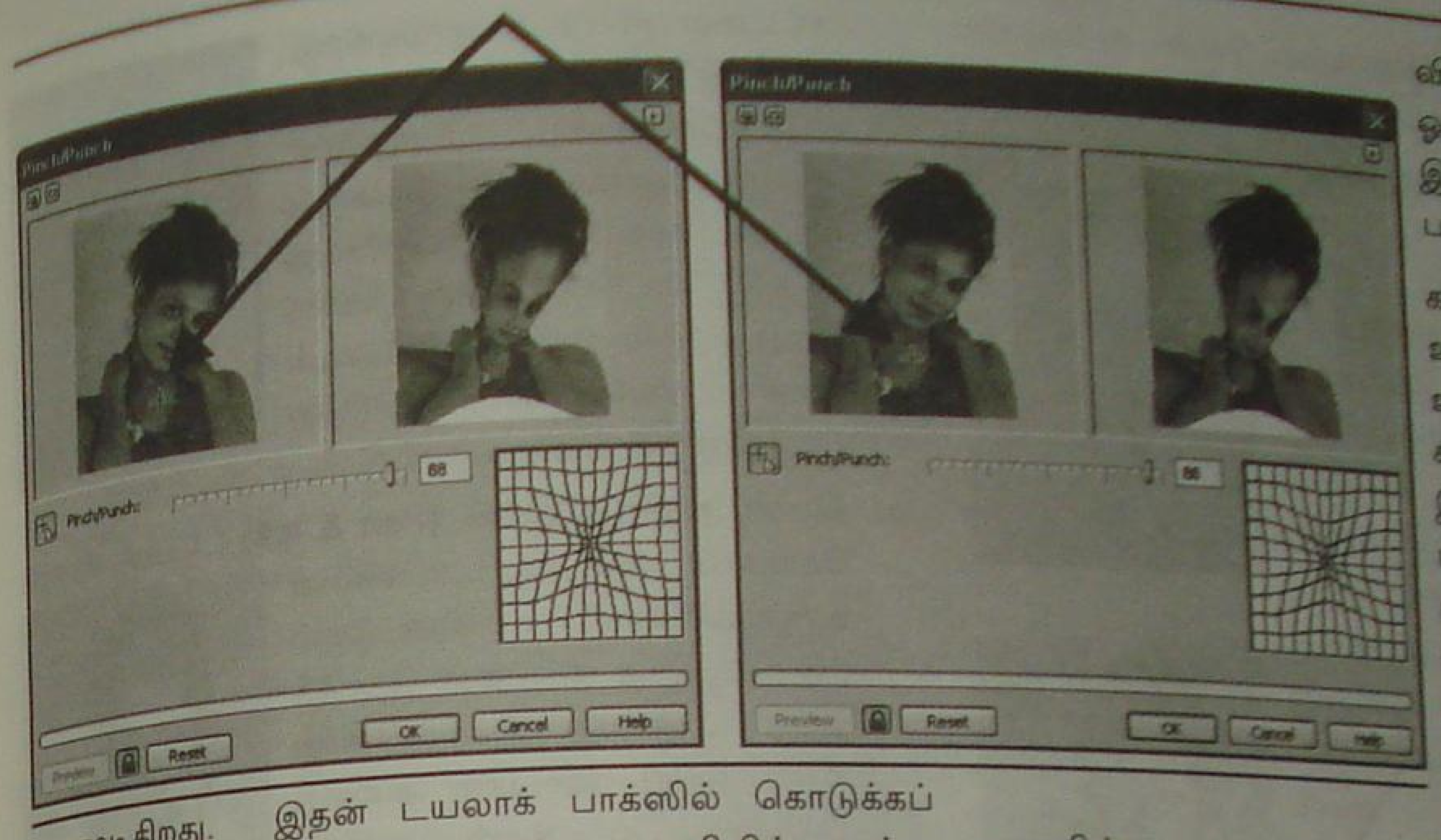

Pinch/Punch
Pinch/Punch:
Preview
Reset
OK
Cancel
Help

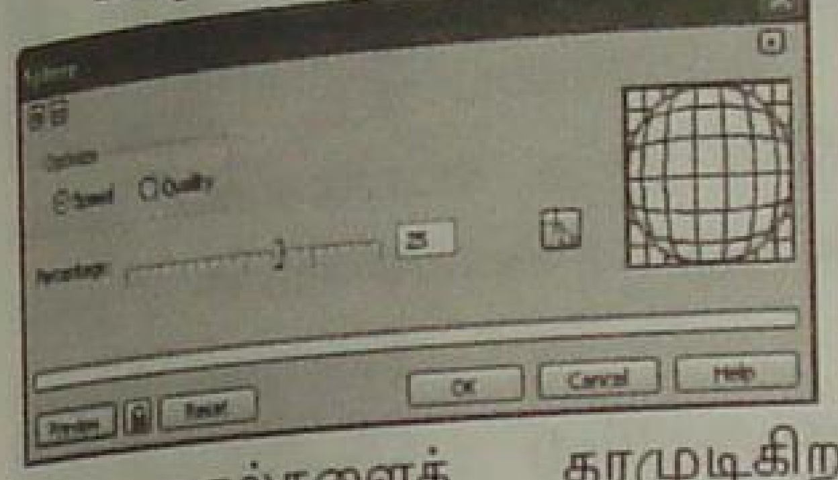
இந்த வகையான கண்ணாடிகள் வழியாக பார்க்கும் போது தெரிகின்ற தோற்றத்தை உடனடியாகப் பெறுவதற்கு இந்த கட்டளை உதவுகிறது.

படத்தை செலக்ட் செய்து கொண்டு இந்த கட்டளையை செலக்ட் செய்யவும். வருகின்ற டயலாக் பாக்ஸில் பின்ச்/பஞ்ச் (Pinch/Punch) என்ற பகுதியில் உள்ள ஸ்லைடரை நகர்த்தவும். அல்லது அருகில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள டெக்ஸ்ட் பாக்ஸில் எண்களைக் கொடுக்கவும். -100-ரிலிருந்து 100 வரையிலும் கொடுக்கலாம். குவியாடி மூலம் தெரிகின்ற தோற்றத்தை பெறுவதற்கு -100 முதல் -1 வரையிலும் கொடுக்கவும். குழியாடியில் தெரிகின்ற தோற்றத்தை பெறுவதற்கு 1 முதல் 100 வரையிலும் கொடுக்கவும். -60 மற்றும் 55 கொடுத்து பெறப்பட்ட உருவங்களை மேலே கொடுத்துள்ளோம்.

இந்த டயலாக் பாக்ஸில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள ⊞ என்ற குறியை கவனியுங்கள். படத்தில் குறிப்பிட்ட பகுதியை மையமாக வைத்து தோற்றத்தை மாற்றி பெறுவதற்கு இந்த குறி உதவுகிறது. இதனை செலக்ட் செய்து கொள்ளுங்கள். டயலாக் பாக்ஸிலேயே பிரிவ்யூ தெரிவதற்கான ஐகானை செலக்ட் செய்து படத்தை பெற்றுக் கொள்ளுங்கள். ஒரிஜினல் படத்தில் தேவையான இடத்தில் க்ளிக் செய்யுங்கள். ஒரு கூட்டல் குறி அங்கு நிறுத்தப்படும். ஸ்லைடரில் மாற்றங்களை கொடுக்கவும். பிரிவ்யூ பட்டனை அழுத்துங்கள். பிரிவ்யூ பெட்டியில் உருவம் மாற்றிகாட்டப்படும். கொடுக்கப்பட்ட மாற்றம் நீங்கள் அமைத்த கூட்டல் குறியை மையமாக வைத்து அமைந்திருப்பதை கவனியுங்கள். அடுத்த பக்கத்தின் மேல் பகுதியில் எடுத்துக்காட்டாகக் கொடுக்கப் பட்டுள்ள படத்தை காண்க.

எ. ஸ்பியர் (Sphere) : கண்ணாடி மற்றும் எதிரொளிக்கும் தன்மை கொண்ட கோளங்களின் மீது எதிரில் உள்ள உருவங்கள் தெரிவதைப் போன்ற தோற்றத்தை பெறுவதற்கு இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது. கோள உருவம் வெளிப்புறம் மற்றும் உட்புற அமைப்பைக் கொண்டிருந்தால் அதற்குத் தகுந்தாற் போல தோற்றம் மாறுகின்றது. இந்த கட்டளை மூலம் அந்த அமைப்பையும் பெற முடிகிறது. இதன் டயலாக் பாக்ஸில் கொடுக்கப் பட்டுள்ள ஆப்டிமைஸ் என்ற பகுதியில் உள்ள ஸ்பீடு மற்றும் க்வாலிடி ஆகிய ஆப்ஸன்களை மாற்றியமைப்பதன் மூலம் பெறுகின்ற மாற்றங்களில் மாறுதல்களைத் தரமுடிகிறது. இந்த டயலாக் பாக்ஸிலும் கொடுக்கப்பட்டுள்ள குறி மூலம் குறிப்பிட்ட பகுதியை மையப்படுத்தி உருவத்தில் மாற்றங்களைத் தரலாம்.


Pinch/Punch
Pinch/Punch:
66
Preview
Reset
OK
Cancel
Help


Sphere
Optimize
Speed
Quality
Percentage
25
Preview
Reset
OK
Cancel
Help

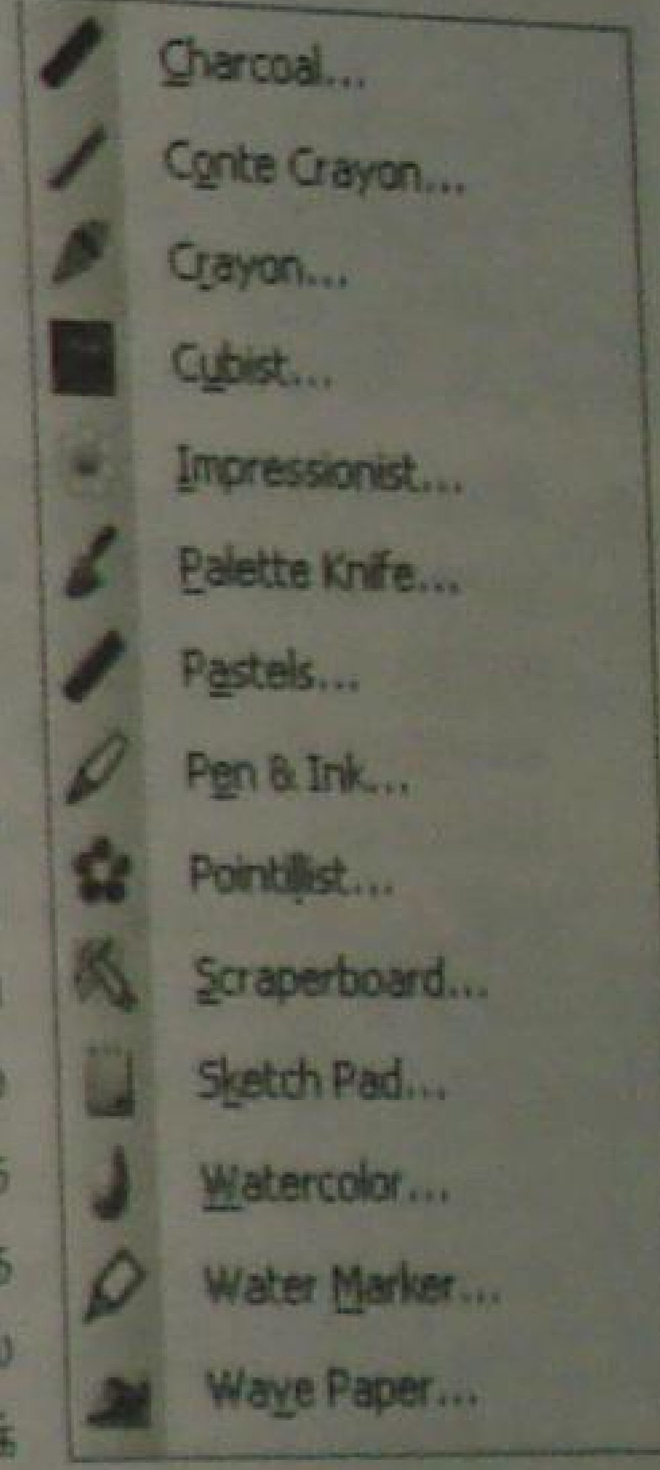
3டி எஃபெக்ட்ஸ் கட்டளையில் கிடைக்கும் சிறப்புத் தோற்றங்களை பெறுவதற்கான வசதிகளின் அடிப்படை செய்திகளை பார்த்தோம். இவற்றை அவ்வப்பொழுது செயல்படுத்திப் பார்த்து இவற்றின் தன்மையையும் செயல்முறைகளையும் மனதில் நிறுத்திக் கொள்ளுங்கள். தேவையான நேரத்தில் உடனடியாக வேலைகளை செய்து முடிக்கலாம்.

பிட்மேப் மெனுவில் உள்ள பிற கட்டளைகளின் அடிப்படை செய்திகளை மட்டும் இங்கு தருகின்றோம். இவற்றிற்கான எடுத்துக்காட்டுகள் இந்த நூலின் பின்னிணைப்பில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள வண்ணப் பக்கங்களில் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன.

17. ஆர்ட் ஸ்ட்ரோக் (Art Strokes) :

உருவங்களை, காட்சிகளை படமாக வரைந்து வைத்திருப்பதை பார்த்திருப்பீர்கள். நீங்களேகூட அப்படிப்பட்ட படங்களை வரைபவராகவும் இருக்கலாம். காகிதம், கேன்வாஸ், மரப்பலகை, தடிமனான அட்டைகள் போன்ற தளங்களில் படங்கள் வரையப்படுகின்றன. மேலும் படங்களை வரைவதற்கு கருப்பு மற்றும் கலர் பென்சில்கள், வாட்டர் கலர், கிரேயான்ஸ், சாக்பீஸ்கள், பெயின்ட் போன்ற பொருட்கள் பயன்படுத்தப்படுகின்றன. வரைவதற்கு பயன்படுத்தப்படும் இவை போன்ற பொருட்களின் தன்மையின் அடிப்படையிலும், வரையப்படும் முறைகளாலும் படங்கள் வெவ்வேறு விதமாக அமைகின்றன. ஓவியக் கண்காட்சிகளில் இவை போன்றவற்றை பார்த்திருப்பீர்கள்.

கம்ப்யூட்டர்களின் உதவியுடன் அத்தகைய உருவங்களை பெறுதற்கான கட்டளைகளின் தொகுப்பே இந்த ஆர்ட் ஸ்ட்ரோக் என்ற பகுதியாகும். தேவையான படத்தை செலக்ட் செய்து கொண்டு இந்த கட்டளையில் கொடுத்துள்ள செயல்களில் ஒன்றை செலக்ட் செய்யவும். வருகின்ற டயலாக் பாக்ஸில் தேவையான மாற்றங்களை கொடுத்து ஓகே கொடுக்க படம் மாற்றப்படுகிறது. ஒரு பெண்ணின் படத்தை, இந்த ஆர்ட் ஸ்ட்ரோக் பட்டியலில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள செயல் கட்டளைகள் ஒவ்வொன்றின் மூலமும் மாற்றி, அவற்றை இங்கு எடுத்துக் காட்டாகக் கொடுத்துள்ளோம். இந்த பக்கங்களில் இவை கிரேஸ்கேலில் காட்டப் பட்டுள்ளன. எனினும் வேறு ஒரு படத்தை இதே போல மாற்றி இந்த நூலின் பின்னிணைப்பில் வண்ணப்படங்களாகக் கொடுத்துள்ளோம்.


Charcoal...
Conte Crayon...
Crayon...
Cubist...
Impressionist...
Palette Knife...
Pastels...
Pen & Ink...
Pointillist...
Scraperboard...
Sketch Pad...
Watercolor...
Water Marker...
Wave Paper...

அ. சார்கோல் (Charcoal) : கரும்பலகையில் வெள்ளை சாக்பீஸ் பயன்படுத்தி வரையப் பட்டது போன்ற தோற்றத்தை தருகிறது. எட்ஜ் மற்றும் சைஸ் ஆகியவற்றில் மாற்றங்களைக் கொடுத்து மாறுபாடுகளை பெறலாம்.

ஆ. கான்டே கிரேயான் (Conte Crayon) : மெழுகு அல்லது சாக் பென் சில்கள் பயன்படுத்தி வரைந்த படங்களை தோற்றத்தைத் தருகின்றது. எனினும் குறிப்பிட்ட கலர் அடிப்படையில் வரைவதற்காக கான்டே கலர்கள் கொடுக்கப்

பட்டுள்ளன. படம் நிறுத்தப்பட்டுள்ள காகிதத்தின் கலரையும் மாற்றியமைக்க முடிகிறது.

இ. கிரேயான் (Crayon) : செலக்ட் செய்யப்பட்டுள்ள படம் அப்படியே மெழுகு (Wax) கலர்களால் வரையப்பட்ட தன்மையை கொடுக்கின்றது. சைஸ் மற்றும் அவுட்லைன்களில் மாறுதல்களைக் கொடுத்து படத்தின் தன்மையை மாற்றியமைக்க முடிகிறது.

ஈ. க்யூபிஸ்ட் (Cubist) : கலர்களை சிறுசிறு கட்டிகளாக குழைத்து பூசி படம் வரைந்த தன்மையை கொடுக்கின்றது. சைஸ் பகுதியில் மாற்றம் கொடுத்தால் பூசப்படும் கட்டிகளின் அளவும் எண்ணிக்கையும் மாறுபாடு அடைகிறது. பிரைட்னஸ்-ஸில் செய்யப்படும் மாற்றம், படத்தில் ஒளிர் தன்மையை மாற்ற உதவுகிறது.

உ. இம்ப்ரெசனிஸ்ட் (Impressionist) : படம் வரைய பயன்படுத்தும் பிரஸ் முனையில் மையைத் தொட்டெடுத்து, வரைதளத்தில் ஒற்றி ஒற்றி கலர்களைக் கொடுத்தால் கிடைக்கும் தன்மையை இந்த கட்டளை மூலம் பெறமுடிகிறது. இதில் ஸ்ட்ரோக்ஸ் (Strokes) மற்றும் டாப்ஸ் (Dabs) என்ற இரண்டு முறைகளும் அவற்றிற்காக கலரேசன் மற்றும் பிரைட்னஸ் ஆகிய இரு வசதிகள் டெக்னிக் என்ற பகுதியிலும் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன.

ஊ. பேலட் நைஃப் (Palette Knife) : கலர் மைகளை பயன்படுத்தி படங்கள் வரையும் பொழுது கலர்களை எடுத்து பேலட்டுகளில் வைப்பதற்கும், குழைத்துக் கொடுக்கவும் கத்திகள் பயன்படுத்துவார்கள். இவை கூர்மையில்லாமல் இருக்கும். இந்த கத்திகளை பயன்படுத்தி, அதாவது பிரஸ்களுக்கு பதிலாக, படம் வரைபவர்களும் உண்டு. துல்லியமான படங்களாக இல்லாமல் நவீன முறை படங்களாக (Modern Art) இவை வடிவமைக்கப்படுகின்றன.

அப்படி பேலட் நைஃப்களை பயன்படுத்தி படம் வரைந்த தன்மை கிடைக்க இந்த கட்டளை உதவுகிறது. ப்ளேடு சைஸ் (Blade Size), ஸாஃப்ட் எட்ஜ் (Soft Edge) மற்றும் கோணத்தில் (Angle) மாற்றம் கொடுத்து சிறப்பு தோற்றங்களை பெறலாம்.

எ. பேஸ்டல்ஸ் (Pastels) : கோந்து போன்ற பசையுடன் பொடி நிலையில் கலந்து உருவாக்கப்பட்ட கலர்களால் வரையப்பட்ட படங்களின் தோற்றத்தை இந்தக் கட்டளை மூலம் பெறமுடிகிறது. இரண்டு விதமான கலர் முறைகள் கொடுத்துள்ளனர். ஸாஃப்ட் மற்றும் ஆயில் என்ற இரண்டில் தேவையானதை செலக்ட் செய்து அதற்கு ஸ்ட்ரோக் சைஸ் (Stroke Size) மற்றும் ஹ்யூ வேரியேஷன் (Hue Variation) கொடுத்து படத்தின் தன்மையை மாற்றி பெற முடிகிறது.

ஏ. பென் அண்டு இங்க் (Pen & Ink) : பேனாவினால் கோடுகள் வரைந்து படங்களை உருவாக்கினால் கிடைக்கும் தன்மை இந்த கட்டளை கொடுக்கிறது. அதாவது பேனாவினால் சிறிய சிறிய கோடுகள் அல்லது மிகச்சிறிய கட்டங்கள் அல்லது புள்ளிகளை வைத்து படங்களை வரைந்துள்ள தன்மையை கொடுக்கிறது. எனவே இந்த கட்டளையின் மூலம் கிடைக்கும் விளைவு கருப்பு வெள்ளையாக மட்டுமே இருக்கின்றது.

ஐ. பாய்ன்டிலிஸ்ட் (Pointillist) : ஒரு பஞ்சு போன்ற முனையை உருவாக்கி அதில் வண்ணங்களை தொட்டு தாளில் ஒற்றி உருவங்களை வரைந்துள்ளது போன்ற தோற்றத்தை படங்களுக்குக் கொடுக்க இந்த கட்டளை உதவுகிறது. சைஸ் பகுதியில் செய்யப்படும் மாற்றம் மிகச் சிறிய அளவே வித்தியாசத்தைக் கொடுக்கிறது. பிரைட்னெஸில் அளவை மாற்றிக் கொடுக்க வேண்டியது அவசியம். படம் சற்று தெளிவாகத் தெரிகிறது.

ஒ. ஸ்க்ராபர் போர்டு (Scraper Board) : வரைந்து முடிக்கப்பட்ட படத்தின் மேல் ஆணி போன்ற கூர்மையான கருவியால் சரியானபடி சுரண்டி எடுத்தது போன்ற தோற்றத்தை பெறுவதற்கு இந்த கட்டளை உதவுகிறது. படத்தின் தன்மை, அதில் உள்ள வண்ணங்கள், ஒளியின் அளவு போன்றவற்றின் அடிப்படையில் சுரண்டப்படும் கோடுகள் அமைக்கப்படுகின்றன. கலர் அல்லது ஒயிட் என்று இரண்டு முறைகளில் உருவாக்கலாம். டென்ஸிடி (Density) மற்றும் சைஸ் ஆகியவற்றில் மாற்றங்கள் செய்து படத்தின் தன்மையை மாற்றி அமைக்க முடிகிறது.

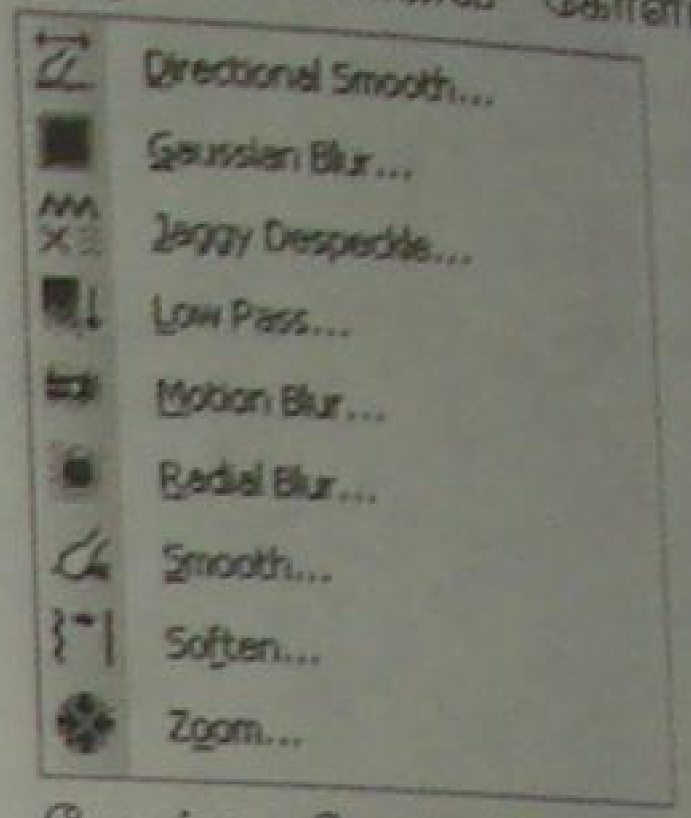
ஓ. ஸ்கெட்ச் பேடு (Sketch Pad) : மிகச் சாதாரணமாக படங்களை வரைந்து பார்த்தால் கிடைக்கும் தோற்றத்தை இந்த கட்டளை மூலம் நமது படத்திற்கு கொடுக்கலாம். கிராஃபைட் (Graphite) அல்லது கலர் என்ற இரண்டில் ஒரு முறையில், ஸ்டைல் (Style), பிரஷர் (Pressure) மற்றும் அவுட்லைன் (Outline) ஆகியவற்றில் மாறுதல்களைக் கொடுத்து படங்களை பெறலாம். இதில் கிராஃபைட்டில் கிரேஸ்கேலில் படம் நிறுத்தப்படுகிறது.

க. வாட்டர் கலர் (Water Color) : வாட்டர் கலரை பயன்படுத்தி வரைந்துள்ள படத்தின் தன்மை கிடைக்கிறது. பொதுவாக வாட்டர் கலரை பயன்படுத்தி வரையப்படும் படங்களில் துல்லியமான தன்மை அதிகம் கிடைக்காது. (விதிவிலக்கும் உண்டு. சிலர் வாட்டர் கலரை பயன்படுத்தி அற்புதமான படங்களை வரைகின்றனர்.) ஒரு வரையப்பட்ட வண்ணப்படமாக தெரியும் தன்மை கிடைக்கிறது. பிரஸ் சைஸ், கிரானுலேசன் (Granulation), வாட்டர் அமவுன்ட் (Water amount) ஆகியவற்றிலும், பிளீட் (Bleed) மற்றும் பிரைட்னஸ் (Brightness) ஆகியவற்றிலும் மாற்றங்களைக் கொடுத்து படத்தின் தன்மையை மாறுபாடு அடையச் செய்ய முடிகிறது.

ங. வாட்டர் மார்கர் (Water Marker) : வாட்டர் கலர் போலவே - ஆனால் பிரஷ் பயன்படுத்தி வரைவது போல் அல்லாமல், குறிப்பிட்ட கலர்களை மட்டும் ஒற்றியெடுத்து வரைந்தது போன்ற தோற்றத்தை கொடுக்கிறது. இதில் 3 முறைகளில் ஒன்றை செலக்ட் செய்து கொள்ளலாம். டீஃபால்ட் (Default), ஆர்டர் (Order) அல்லது ராண்டம் (Random) ஆகியவற்றில் ஏதேனும் ஒன்றுடன் சைஸ் மற்றும் கலர் வேரியேசன் (Color Variation) ஆகியவற்றில் மாறுதல்களைக் கொடுத்து படத்தை பெறலாம்.

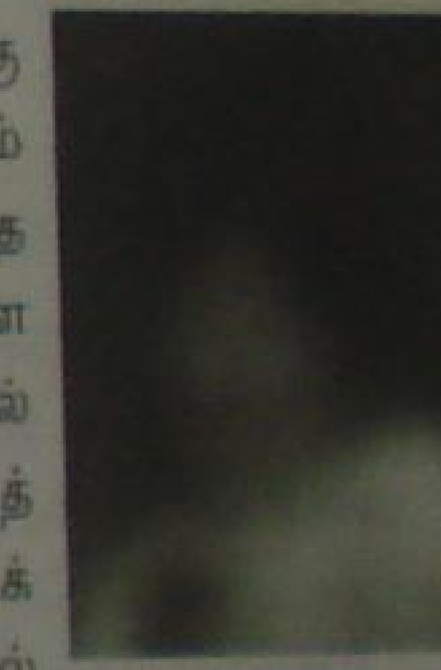
ச. வேவ் பேப்பர் (Wave Paper) : மேடு பள்ளங்கள் கொண்ட - இதனை நர்லிங் (Nurling) செய்யப்பட்டது என்று சொல்லுவார்கள் - காகிதத்தின் மீது வரையப்பட்ட படங்களின் தன்மையை இந்த கட்டளை தருகின்றது. அது போன்ற காகிதத்தின் மீது பிரஷை அழுத்தி அல்லது இலேசாக ஒற்றி படம் வரைந்த தன்மையை பெறலாம். கலர் அல்லது கருப்பு வெள்ளை படமாக பெறுவதற்கு ஆப்ஸன் கொடுக்கப்பட்டுள்ளது.

18. ப்ளர் (Blur) :



தெளிவற்று தெரியும் நிலைக்கு ப்ளர் என்று கூறுவார்கள். நமது கண்பார்வை கோளாறு, உருவத்திற்கு முன்னால் ஏதேனும் கண்ணாடி போன்ற பொருட்கள் மறைத்திருத்தல் அல்லது வேகமாக ஓடிக் கொண்டிருக்கும் நிலையில் புகைப்படம் எடுத்திருத்தல் போன்றவற்றால் தெளிவற்ற நிலை ஏற்பட்டிருக்கலாம். தெளிவாக நல்ல நிலையில் உள்ள படத்திற்கு இது போன்ற தோற்றத்தைத் தருவதற்கு இந்த கட்டளையின் கீழ் கொடுக்கப்பட்டுள்ள 9 செயல்கள் உதவுகின்றன. அருகில் கொடுத்துள்ள படத்தை இந்த 9 முறைகளின் கீழ் மாற்றியுள்ளதை இங்கு கொடுக்கப்படும் சிறிய விளக்கத்திற்கு அருகில் கொடுத்துள்ளோம்.

அ. டைரக்சனல் ஸ்மூத் (Directional Smooth) : அதிக அளவு மாற்றத்தைக் காட்டாத கட்டளையாக உள்ளது. சதவீதம் பகுதியில் எண்ணை மாற்றிப் பாருங்கள். அதிக வித்தியாசம் தெரிவதில்லை.



ஆ. காஸியன் ப்ளர் (Gaussian Blur) : மங்கலான கண்ணாடி அல்லது திரைக்கு பின்னால் நிற்கும் உருவம் தெரிவதைப் போல தோற்றத்தை பெறுவதற்கு இந்த கட்டளை உதவுகிறது. ரேடியஸ் பகுதியில் எண்ணை மாற்றினால் உருவத்திற்கு தெளிவற்ற தன்மை கிடைக்கிறது. அதிக எண் கொடுத்தால் முற்றிலும் மறைந்தும் போகிறது.

இ. ஜாக்கி டெஸ்பெக்கல் (Jaggy Despeckle) : மிக மிகக் குறைவான மங்கும் தன்மையை தருகிறது. அகலம் மற்றும் உயரத்தில் தனித்தனியாக எண்களை - அதிகபட்சமே 5 தான் - கொடுத்து மாற்ற முடிகிறது.

ஈ. லோ பாஸ் (Low Pass) : இதுவும் மிகக் குறைவான அளவிலேயே மங்கிய நிலையை காட்டுகிறது. இதில் பெர்சன்டேஜ் மற்றும் ரேடியஸ் ஆகிய இரு பகுதிகளிலும் மாற்றம் கொடுத்தால் தான் மங்கிய தன்மை கிடைக்கிறது.

உ. மோசன் ப்ளர் (Motion Blur) : காஸியன் ப்ளருக்கு அடுத்தபடியாக முழுமையாக செயல்படுகிறது. உருவங்களின் சலன நிலையை காட்டுவதற்கு உதவுகிறது. காற்றில் மரங்கள் அசைவது, சாலையில் வாகனங்கள் விரைவாக செல்வது, மனிதர்கள், விலங்குகள் ஓடுவது போன்ற தோற்றங்களை உருவாக்க இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது. அருகில் கொடுத்துள்ள படத்தில் ஒரு மனிதர் ஓடுவதை கவனியுங்கள். பின்புலமாக உள்ள இயற்கை காட்சி தெளிவாகவும் மனிதர் சலன நிலையில் இருப்பதாக காட்டப்பட்டுள்ளது. இது போன்ற தோற்றத்தை இந்த கட்டளை மூலம் உருவாக்க முடிகிறது.

இந்த கட்டளையின் டயலாக் பாக்ஸ் மூலம் மாற்றங்களை கொடுக்கும் பொழுது ஆஃப் இமேஜ் சாம்ப்ளிங் (Off Image Sampling) பகுதியில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள 3 ஆப்ஸன்களில் ஒன்றை செலக்ட் செய்து கொள்ளவும். ஒவ்வொன்றின் விளைவும் சற்று வித்தியாசப்படுகின்றன. இதனுடன் டிஸ்டன்ஸ் (Distance) மற்றும் டைரக்சனில் (Direction) மாறுதல்கள் - தேவையெனில் கொடுத்துக் கொள்ளலாம். இதில் டிஸ்டன்ஸ் என்பது உருவத்தின் சலன வேகத்தை மாற்றித்தருகிறது. டைரக்சன் என்பது இடம்-வலம், மேல்-கீழ் அல்லது நமக்குத் தேவையான திசையை நோக்கி உருவம் நகரும் தன்மையை காட்ட உதவுகிறது.

ஊ. ரேடியல் ப்ளர் (Radial Blur) : படத்தில் மங்கிய தன்மையை ஒரு மையப்புள்ளியை அடிப்படையாகக் கொண்டு சுழன்று நிற்பது போல கொடுக்கின்றது. டயலாக் பாக்ஸில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள குறியை பிரிவ்யூ பெட்டியில் தெரியும் படத்தின் மீது தேவையான இடத்தில் க்ளிக் செய்தால் ஒரு ⌖ குறி அங்கு நிறுத்தப்படுகிறது. இதன்பின் தேவையான மாற்றங்களை கொடுத்தால், அந்த +குறியை மையப்புள்ளியாக வைத்து சுழலும் தன்மை கொடுக்கப்படுகிறது. (மேலும் விவரங்களுக்கு பக்கம் 185-ல் பின்ச்/பஞ்ச் கட்டளையின் இறுதியில் கொடுக்கப்பட்டுள்ளவற்றை பார்க்கவும்)

எ. ஸ்மூத் (Smooth) : மிகமிகக் குறைவான மங்கும் தன்மையை கொடுக்கிறது. படத்தின் ஒரு பகுதியை உருப்பெருக்கிப் பாருங்கள். மிகச் சிறிய வித்தியாசம் காட்டப்படுகிறது.

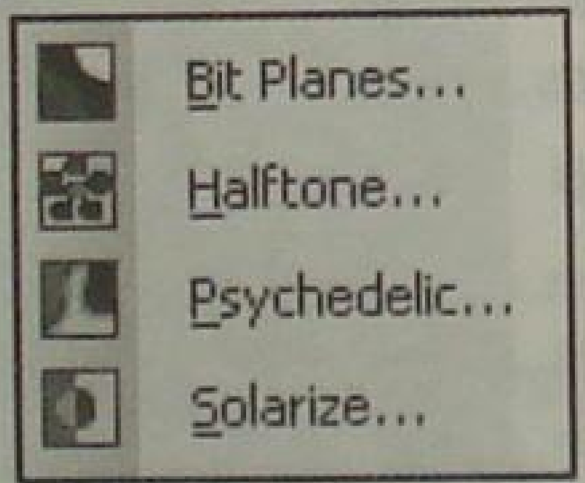
ஏ. ஸாஃபன் (Soften) : இந்த கட்டளையும் மிகமிகக் குறைவான மங்கும் தன்மையை கொடுக்கிறது. படத்தின் ஒரு பகுதியை உருப்பெருக்கிப் பாருங்கள். மிகச் சிறிய வித்தியாசம் காட்டப்படுகிறது.

ஐ. ஜூம் (Zoom) : படத்தின் குறிப்பிட்ட பகுதியை ஜூம் செய்யும் பொழுது மற்ற பகுதிகள் மங்கிய நிலையை அடையும் தன்மையை இந்த கட்டளை கொடுக்கிறது. இதன் டயலாக் பாக்ஸிலும், கொடுக்கப்பட்டுள்ள குறியை தேவையான இடத்தில் க்ளிக் செய்து ஜூம் செய்வதற்கான மையப்புள்ளியை மாற்றிப் பெறமுடிகிறது. (மேலும் விவரங்களுக்கு பக்கம் 208-ல் பின்ச்/பஞ்ச் கட்டளையின் இறுதியில் கொடுக்கப்பட்டுள்ளவற்றை பார்க்கவும்)

19. கேமரா (Camera) :

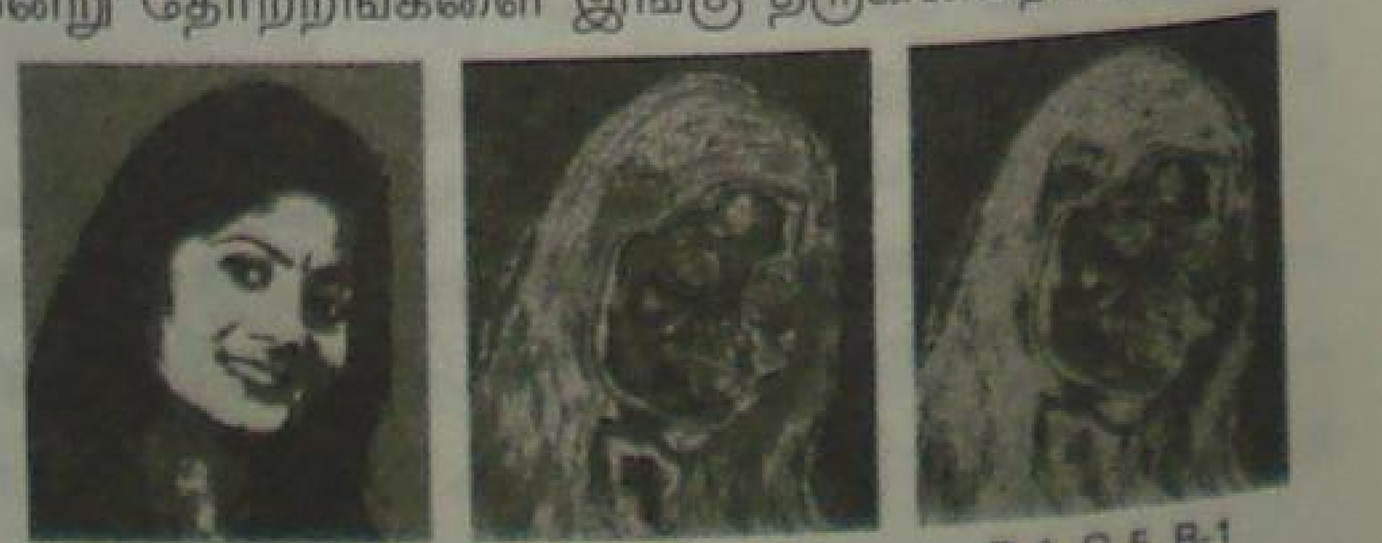
கேமரா மூலம் புகைப்படம் எடுக்கும் பொழுது படம் மங்கலாகத் தெரிவதற்கு லென்ஸ் பயன்படுத்துகின்றனர். இப்படி எடுக்கப்படும் படத்தின் தோற்றத்தை பெறுவதற்கு இந்த கட்டளையில் கீழ் உள்ள டிஃப்யூஸ் என்ற செயல் உதவுகிறது.

20. கலர் ட்ரான்ஸ்ஃபார்ம் (Color Transform) :



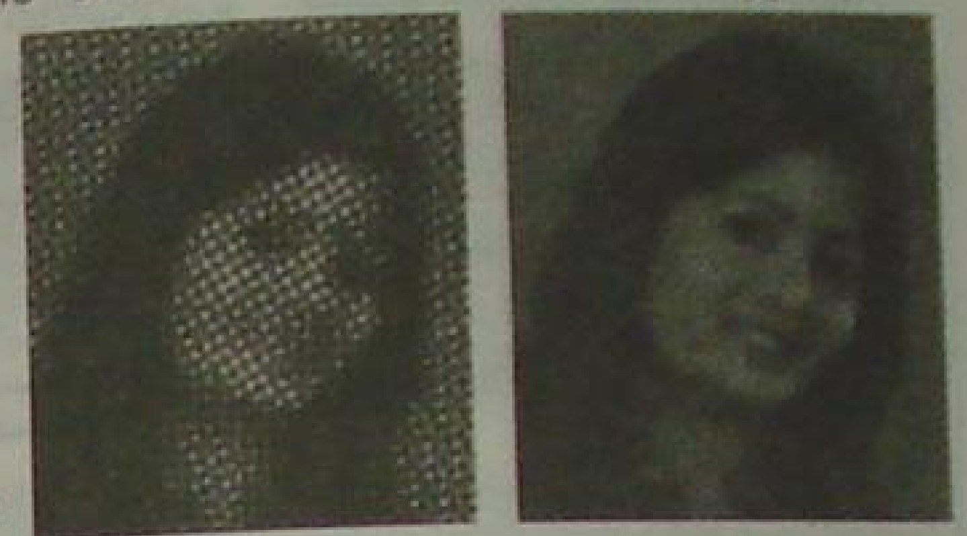
படங்களில் உள்ள கலர்களை மாற்றி, குறைத்து அல்லது அதிகமாக்கி, அல்லது முற்றிலுமாக நீக்கி, புகைப்படங்களின் தன்மைகளைப் பெறுவதற்கு இந்த கட்டளை யின் கீழ் கொடுக்கப்பட்டுள்ள செயல்கள் உதவுகின்றன.

அ. பிட் ப்ளேன்ஸ் (Bit Planes) : பிக்ஸல் அடிப்படையில் உள்ள படத்தை சாலிட் கலர் போல மாற்றித்தருகிறது. எனினும் இதன் டயலாக் பாக்ஸில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள ஆர்ஜிபி (RGB) பகுதிகளில் மாற்றங்களைக் கொடுத்தால் பலவித தோற்றங்களை பெறமுடிகிறது. அப்ளை டூ ஆல் ப்ளேன்ஸ் (Apply to all planes) என்ற செக்பாக்ஸை செலக்ட் செய்திருந்தால் ஒரு கலருக்குக் கொடுக்கும் எண் தானாகவே அனைத்து கலர்களுக்கும் கொடுக்கப்படுகிறது. இந்த கட்டளை மூலம் கிடைத்த மூன்று தோற்றங்களை இங்கு தருகின்றோம்.



R-7, G-7, B-0 R-4, G-5, B-7 R-1, G-5, B-1

ஆ. ஹாஃப்டோன் (Halftone) : ஹாஃப்டோன் பற்றி ஏற்கனவே விளக்கியிருந்ததை நினைவில் கொள்க. (பார்க்க பக்கம் 096 இங்கு வண்ணபுகைப் படங்களுக்கு ஹாஃப்டோன் தன்மை கிடைக்க இந்த பகுதி உதவுகிறது. டயலாக் பாக்ஸில் சிஎம்ஒய்கே எனப்படும் பராஸஸ் கலர்களான சயான், மெஜன்தா,



யெல்லோ மற்றும் கருப்பு ஆகிய ஒவ்வொரு கலருக்கும் தனித்தனியே கோணங்களை கொடுத்துக் கொள்ளலாம். மேக்ஸ் டாட் ரேடியஸ் என்ற பகுதியில் ஹாஃப்டோன் புள்ளியின் அதிகபட்ச அளவை கொடுத்துக் கொள்ளலாம். இதில் 10 மற்றும் 5 ஆகிய அளவுகளில் உருவாக்கப்பட்ட படங்களை இங்கு கொடுத்துள்ளோம்.)

இ. சைகெடெலிக் (Psychedelic): படத்தில் உள்ள கலர்களின் பிரைட்னஸை அதிகப்படுத்தி வித்தியாசமான தோற்றத்தை பெறுவதற்குஉதவுகிறது. அதிகபட்சமாக 255 லெவல் வரையிலும் மாற்ற முடிகிறது.

ஈ. சோலரைஸ் (Solarize) : படத்தில் காண்ட்ராஸ்டை அதிகரித்து மாற்றங்களை பெறுவதற்கு இந்த கட்டளை உதவுகிறது. 0 முதல் 255 லெவல் வரையிலும் மாற்ற முடிகிறது. 0ல் படம் முழுமையாக கருப்பாக ஆகிவிடுகிறது.

21. காண்டூர் (Contour) :

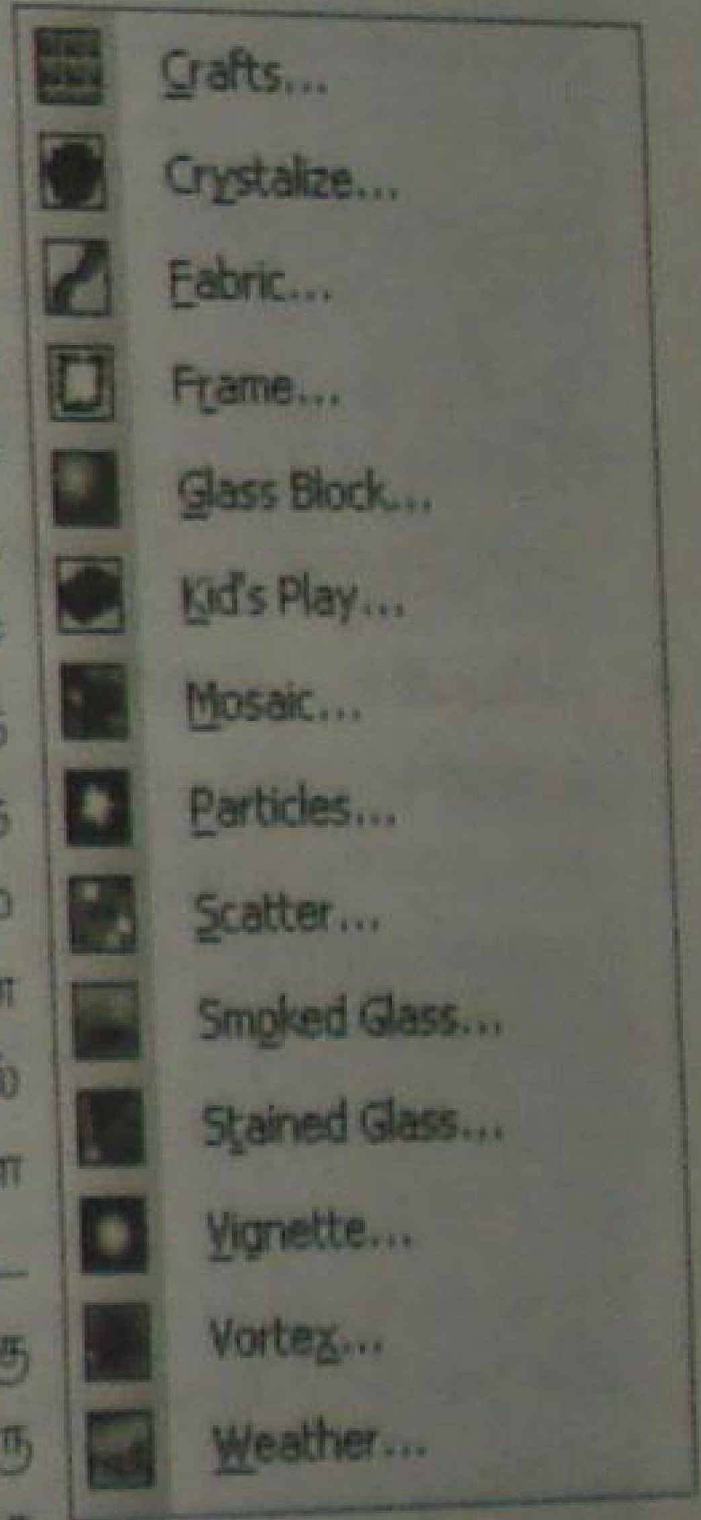
படத்தில் கலர்களின் ஓரங்களை உயர்த்திக் காட்டுவதற்கும், அதிகப்படுத்திக் காட்டுவதற்கும் இந்த கட்டளை உதவுகிறது. இதில் பின்வரும் 3 செயல்கள் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன.

அ. எட்ஜ் டிடெக்ட் (Edit Detect) : கலர்களின் ஓரங்களை மட்டும் உயர்த்திக் காட்டுவதன் மூலம் புதிய தோற்றத்தை கொடுக்கிறது. இதன் டயலாக் பாக்ஸில் பேக்கிரவுண்ட் கலராக வெள்ளை, கருப்பு, குறிப்பிட்ட நிறம் அல்லது கொடுக்கப்பட்டுள்ள ஐட்ராப்பர் மூலம், நமது படத்திலிருந்து தேவையான நிறத்தை செலக்ட் செய்து நிறுத்திக் கொள்ளலாம். அதில் கொடுத்துள்ள சென்ஸிடிவிடி (Sensitivity) மூலமாக, செலக்ட் செய்யப்படும் ஓரங்களை மேலும் உயர்த்திக் காட்டமுடிகிறது.

ஆ. ஃபைண்ட் எட்ஜெஸ் (Find Edges) : கலர்கள் சேருகின்ற - ஓரங்களை கணக்கிட்டு அவற்றை முன்னிருத்திக் காட்ட இந்த கட்டளை உதவுகிறது. இதனால் படத்திற்கு புதிய தோற்றம் கிடைக்கிறது. இதன் டயலாக் பாக்ஸில் ஸாஃப்ட் (Soft) அல்லது சாலிட் (Solid) ஆப்ஸனை செலக்ட் செய்து அதற்காக லெவலை (Level) மாற்றினால் தோற்றத்தில் மாறுதல்கள் கொடுக்கப்படுகின்றன. லெவலில் குறைவான எண் கொடுத்தால் படம் வெளுப்பாகவும், 1 கொடுத்தால் முற்றிலும் மறைந்தும் போகிறது.

இ. டிரேஸ் காண்டூர் (Trace Contour) : கலர்களின் ஓரங்களை ட்ரேஸ் செய்து கொடுக்கிறது. இதன் டயலாக் பாக்ஸில் உள்ள லோயர் மற்றும் அப்பர் ஆப்ஸன்களில் ஒன்றை செலக்ட் செய்து லெவல் ஸ்லைடரை மாற்ற படத்தின் தோற்றத்தில் மாறுதல்கள் கொடுக்கப்படுகிறது.

22. கிரியேடிவ் (Creative) :

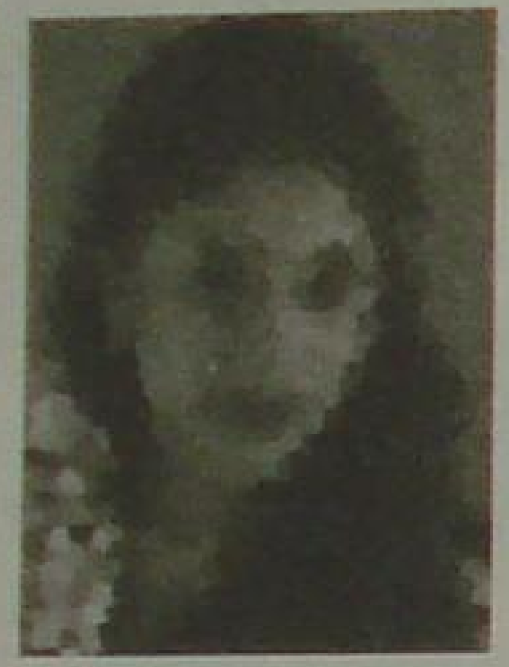


படங்களுக்கு புதுமையான, வித்தியாசமான, கற்பனை வளத்துடன் கூடிய தோற்றங்களைக் கொடுப்பதற்கு இந்த கட்டளையின் கீழ் 14 செயல்பாடுகள் கொடுக்கப் பட்டுள்ளன. சரியான அளவில் கொடுக்கப்படும் மாற்றங்களால் படம் மிகச் சிறப்பான தோற்றத்தை பெறுகின்றது. இந்த செயல்பாடுகளின் தன்மைகளையும் அவற்றின் டயலாக் பாக்ஸில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள வசதிகள் பற்றிய அடிப்படை செய்திகளையும் இங்கு தருகின்றோம். ஒவ்வொரு செயலுக்கும் ஒரு படத்தை எடுத்துக்காட்டாகக் கொடுத்துள்ளோம். எனினும் இந்த படங்களை வண்ணத்தில், இந்த நூலின் பின்னிணைப்பில் பக்கம் 00ல் காணலாம்.

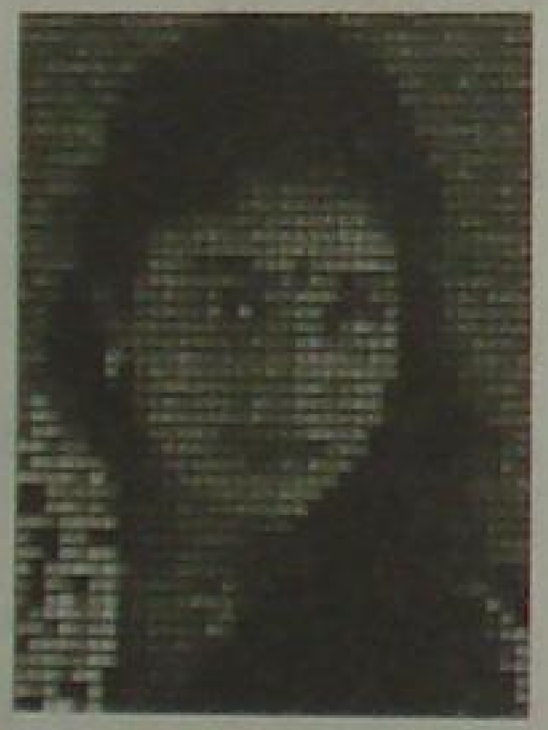
க. கிராஃப்ட்ஸ் (Crafts) : ஜிக் ஜாக் பஸ்ஸல் (Zig-Zag Puzzle) எனப்படும் பல துண்டுகளை இணைத்து உருவங்களை பெறும் விளையாட்டுகளை பார்த்திருப்பீர்கள். துண்டுகள் இணைக்கப்பட்ட பிறகு படம் எப்படி தோன்றுமோ அது போன்ற தோற்றத்தை இந்த கட்டளை மூலம் பெற முடிகிறது. கைகளால் இணைக்கப்பட்டு உருவாக்கப்பட்ட ஒரு தோற்றத்தை கொடுக்கிறது.

இதன் டயலாக் பாக்ஸில் ஸ்டைல் என்ற ட்ராப்டவுன் லிஸ்ட் மூலம், Puzzle, Gears, Marbles, Candy, Ceramic Tiles & Pocker Chips என்ற 6 வகையான முறைகளை பெற முடிகிறது.

சைஸ் என்ற பகுதியில் துண்டுகள் எந்த அளவில் நிறுத்தப்பட வேண்டும் என்பதை நிர்ணயிக்க முடிகிறது. கம்ப்ளீட் (Complete) என்பதில் கொடுக்கப்படும் எண்ணின் அடிப்படையில், துண்டுகள் இணைக்கப்பட்ட தோற்றம் கிடைக்கிறது. 100 கொடுத்தால் அனைத்து துண்டுகளும் இணைக்கப்பட்ட தோற்றமும், 80 கொடுத்தால் இங்கு எடுத்துக்காட்டாகக் கொடுக்கப்பட்டுள்ள படத்தின் தோற்றமும் (பூர்த்தியடையாத நிலையில்) கிடைக்கிறது. பிரைட்னஸ் மற்றும் ரொட்டேசன் (Rotation) மூலம் படத்திற்கு சிறப்புத் தன்மை கொடுக்கப்படுகிறது.

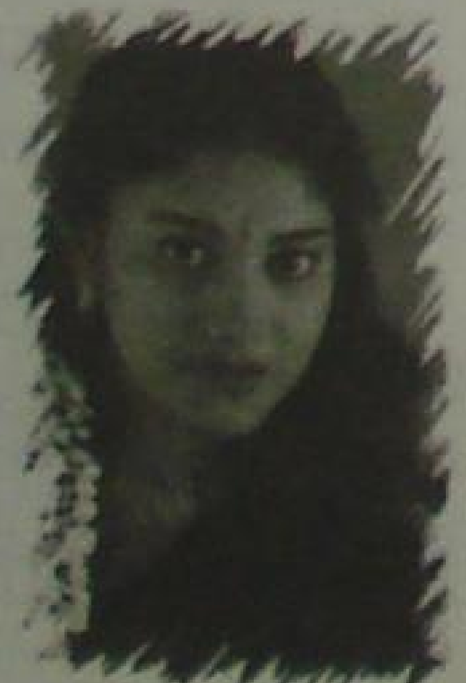


ங. **கிரிஸ்டலைஸ் (Crystalize) :** வண்ணக் கண்ணாடி துண்டுகளை இணைத்து உருவாக்கப்பட்ட படத்தின் தோற்றம் கிடைக்கிறது. டயலாக் பாக்ஸில் சைஸ் என்ற ஸ்லைடரில் சிறிய எண் கொடுத்தால் சற்று தெளிவாகவும், பெரிய எண்ணாகக் கொடுத்தால் தெளிவற்ற நிலையிலும் படம் கிடைக்கிறது. இங்கு கொடுத்துள்ள படம், எண் 7 கொடுத்து பெறப்பட்டது.



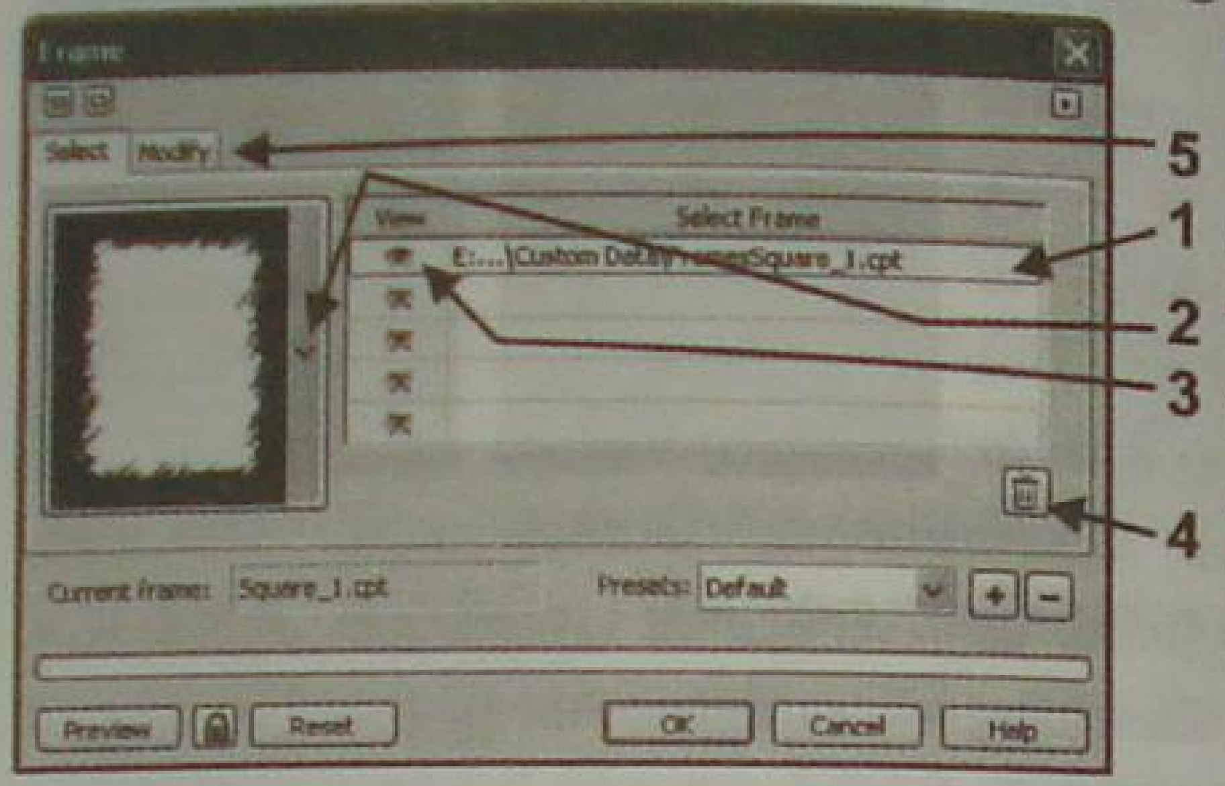
ச. **ஃபேப்ரிக் (Fabric) :** துணிகளில் படங்கள் உருவாக்குவதை பார்த்திருப்பீர்கள். ஊசி மற்றும் நூல் பயன்படுத்தி எம்ப்ராய்டரி எனும் முறை போல பல முறைகளில் படங்களை உருவாக்குவார்கள். நமது படத்திற்கு அதுபோன்ற தோற்றத்தை, அதாவது துணிகளில் உருவாக்கப்பட்ட படங்களின் தோற்றத்தை கொடுக்க இந்த கட்டளை உதவுகிறது.

இதன் டயலாக் பாக்ஸில் உள்ள ஸ்டைல் என்ற ட்ராப்டவுன் லிஸ்ட்டில் Needle Point, Rug Hooking, Quilt, Strings, Ribbons and Tissue Collage என்ற 6 முறைகள் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. கிராப்ட்ஸ் (Crafts) முறை போலவே இதிலும் சைஸ், கம்ப்ளீட்டெட், பிரைட்னஸ் மற்றும் ரொடேசன் ஆகிய பகுதிகளும் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன.



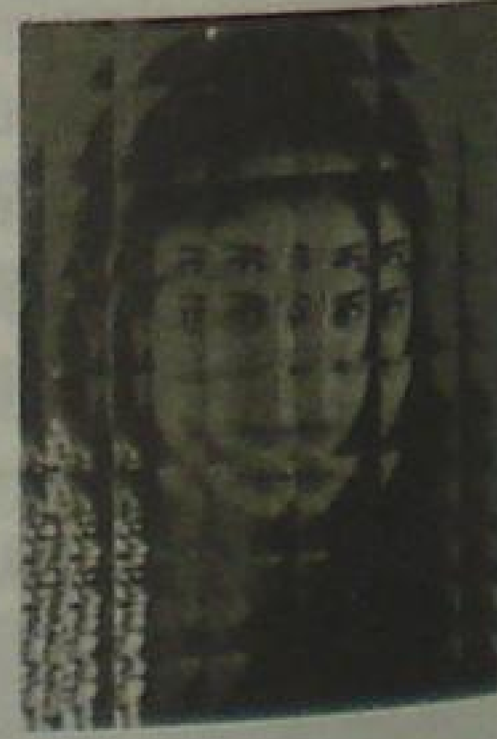
ஞ. **ஃபிரேம் (Frame) :** புகைப்படங்களை சுவற்றில் மாட்டுவதற்கு ஃபிரேம் செய்திருப்பார்கள். அதுபோல படத்திற்கு வித்தியாசமான ஃபிரேம்களை கொடுப்பதற்கு இந்த கட்டளை உதவுகிறது.

இதற்கு கோரல்டிராவில் தயார்நிலை ஃபிரேம்களும் உள்ளன அல்லது நமக்குத் தேவையான வடிவங்களில் உருவாக்கி அவற்றை ஃபைல்களாக சேமித்து வைத்துக் கொள்ளுங்கள்.

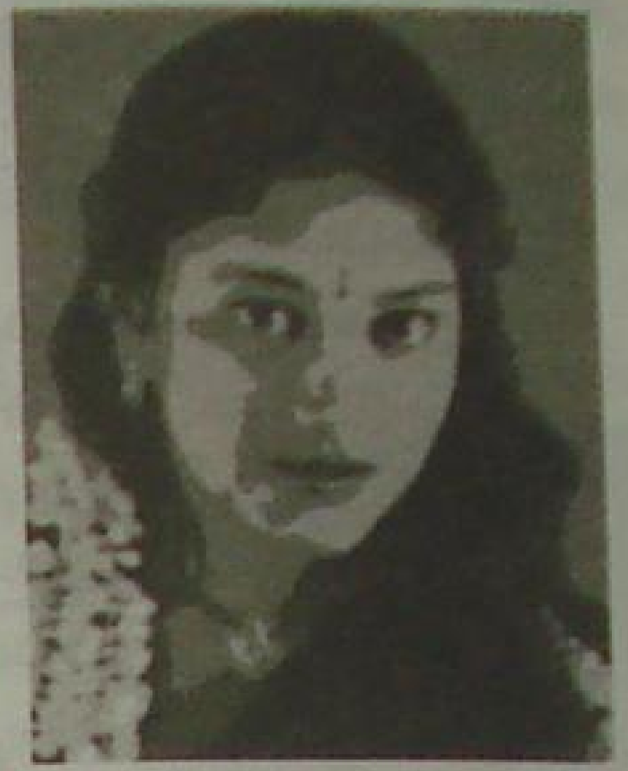


இந்த கட்டளையை செலக்ட் செய்தவுடன் வருகின்ற டயலாக் பாக்ஸில் ஃபிரேம் இருக்கும் இடத்தை செலக்ட் செய்யுங்கள் (2). நீங்கள் செலக்ட் செய்த ஃபிரேம் பாகம் 1ல் காட்டப்பட்டுள்ள பட்டியலில் சேர்க்கப்படுகிறது. வரிசையாக தேவை யானவற்றை செலக்ட் செய்து கொள்ளலாம். அவற்றில் எந்த ஃபிரேமை உங்கள் படத்திற்குக் கொடுக்கப் போகின்றீர்களோ அதனை மட்டும் திறந்து கொள்ளலாம். அதற்கு பாகம் 3ஆகக் காட்டப்பட்டுள்ள கண் படத்தில் க்ளிக் செய்து கொள்ளுங்கள் மற்றவை மறைக்கப்பட்டிருக்கட்டும். தேவையில்லாத ஃபிரேம்களை டஸ்ட் பின்னில் (4) போட்டு விடலாம்.

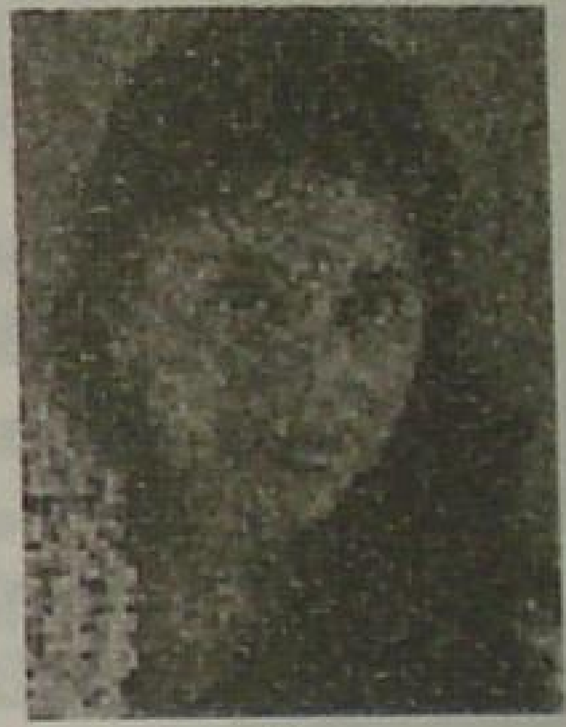
பாகம் 5ஆகக் காட்டப்பட்டுள்ள மாடிஃபை என்ற ஃபோல்டரில் மேலும் பல வசதிகள் கிடைக்கின்றன. நிறுத்தப்படும் ஃபிரேமிற்கு கலர் கொடுப்பது (Color), கலருக்கு ஊடுருவும் தன்மையை (Opacity) கொடுப்பது, ஃபிரேமின் அகலத்தை, நீளத்தை (Scale - Horizontal, Vertical) மாற்றி அமைப்பது, திருப்பிப் போடுவது (Flip), தேவையானபடி சுழற்றி நிறுத்துவது (Rotate) போன்ற வசதிகள் கிடைக்கின்றன. அருகில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள படத்தை கவனிக்க. இதற்கு கொடுக்கப்பட்டுள்ள ஃபிரேமின் நிறம் மாற்றி தரப்பட்டுள்ளது.



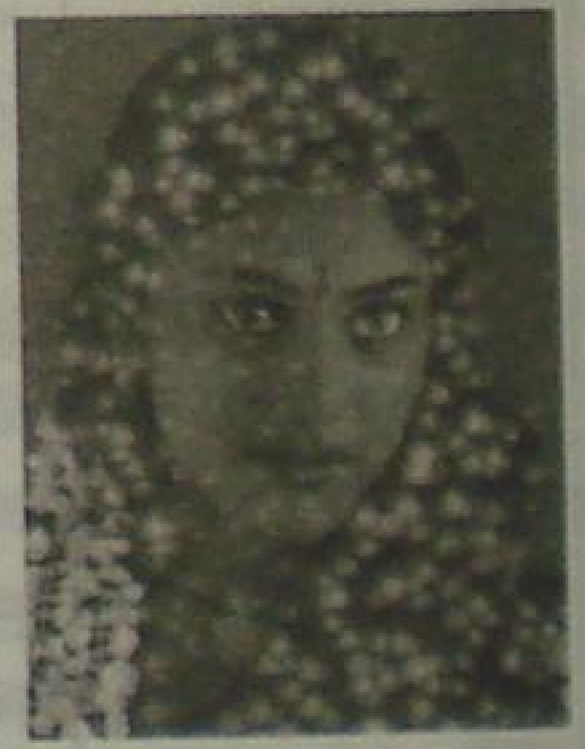
ட. **கிளாஸ் பிளாக் (Glass Block) :** பட்டைத் தீட்டப்பட்டது போல சிறுசிறு கட்டங்களாக (பிளாக்குகளாக) உருவாக்கப்பட்ட கண்ணாடி வழியே உருவத்தைப் பார்த்தால் தெரிகின்ற தோற்றத்தை பெற இந்த கட்டளை உதவுகிறது. கண்ணாடியில் கட்டங்களின் அளவு (Block - Width/ Height) சிறியது அல்லது பெரியதாக இருந்தால் தெரிகின்ற உருவமும் மாறுபாடு அடைகிறது. அருகில் கொடுத்துள்ள உருவம், 92 அளவில் பெற்றது.



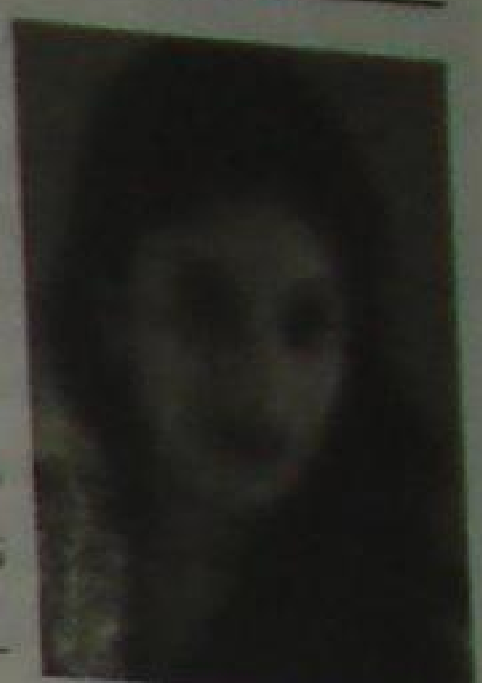
ண. **கிட்ஸ் ப்ளே (Kid's Play) :** ஏற்கனவே பார்த்த கிராஃப்ட்ஸ் முறையைப் போலவே செயல்படுகிறது. இதில் குழந்தைகள் விளையாடும் சில விளையாட்டு முறைகளில் படங்களை மாற்றித்தர வசதிகள் உள்ளன. கேம் என்பதில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள Lite Pegs, Building Blocks, Finger Paint, Paint By Numbers என்ற 4 முறைகளில் படங்களை மாற்றலாம். கடைசியாகக் கொடுக்கப்பட்டுள்ள பெயிண்ட் பை நம்பர்ஸ் என்ற முறையைத் தவிர மற்ற 3 முறைகளிலும், சைஸ், கம்ப்ளீட், பிரைட்னஸ் மற்றும் ரொட்டேசன் ஆகியவை கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. இங்கு கொடுக்கப்பட்டுள்ள படம் பெயிண்ட் பை நம்பர்ஸ் என்பதில் 5 கொடுத்து பெறப்பட்டது.



த. **மொஸைக் (Mosaic) :** சிறு துண்டுகளால் உருவாக்கப்பட்ட படங்களின் தோற்றத்தை பெற உதவுகிறது. அதாவது ஒரு முழு படமும் சிறுசிறு துண்டுகளாக்கப்பட்டு ஒன்றிணைக்கப்பட்டு பெறப்பட்ட உருவம் கிடைக்கிறது. இதன் டயலாக் பாக்ஸில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள சைஸ் என்பதில் எண்ணை மாற்றினால், துண்டுகளின் அளவு மாற்றப்படுகிறது. பேக்கிரவுண்டு கலர் என்பதில் கொடுக்கப்படும் கலர், படத்தின் பின்புலமாக நிறுத்தப்படுகிறது. விக்னெட் என்ற செக் பாக்ஸை செலக்ட் செய்தால் படத்தின் அமைப்பு மாற்றித் தரப்படுகிறது.



ந. **பார்டிகல்ஸ் (Particles) :** சோப்பு நுரை அல்லது நட்சத்திரங்களை, படத்தினுள் இருக்கும்படியான அமைப்பை தருகிறது, இந்த கட்டளை. குறிப்பாக படத்தில் உள்ள கருப்பு போன்ற அடர்நிறங்களின் மீது இவை நிறுத்தப்படுகின்றன. சோப்பு அல்லது நீர்குமிழி என்ற இரண்டில் ஒரு முறையை செலக்ட் செய்து கொள்ளுங்கள். அத்துடன், அதன் அளவை மாற்ற, சைஸ் என்பதிலும், அடர்த்தியை - நிறுத்தப்படும் எண்ணிக்கையை - மாற்ற, டென்ஸிடி என்பதிலும் மாற்றங்களை கொடுக்கவும். நிறுத்தப்படும் ஸ்டைல் வெள்ளை நிறம் அல்லது பல்வேறு நிறங்கள் கலந்த நிலையில் பெற கலரேசன் என்பதிலும், தெளிவாக அல்லது தெளிவு குறைந்த நிலையில் தெரிவதற்கு டிரான்ஸ்பரன்ட் என்பதிலும் மாற்றங்களைக் கொடுக்கவும். ஆங்கிள் என்பதில் மாற்றம் செய்து ஒளிவிழும் கோணத்தை மாற்றலாம்.



ப. **ஸ்கேட்டர் (Scatter) :** படத்தின் பிக்ஸல்கள் அகலவசத்திலும் உயர வசத்திலும் நகர்த்தப்பட்டு படம் தெளிவற்ற நிலையை அடைய இந்த கட்டளை உதவுகிறது. பொதுவாக ஒரு தெளிவற்ற, பள்ளம் மேடாக வடிவமைக்கப்பட்ட கண்ணாடி வழியே உருவத்தைப் பார்ப்பது போன்ற தோற்றம் கிடைக்கிறது. இரண்டு வசங்களிலும் இணையாக அல்லது தனித்தனியே எண்களை மாற்றிக் கொள்ளலாம். கொடுக்கப்பட்டுள்ள பூட்டு அமைப்பை க்ளிக் செய்யவும். (இது பல டயலாக் பாக்ஸ்களில் கொடுக்கப்பட்ட அதே செயலை செய்கிறது)

ம. **ஸ்மோக்டு கிளாஸ் (Smoked Glass) :** புகைபடிந்த கண்ணாடி வழியாக உருவத்தைப் பார்த்தால் தெரிவது போன்ற தோற்றம் கிடைக்க இந்த கட்டளை உதவுகிறது. கண்ணாடியில் படியும் புகையின் நிறத்தை (Color) மாற்றிக் கொள்ள முடிகிறது. அத்துடன் டின்ட் (Tint) என்ற பகுதி மூலம் படிந்துள்ள புகையின் அளவில் மாற்றம் செய்ய முடிகிறது. ப்ளரிங் (Bluring) என்பது ஸ்மூத் ப்ளர் போல மிகச் சிறிய மாற்றத்தைத் தருகிறது.

ய. **ஸ்டைன்டு கிளாஸ் (Stained Glass):** தேவாலயங்களில் ஜன்னல்களில் கண்ணாடி ஓவியங்கள் பதிக்கப்பட்டிருப்பதை பார்த்திருப்பீர்கள். துண்டு துண்டான வண்ணக் கண்ணாடிகளை இணைத்து உருவங்கள் செய்திருப்பார்கள். கண்ணாடிகளை இணைக்கும் பகுதி வேறு நிறத்தில் இருக்கும். ஒளி ஊடுருவும் தன்மையுடையதால் பகல் நேரங்களில் ஆலயத்திற்குள் வெளிச்சமாக உருவங்கள் தெரியும். இது போன்ற செயல்களுடன் உருவங்களை பெறுவதற்கு இந்த கட்டளை உதவுகிறது.

இதன் டயலாக் பாக்ஸில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள சைஸ் என்பதில் எண்ணை மாற்றினால் கண்ணாடி துண்டின் அளவு மாற்றப்படுகிறது. லைட் இன்டென்ஸிடி என்பது ஒளி ஊடுருவிய நிலையை மாற்றித்தரவும், சோல்டர் விட்த் என்பது, கண்ணாடிகளுக்கு இடையே உள்ள இடைவெளியை மாற்றவும் உதவுகின்றன. சோல்டர் கலர் என்பது, துண்டுகளுக்கு இடையே உள்ள இடைவெளிக்குத் தரப்படும் நிறத்தை நிர்ணயிக்கச் செய்கிறது. 3டி லைட்டிங் என்பது செலக்ட் செய்யப்பட்டிருந்தால், உருவத்தின் மீது நேரடியாக ஒளி விழுந்துள்ள தோற்றம் கிடைக்கிறது.

ர. **விக்னெட் (Vignette) :** அடர்நிலையிலிருந்து மென்மையான நிலைவரையிலும் நிறத்தை அமைக்கும் முறைக்கு விக்னெட் என்று பெயர். நமக்குத் தேவையான படத்தை சுற்றிலும் இந்த விக்னெட் அமைப்பை கொடுக்க இந்த கட்டளை உதவுகிறது. ஃபிரேம் போலவே செயல்பட்டாலும், நிறுத்தப்படும் அமைப்பு அடர்நிலையிலிருந்து ஃபெதர் எனப்படும் படத்துடன் இணைந்து போகும் நிலைவரையிலும் இருப்பதாக கிடைக்கிறது.

இதன் டயலாக் பாக்ஸில் கலர் என்ற பகுதியில், கொடுக்கப்படும் விக்னெட் அமைப்பிற்குத் தரவேண்டிய கலரை செலக்ட் செய்து கொள்ள முடிகிறது. விக்னட் அமைப்பு எந்த வடிவில் இருக்க வேண்டும் என்பதை ஷேப் (Shape) பகுதியிலிருந்து பெறலாம். எல்லிப்ஸ், சர்க்கிள், ரெக்டாங்கல் மற்றும் ஸ்கொயர் ஆகிய நான்கு வடிவங்கள் கிடைக்கின்றன. படத்தில் எவ்வளவு தூரத்திற்கு விக்னெட் கொடுக்க வேண்டும் என்பதை அட்ஜெஸ்ட் பகுதியில் உள்ள ஆஃப்செட் (Offset) மூலமாகவும், அடர்கலரின் அமைப்பை ஃபேட் (Fade) மூலமாகவும் மாற்றியமைக்க முடிகிறது.

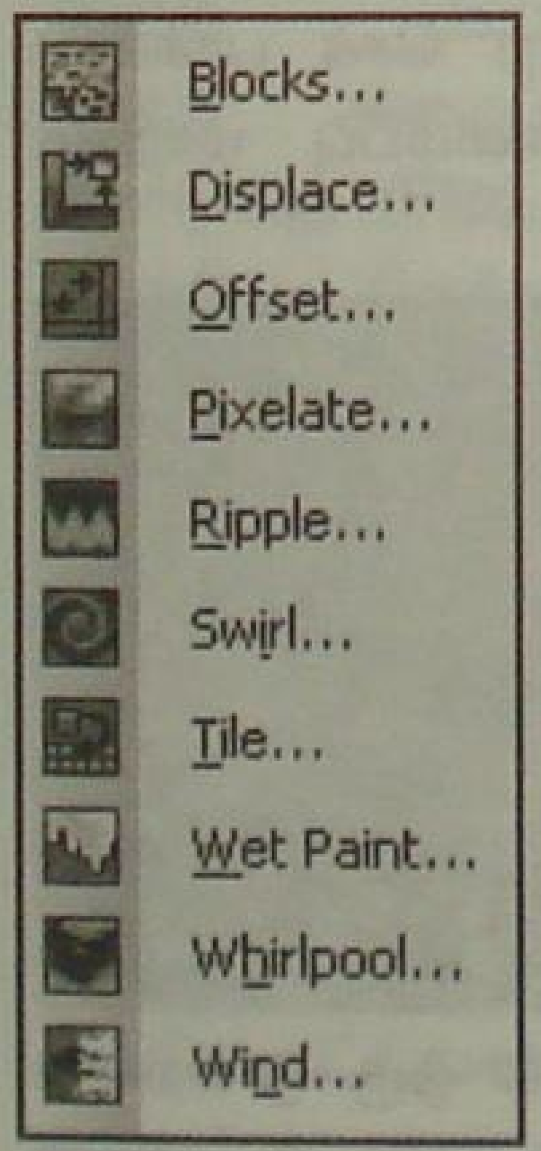
ல. **வோர்டெக்ஸ் (Vortex) :** இந்த கட்டளை, காற்று அல்லது தண்ணீரால் சலனப்படுத்தப்பட்டு மாற்றப்பட்ட நிலையை படத்திற்குக் கொடுக்கின்றது. இதன் டயலாக் பாக்ஸில் ஸ்டைல் பகுதியில் நான்கு முறைகள் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. பிரஸ்டு, லேயர்டு, திக் மற்றும் தின் ஆகிய ஒவ்வொன்றும் தனித் தனி தோற்றத்தைத் தருகின்றன. மேலும் இவற்றுடன் சைஸ் என்பதில் அளவை மாற்ற அதன் அடிப்படையில் சலனத்தின் அளவு மாற்றித் தரப்படுகிறது. அத்துடன் உட்புறம் மற்றும் வெளிப்புறம் நகர்த்தப்பட்ட நிலையை கோணத்தில் மாற்றித் தர முடிகிறது. இதற்காகத் தனித்தனியே கொடுக்கப்பட்டுள்ள இன்னர் டைரக்ஷன் மற்றும் அவுட்டர் டைரக்ஷன் ஆகியவற்றில் கோணத்தை மாற்றியமைக்கலாம். இங்கு கொடுக்கப்பட்டுள்ள படம் பிரஸ்டு ஸ்டைல், சைஸ் 50ல் உருவாக்கப்பட்டது.

வ. **வெதர் (Weather) :** காலநிலை போல தோற்றத்தை படத்திற்குக் கொடுக்க இந்த கட்டளை உதவுகிறது. அதாவது பனிவிழும் பொழுது, மழை பெய்து கொண்டிருக்கும் போது, பனி(புகை)மூட்டம் இருக்கும் பொழுது, உருவம் எப்படி தெரியுமோ அந்தத் தோற்றம் கிடைக்கிறது. இது ஏறக்குறைய பார்டிக்கல்ஸ் கட்டளை போலவே செயல்படுகிறது. இதன் டயலாக் பாக்ஸில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள ஃபோர்காஸ்ட் என்ற பகுதியில் கொடுக்கப்பட்டு உள்ள ஸ்னோ, ரெய்ன் மற்றும் ஃபாக் ஆகிய மூன்று முறைகளில் ஒன்றினை செலக்ட் செய்து கொள்ளலாம். இதில் செலக்ட் செய்யப்படும் முறையின் அடிப்படையில், ஸ்ட்ரென்ங்த் பகுதியில் வார்த்தைகள் அமைக்கப் படுகின்றன. அதாவது குறைந்தது மற்றும் அதிகமானது என்பதற்கு பதிலாக, செலக்ட் செய்யப்படும் காலநிலைக்குத் தகுந்த வார்த்தைகள் தரப்படுகின்றன. ஸ்னோ - ஃப்ளர்ரி, ஸ்டார்ம்; ரெய்ன் - ட்ரிஸ்ஸல், டவுன்போர்; ஃபாக் - மிஸ்ட், பீப் - என்று வார்த்தைகள் கொடுக்கப் படுகின்றன. அத்துடன் சைஸ் மற்றும் ராண்டமைஸ் ஆகியவற்றில் மாற்றம் கொடுத்துக் கொள்ளலாம். இவற்றின் அடிப்படையில் படத்தில் தோற்றம் கொடுக்கப்படுகிறது. இங்கு கொடுக்கப்பட்டு உள்ள படம் ஸ்னோ விழுவது போன்ற தோற்றத்தில் உள்ளது.

பிட்மேப் மெனுவில் கிரியேட்டிவ் கட்டளையில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள வசதிகளின் அடிப்படை செய்திகளை பார்த்தோம். ஒவ்வொன்றையும் தனித்தனியே பயன்படுத்திப் பார்த்து மனதில் நிறுத்திக் கொள்ளுங்கள். வேலைக்குத் தகுந்தாற் போன்ற செயல்களை மட்டும் கொடுத்துக் கொள்ளலாம். இவற்றிற்கான படங்களை வண்ணத்தில் பின்னிணைப்பில் கொடுத்துள்ளோம்.

---

23. டிஸ்டார்ட் (Distort) :



படத்தின் தோற்றத்தை, தள்ளுதல் அல்லது இழுத்தல் மூலம் மாற்றித் தரும் செயலுக்கு டிஸ்டார்ட் என்று பெயர். டிஸ்டார்ஸன் டூல்-ன் செயல்பாடுகளை மனதில் கொண்டு வாருங்கள். அது போன்ற செயல்களை இந்த கட்டளை செய்து படத்தில் மாற்றத்தைத் தருகின்றது.

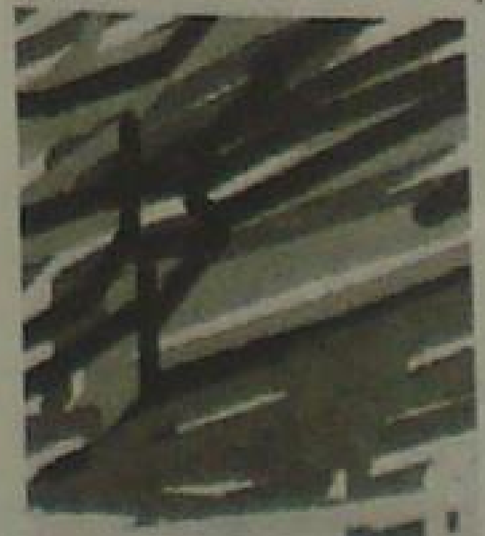
இதில் மொத்தம் 10 விதமான செயல்களைச் செய்வதற்கு கட்டளைகள் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன.

Blocks, Displace, Offset, Pixelate, Ripple, Swirl, Tile, Wet Paint, Whirlpool, Wind என்ற இவற்றின் அடிப்படை செய்திகளை இங்கு காணலாம்.

அ. **ப்ளாக்ஸ் (Blocks) :** படத்தை துண்டு துண்டாக வெட்டி இணைத்து வைத்துள்ள தோற்றம் கிடைக்கின்றது. இதன் டயலாக் பாக்ஸில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள ஸ்டைல் பகுதியில் Original Image, Inverse Image, Black, White, Other என்று மொத்தம் 5 முறைகள் உள்ளன. அநேகமாக அனைத்தும் ஒரே தன்மை வாய்ந்தவையாக உள்ளன. மேலும் இவற்றிற்கான மற்ற செயல்பாடுகள் பொதுவாகவே கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. Block Width, Block Height, Max. Offset (%) என்ற பகுதிகளில் மாற்றங்களை கொடுத்து படத்தின் அமைப்பை மாற்றிப் பெற முடிகிறது.

ஆ. **டிஸ்ப்ளேஸ் (Displace) :** இந்த கட்டளையும் க்ளாஸ் ப்ளாக் (Glass Block) கட்டளை போலவே செயல்படுகிறது. ஆனால் இதற்குத் தேவையான வடிவங்களை நாம் தயாரித்துக் கொடுத்துக் கொள்ளலாம். அதாவது நமது விருப்பப்படியான வடிவங்களில் விளைவை அமைக்க முடிகிறது. சிறப்புத் தன்மை வாய்ந்த கண்ணாடி வழியே உருவங்கள் தெரிகின்ற தோற்றத்தைத் தருகின்ற இந்த கட்டளையின் டயலாக் பாக்ஸில் ஸ்கேல் மோடில் (Scale Mode) டைல் (Tile) அல்லது ஸ்ட்ரெட்ச் டு ஃபிட் (Stretch to Fit) என்பதில் ஒன்றை செலக்ட் செய்து கொள்ளவும். இதில் இரண்டாவதாக உள்ள ஸ்ட்ரெட்ச் டு ஃபிட் மாறுபட்ட தோற்றத்தை தருகின்றது.

அன்டிஃபைன்டு ஏரியாஸ் (Undefined areas) என்பதில் ரிபீட் எட்ஜ் (Repeat Edge) என்பது செலக்ட் ஆகி இருக்கட்டும். இதில் ரேப் அரவுண்டு (Wrap around) என்று மாறுபட்ட செயலைத் தரும் வசதியும் கிடைக்கிறது. ஸ்கேல் (Scale) என்ற பகுதியில் ஹரிஸான்டல் மற்றும் வெர்டிகலில் கொடுக்கப்படும் மாற்றங்கள் படத்தின் அமைப்பை மாற்றித் தருகின்றன. அருகில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள ட்ராப்டவுன் லிஸ்ட்டில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள ஒரு எஃபெக்ட்டை செலக்ட் செய்யவும். இது (விண்டோஸ் பெயின்ட் அப்ளிகேஷன் போன்றவற்றில் உருவாக்கப்படும்) .pcx ஃபைலாக இருக்கின்றது. உங்களுக்கு விருப்பமான ஒரு எஃபெக்ட்டையும் உருவாக்கி இங்கு பயன்படுத்தலாம். அந்த எஃபெக்ட்டை தனி ஃபைலாக (.pcx) சேவ் செய்து இங்கு கொடுக்கப்பட்டுள்ள என்ற ஐகானை க்ளிக் செய்து துவக்கி பயன்படுத்தலாம். பெயின்ட் பிரஸ் அப்ளிகேஷனில் அருகில் உள்ள கிறுக்கியது போன்ற படத்தை வரைந்து அதனை .pcxஆக சேவ் செய்து இந்த கட்டளை மூலம் பயன்படுத்தினோம். அதன் விளைவாக கிடைத்த படத்தை மேலே கொடுத்துள்ளோம்.



இ. **ஆஃப்செட் (Offset) :** பயன்படுத்தப்படும் படத்தை நான்கு துண்டுகளாக வெட்டி இடம் நகர்த்தி வைத்துள்ள தோற்றத்தைக் கொடுக்கின்றது. இந்த கட்டளை. இதன் டயலாக் பாக்ஸில் கொடுக்கப் பட்டுள்ள அன்டிஃபைன்டு ஏரியாஸ் என்பதில் ரேப் அரவுண்டு என்பது செலக்ட் ஆகியிருந்தால் அருகில் உள்ளது போல அமைப்பு கிடைக்கிறது. அதில் உள்ள ரிபீட் எட்ஜஸ் மற்றும் கலர் ஆகியவை வேறு அமைப்பை கொடுக்கின்றன.

இவற்றுடன் ஷிப்ட் பகுதியில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள ஹரிஸான்டல் மற்றும் வெர்டிகல் ஆகியவற்றில் மாற்றங்கள் கொடுத்தும், ஷிப்ட் வேல்யூ (Shift Value...) என்ற செக் பாக்ஸை செலக்ட் செய்தும் மாற்றங்களை பெறமுடிகிறது.

ஈ. **பிக்ஸலெட் (Pixelate) :** குறைவான தரத்தில் உள்ள ராஸ்டர் இமேஜ் எனப்படும் பிட்மேப் படங்களை பெரிதுபடுத்தினால் அவை சிதிலமடைந்தது போல தோன்றுகின்றன. உருவத்தில் சிறிய கட்டங்கள் தோன்றிவிடும். இந்த சிறிய கட்டங்களுக்கு பிக்ஸல் என்று பெயர். பிக்ஸல் தெரியும் இந்த நிலையை பிக்ஸலேட் ஆகிவிட்டது என்று கூறுவார்கள். இது போன்ற தன்மையை செயற்கையாகவும் உருவாக்க முடிகிறது. சில கட்டுரைகளில் வெளியிடப்படும் நபர்களின் உருவம் தெரியக் கூடாது என்றால் இதுபோன்று அமைத்திருப்பார்கள். அந்த அமைப்பை பெறுவதற்கு இந்த கட்டளை உதவுகிறது.

இதன் டயலாக் பாக்ஸில் பிக்ஸலேட் மோட் என்பதில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள ஸ்கொயர் (Square), ரெக்டாங்கல் (Rectangle) அல்லது ரேடியல் (Radial) ஆகிய மூன்றில் ஒன்றை செலக்ட் செய்து கொள்ளவும். இதில் ரேடியல் முறையை செலக்ட் செய்தால் அதன் கீழே கொடுக்கப்பட்டுள்ள என்ற ஐகான் செலக்ட் செய்ய முடிகிறது. (இதன் பயன்பாடு பற்றிய விவரம் பக்கம் 208-ல் காண்க) அத்துடன் அட்ஜஸ்ட் பகுதியில் உள்ள விட்த் மற்றும் ஹைட் ஆகியவற்றில் மாற்றம் செய்தால் பிக்ஸலின் அளவு மாற்றித் தரப்படுகிறது. ஒபாஸிட்டி என்பதை மாற்றினால் பிக்ஸல் வழியாக படம் ஊடுருவி தெரியும் அமைப்பு கொடுக்கப்படுகிறது.

உ. **ரிப்பிள் (Ripple) :** இது தண்ணீருக்குள் பிரதிபலிக்கும் உருவத்தை பெறுவதற்கு உதவுகின்ற கட்டளை. மிக மெல்லிய சலனத்திலிருந்து அதிகபட்ச வேகத்துடன் ஆடிக் கொண்டிருக்கும் தண்ணீருக்குள் தெரிகின்ற உருவத்தை பெறமுடிகிறது.

இதன் டயலாக் பாக்ஸில் பிரைமரி வேவ் (Primary Wave) என்ற பகுதியில் பீரியட் (Period) என்பது அலையின் எண்ணிக்கையை மாற்றித் தருகிறது. ஆம்ப்ளிட்யூட் (Amplitude) என்பது அலையின் உயரத்தை மாற்ற உதவுகிறது. ஆப்டிமைஸ் (Optimize) என்பதில் ஸ்பீட்

(Speed) அல்லது குவாலிடி (Quality) என்பதில் ஒன்றை செலக்ட் செய்து கொள்ளலாம்.

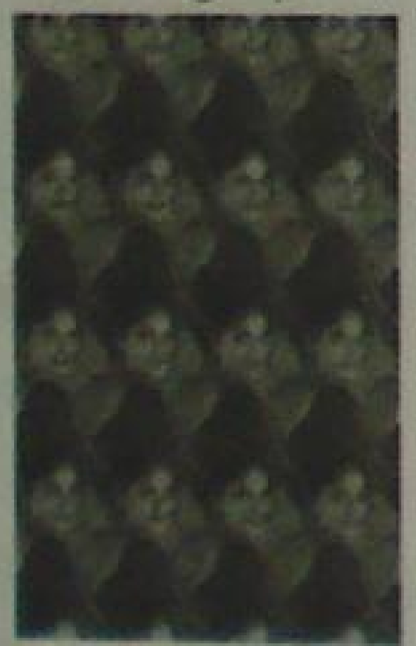
பெர்பன்டிகுலர் வேவ் (Perpendicular Wave) என்ற செக் பாக்ஸை செலக்ட் செய்தால் மற்றொரு பக்கமும் அலை தரப்படுகிறது. அதாவது இடது வலதாக அலை செல்லுவதாக இருந்தால் அத்துடன் மேலும் கீழுமாகவும் அலை செல்லும் அமைப்பு கொடுக்கப்படுகிறது. இங்கும் ஒரு ஆம்ப்ளிட்யூட் கொடுக்கப்பட்டுள்ளது. இதனால் புதிதாக சேர்க்கப்படும் அலையின் உயரம் (ஆழம்) மாற்றித் தரப்படுகிறது.

டிஸ்டார்ட் ரிப்பிள் (Distort Ripple) என்ற செக்பாக்ஸ் செலக்ட் செய்யப்பட்டால், கொடுக்கப்படும் அலைகளில் சலனம் ஏற்படுத்தப்படுகிறது. அலையின் கோணத்தை ஆங்கிள் (Angle) என்ற பகுதியில் மாற்றிக் கொள்ளலாம்.

ஊ. **ஸ்வர்ல் (Swirl) :** நீர்சுழலுக்குள் சிக்கிய உருவம் பெறுகின்ற தோற்றத்தை இந்த கட்டளை கொடுக்கிறது. சுழலின் திசை கடிகார சுற்று அல்லது அதற்கு எதிர்மறையாக இருக்க இதன் டயலாக் பாக்ஸில் உள்ள டைரக்சன் பகுதியில் க்ளாக்வைஸ் (Clockwise) அல்லது கவுன்டர் க்ளாக்வைஸ் (Counter Clockwise) ஆகியவற்றில் ஒன்றை செலக்ட் செய்து கொள்ளவும். அத்துடன் ஆப்டிமைஸ் (Optimize) பகுதியில் ஸ்பீட் அல்லது க்வாலிடியை செலக்ட் செய்து கொள்ளலாம்.

ஆங்கிள் பகுதியில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள ஹோல் ரொட்டேசன்ஸ் (Whole Rotations) என்பதை செலக்ட் செய்தால் சுழற்சி மிக அதிக எண்ணிக்கையில் கொடுக்கப்படுகிறது. ஆனால் சில நேரங்களில் கம்ப்யூட்டர் ஹாங் ஆகிவிடுவதற்கு வாய்ப்புள்ளது. கவனம் தேவை. அடிசனல் டிகிரி (Additional Degree) என்பது சுழலின் கோணத்தை கட்டுப்படுத்த உதவுகிறது.

எ. **டைல் (Tile) :** டைல் என்றால் (கூரையில் பதிக்கப்படும்) ஓடு என்று பொருள். அல்லது தரை மற்றும் சுவர்களில் பதிக்கப்படும் கற்களையும் கூறுவார்கள். அதாவது பல துண்டுகளாக உள்ள பொருட்களை பயன்படுத்தி ஒரு முழு பரப்பையும் பூர்த்தி செய்யும் செயல் ஆகும். தனி ஒரு துண்டினையும் பயன்படுத்தலாம். இந்த கட்டளை நமது படத்தை சிறிய உருவத்திற்கு மாற்றி, ஆனால் படத்தின் அளவிற்கு அந்த சிறிய உருவங்களை நிறுத்திக் கொடுக்கிறது.

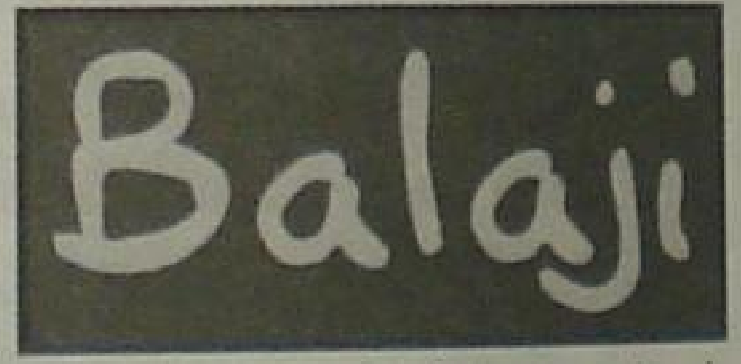


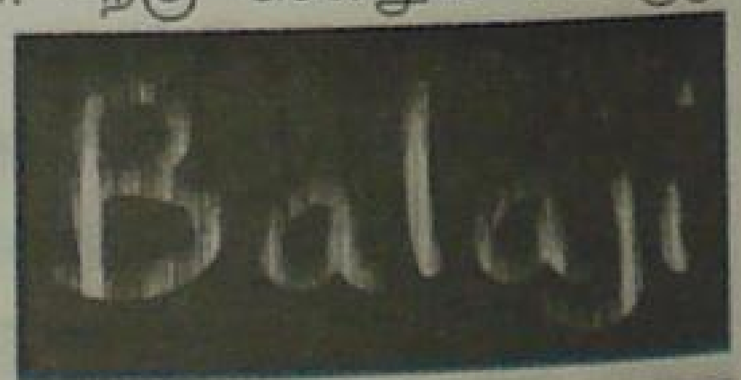
இதன் டயலாக் பாக்ஸில் மூன்று செயல்கள் மட்டும் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. அகலவசத்தில் மற்றும் உயரவசத்தில் எத்தனை துண்டுகள் நிறுத்தப்பட வேண்டும் என்பதை கொடுக்கலாம். ஹரிஸான்டல் மற்றும் வெர்டிகல் டைல்ஸ் பகுதியில் உள்ள ஸ்லைடரை நகர்த்தியோ அல்லது அதன் இறுதியில் கொடுத்துள்ள டெக்ஸ்ட் பாக்ஸில் எண்களை மாற்றியோ இதனை செய்யலாம். இரண்டு பக்கமும் ஒரே அளவிற்குத் தேவையென்றால் இந்தப் பகுதியில் உள்ள பூட்டு படத்தை க்ளிக் செய்து அது பூட்டிய நிலையில் வைத்துக் கொள்ளுங்கள். இதனால் ஒரு பக்கம் கொடுக்கப்படும் எண் தானாகவே அடுத்த பக்கத்திற்கும் கொடுக்கப்பட்டு விடுகிறது.

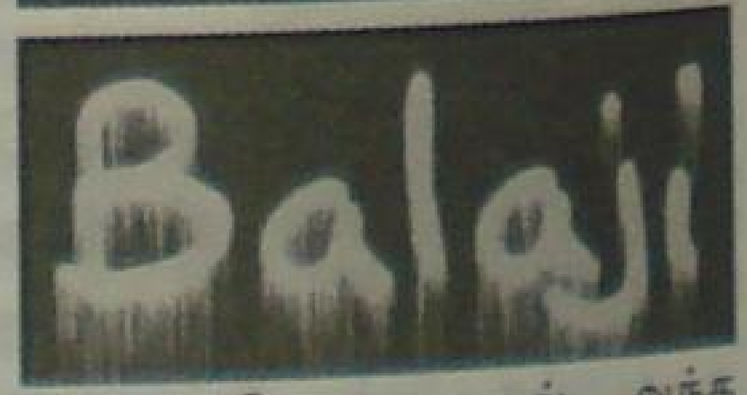
இதில் உள்ள ஓவர்லாப் % (Overlap %) என்ற பகுதியில் அதிகபட்சம் 50 வரையிலும் கொடுக்க முடிகிறது. இதில் மாற்றம் செய்தால், துண்டுகளாக்கி நிறுத்தப்படும் உருவம் ஒன்றின் மீது ஒன்று இருப்பது போல நிறுத்தப்படுகிறது. இங்கு மேலே கொடுக்கப்பட்டுள்ள படத்தை பாருங்கள் இது 30% ஓவர்லாப் கொடுத்து பெறப்பட்டது. இந்த அமைப்பு தேவையில்லையென்றால் ஓவர்லாப் பகுதியில் 0 கொடுத்துக் கொள்ளவும்.

ஏ. **வெட் பெயின்ட் (Wet Paint) :** படம் வரைகின்ற பொழுது, பெயின்ட் உலராத நிலையில் அதிகப்படியாக பெயின்ட் பூசப்பட்டால், அது வடியத் தொடங்கிவிடுவதை பார்த்திருப்பீர்கள். அதனால் படம் கெட்டுப் போகும். அது போன்ற நிலையை பெறுவதற்கு இந்த கட்டளை உதவுகிறது. கற்பனை வளத்துடன் பயன்படுத்தக் கூடிய ஒரு பயன்பாடு.

இதன் டயலாக் பாக்ஸில் இரண்டு செயல்பாடுகள் மட்டும் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. பெயின்ட்/மையின் உலர்ந்த நிலையை காட்டுவதற்கு வெட்னஸ் என்ற பகுதியில் மாற்றம் கொடுக்கவும். இங்கு -50 முதல் +50 வரையிலும் கொடுத்துக் கொள்ளலாம். -ற்கு செல்லும் பொழுது அடர் வண்ணமும், +க்கு செல்லும் பொழுது மெல்லிய வண்ணமும் கொடுக்கப்படுகிறது. நீங்கள் மாற்றப்போகும் படத்தில் பேக்கிரவுண்ட் மற்றும் படம் இருக்கின்றன என்றால் அதில் (1) பேக்கிரவுண்டு பகுதி காயாமல் அந்த நிற பெயின்ட்/மை வடிந்த நிலை வருவதற்கு +ல் எண்ணை மாற்றவும். (2) படம் பகுதியில் கொடுத்துள்ள பெயின்ட் உலராமல் வடிந்த நிலை கிடைக்க -ல் எண்ணை மாற்றித் தரவும். இரண்டிற்கும் எடுத்துக்காட்டாக இங்கு கொடுத்துள்ள படத்தை பாருங்கள். முதல் படம் உண்மையானது. எந்த மாற்றமும் கொடுக்கப்படாதது. இரண்டாவது படத்தில் பார்டர் மற்றும் பேக்கிரவுண்ட வடிந்த நிலையில், எழுத்து மறைந்து விட்டது. இதற்கு -50 கொடுக்கப்பட்டது. மூன்றாவது படத்தில் எழுத்து வடிந்துள்ள நிலை கிடைத்துள்ளது. இதற்கு +50 கொடுத்துள்ளோம். வடிந்து வரும் பெயின்ட்/மையின் அளவை கட்டுப்படுத்த பெர்சன்ட் பகுதியில் மாற்றம் கொடுக்கவும்.







ஐ. **வேர்ல்பூல் (Whirlpool) :** நீரோட்டத்தால் ஏற்படும் சலனத்தை படத்திற்குக் கொடுக்க இந்த கட்டளை உதவுகிறது. இதன் டயலாக் பாக்ஸில், நீரோட்டத்தில் இடைவெளியை மாற்றியமைக்க ஸ்பேசிங் (Spacing) என்ற பகுதி உதவுகிறது. மேலும் நீரோட்டத்தால் ஏற்படும் தெளிவற்ற மங்கலான நிலையை கொடுப்பதற்கு ஸ்மியர் லெங்த் (Smear Length) என்ற ஸ்லைடர் உதவுகிறது. நீரோட்டத்தின் சுழற்சியை கட்டுப்படுத்தவும் அதிகரிக்கவும் ட்விஸ்ட் (Twist) பகுதியில் மாற்றங்களைக் கொடுக்கலாம்.

குறிப்பிட்ட திசையில் நீரோட்டம் செல்லுவதை கட்டுப்படுத்த ஸ்ட்ரீக் டீடெய்ல் (Streak Detail) உதவுகிறது. இத்துடன் நீரோட்டத்தின் ஸ்டைலை (Style) மாற்றவும் முடிகிறது. அல்லது நீங்கள் தற்போது கொடுத்துள்ள ஸ்டைலை புதிதாக சேர்த்துக் கொள்ளவும் (+ குறியை செலக்ட் செய்து பெயர் கொடுத்து சேவ் செய்து கொள்ளவும்) முடிகிறது.

ஒ. **விண்ட் (Wind) :** வேகமான காற்று அடிக்கும் பொழுது புகைப்படம் எடுத்தால், தூசு பறப்பதும் பொருட்களின் சலனமும் பதிவாகி, படம் மங்கலாக தோன்றலாம். அதாவது கண்ணிற்குப் புலப்படாத காற்றின் சலனம் படத்தில் தெரியும். அது போன்ற தோற்றத்தை நமது வேலைகளில் பெறுவதற்கு இந்த கட்டளை உதவுகிறது.

இதன் டயலாக் பாக்ஸில் காற்றின் வேகத்தையும் அழுத்தத்தையும் காட்டுவதற்கு ஸ்ட்ரெங்த் (Strength) என்ற பகுதியில் மாற்றத்தைக் கொடுக்கவும். காற்றின் சலனத்தால் உருவம் மறைக்கப்படும் தன்மையை மாற்ற ஒபாஸிட்டி (Opacity) உதவுகிறது. ஆங்கிள் (Angle) என்பதன் மூலம் காற்று வீசும் திசையின் கோணத்தை மாற்றியமைத்துக் கொள்ளலாம்.

---

24. நாய்ஸ் (Noise) :

படங்களின் மேல் மணலை தூவியது போன்ற, சிறுசிறு புள்ளிகளை உருவாக்குவதற்கு நாய்ஸ் என்று பெயர். படத்தின் உண்மை தன்மையை மாற்றித் தரும் ஒருவகையான செயலான இது பல்வேறு முறைகளில் உருவாக்கப்படுகிறது. இங்கு இந்த கட்டளையின் கீழ் 6 செயல்பாடுகள் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன.

அ. **ஆட் நாய்ஸ் (Add Noise) :** படத்திற்கு புதிதாக நாய்ஸ் கொடுக்க இந்த கட்டளை உதவுகிறது. மூன்றுவிதமான நாய்ஸ் கொடுக்க இதன் டயலாக் பாக்ஸில் வகை செய்யப்பட்டு உள்ளது. காஸியன் (Gaussian), ஸ்பைக் (Spike) மற்றும் யூனிஃபார்ம் (Uniform) ஆகிய 3 முறைகளில் கொடுக்கலாம். லெவல் (Level) மற்றும் டென்ஸிடியில் (Density) மாற்றம் கொடுத்து, அமைக்கப்படும் நாய்ஸின் அளவை கட்டுப்படுத்த முடிகிறது. கலர் மோடில் செய்யும் மாற்றம் சிறிய அளவில் மாற்றத்தை தருகிறது.

ஆ. **மேக்ஸிமம் (Maximum) :** துகள்களாக இல்லாமல், அதிகபட்ச நாய்ஸை கொடுக்க இந்த கட்டளை உதவுகிறது.

இதன் டயலாக் பாக்ஸில் பெர்ஸன்டேஜ் மற்றும் ரேடியஸ் என்ற இரண்டு ஸ்லைடர்கள் மட்டும் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. பெர்ஸன்டேஜில் கொடுக்கப்படும் மாற்றத்தால் படத்தின் மங்கும் தன்மை மாற்றியமைக்கப்படுகிறது.

இ. **மீடியன் (Median) :** படத்திற்கு மங்கும் தன்மையை மட்டும் தருகின்றது. இதன் டயலாக் பாக்ஸில் ரேடியஸ் மட்டும் கொடுக்கப்பட்டுள்ளது.

ஈ. **மினிமம் (Minimum) :** மேக்ஸிமம் செயலுக்கு எதிராக செயல்படுகிறது. படத்தில் மென்மையான நிறங்கள் உள்ள பகுதியை அடர்நிறத்திற்கு - கருப்பாக மாற்றிக் கொடுக் கின்றது. மேலும் படத்திற்கு மங்கும் தன்மையையும் கொடுக்க முடிகிறது.

உ. **ரிமூவ் மாயர் (Remove Moire):** அச்சிட்ட படங்களை ஸ்கேன் செய்து பயன்படுத்தினால், அவற்றில் ஏற்கனவே உள்ள ஸ்கிரீனும் தற்போதைய வேலையில் கொடுக்கப்படும் ஸ்கிரீனும் இணைந்த ஒருவித, புள்ளிகளால் ஆன நட்சத்திர தோற்றத்தைக் கொடுக்கின்றது. இதற்கு மாயர் எனப் பெயர். இது பல்வேறு விதமான காரணங்களால் உருவாகலாம்.

அப்படி உருவான மாயர் தோற்றத்தை நீக்க இந்த கட்டளை உதவுகிறது. அதாவது இரண்டு ஸ்கிரீன்கள் (Screens) இணைந்த தோற்றத்தை நீக்கித் தருகிறது. இங்கு கொடுக்கப்பட்டுள்ள முதல் படம் நாமாக மாயர் தன்மை வரவழைத்தது.

இரண்டாவது படம் அதன்மேல் இந்த கட்டளையை செலுத்தியதில் கிடைத்த விளைவு.

ஊ. ரிமூவ் நாய்ஸ் (Remove Noise) : உங்கள் படத்தில் நாய்ஸ் இருந்தால் அதனை ஓரளவு நீக்குவதற்கு இந்த கட்டளை உதவுகிறது.

25. ஷார்பன் (Sharpen) :

படத்தை துல்லியமாகக் காட்டுவதற்கு இந்த கட்டளை உதவுகிறது. எனினும் தரம் குறைவான படங்கள் இருந்தால் அவற்றின் தரத்தை அதிகரிக்க இது போன்ற கட்டளைகள் உதவுகின்றன. இதன் கீழ் கொடுக்கப்பட்டுள்ள 5 செயல்களில் ஷார்பன் (Sharpen) மற்றும் அன்ஷார்ப் மாஸ்க் (Unsharp Mask) ஆகிய இரண்டும் நமது வேலைகளில் பயனாகக் கூடியவை. இவற்றின் விளைவுகள் மட்டுமே தெளிவாகக் கிடைக் கின்றன. இங்கு கொடுக்கப்பட்டுள்ள படங்களை காண்க. மற்ற 3 செயல்களான அடாப்டிவ் அன்ஷார்ப், டைரக்சனல் ஷார்பன் மற்றும் ஹை பாஸ் ஆகியவற்றை செயல்படுத்திப் பாருங்கள்.

26. ப்ளக் இன்ஸ் (Plug-Ins) :

வாகனங்களுக்கு எக்ஸ்ட்ரா ஃபிட்டிங்ஸ் பயன்படுத்துவதை பார்த்திருப்பீர்கள். அந்தந்த வாகனத்திற்கு பொருந்துவதாக கிடைத்தாலும், அவை குறிப்பிட்ட அந்த வாகனம் தயாரிக்கும் நிறுவனத்தால் தயாரிக்கப்பட்டது அல்ல. வேறு தயாரிப்பாளர்கள் தருவது. ஆனால் அந்த வாகனத்தில் பயன்படுத்த முடிகிறது அல்லவா.

இது போல கோரல்டிரா போன்ற அப்ளிகேஷன்களில் பயன்படுத்தக்கூடிய சிறப்புத் தன்மைகளைத் தருகின்ற மென்பொருட்களை நமது கம்ப்யூட்டர்களில் பதிவு செய்து கொள்ளலாம். அவை நேரடியாக கோரல்டிராவில் ஒரு கட்டளையாக இணைக்கப்பட்டுவிடுகின்றன. இவற்றை ஃபில்டர்கள் என்றும் கூறுவார்கள். நமது வேலைகளில் பயன்படுத்தி, படங்களுக்கு சிறப்புத் தோற்றங்களைக் கொடுக்கலாம்.

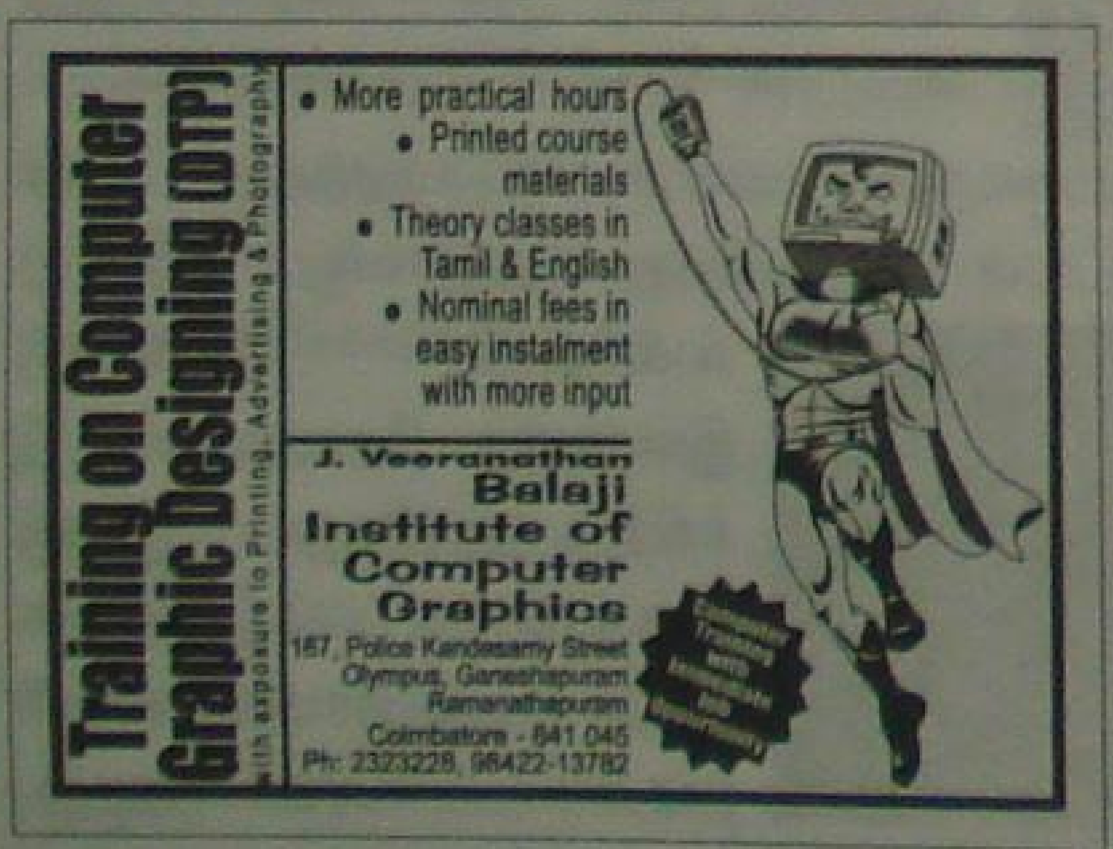
இவற்றிற்கு ப்ளக் இன்ஸ் என்று பெயர். நீங்கள் உங்கள் கம்ப்யூட்டர்களில் பதிவு செய்துள்ள, கோரல்டிராவிற்கான, ப்ளக்இன்ஸ்-களின் பெயர்கள் இங்கு கொடுக்கப்படுகின்றன. தற்போது இங்கு கொடுக்கப்பட்டுள்ளது டிஜிமார்க் (Digimarc) என்ற ப்ளக் இன் மட்டுமே. இது, படங்களுக்குக் கொடுக்கப்பட்டுள்ள வாட்டர் மார்க் (Water Mark) என்ற அடையாளத்தை கண்டுபிடிக்க உதவுகிறது.

வெக்டார் இமேஜ்களை நெகட்டிவாக மாற்ற (To Invert Vector Image)

கோரல்டிராவில் உருவாக்கப்படும் வேலைகள் மற்றும் உருவங்கள் அனைத்தும் வெக்டார் இமேஜ்களாகவே கருதப்படுகின்றன. (தேவையெனில் இவற்றை பிட்மேப் என்று அழைக்கப்படும் ராஸ்டர் இமேஜ்களாக மாற்றிக் கொள்ள முடிகிறது.) உருவாக்கப்பட்ட இமேஜ்களை ஒட்டுமொத்தமாக நெகட்டிவாக (இன்வர்ட்) மாற்றுவதற்கு பிரிண்ட் கட்டளையில் பிரீபிரஸ் ஃபோல்டரில் இன்வர்ட் கட்டளை உதவுகிறது.

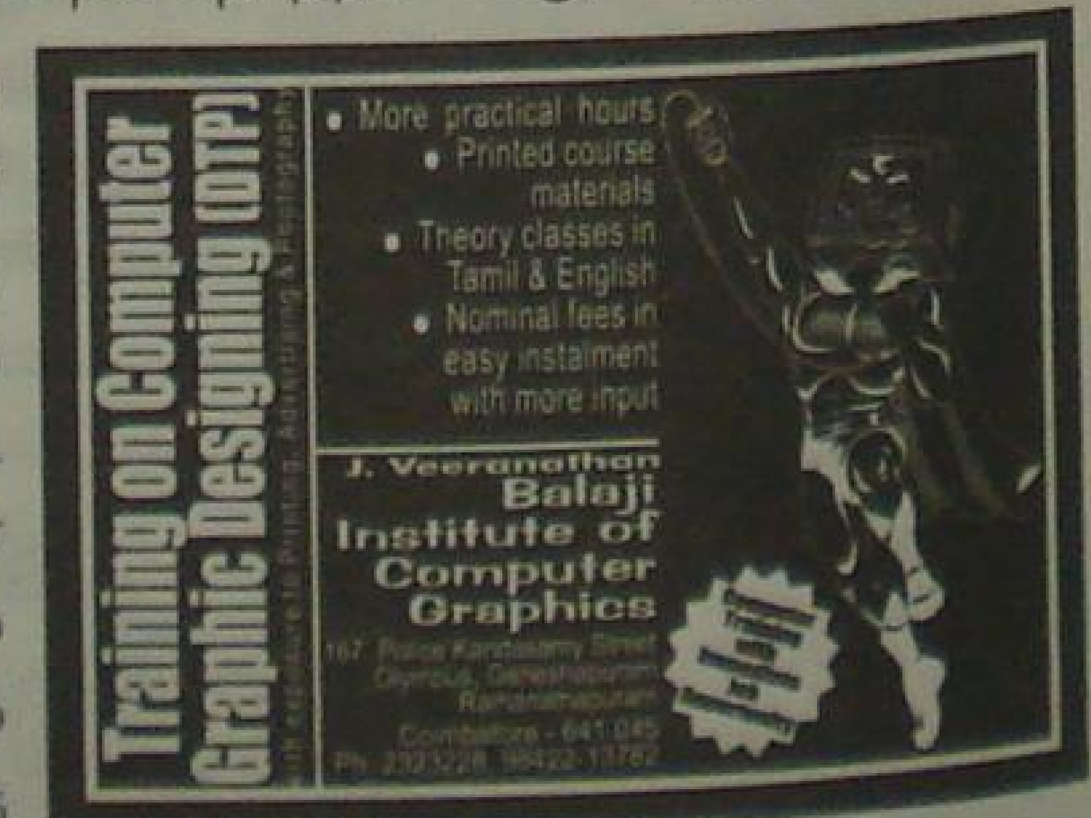
ஒட்டுமொத்தமாக அல்லாமல், ஒரு உருவம் (அது ஒரு தனிப்பட்ட படம் அல்லது விளம்பரம் போன்று முழுவதும் வடிவமைக்கப்பட்ட வேலையாக இருக்கலாம்) மட்டும் நெகட்டிவாக - அதாவது தற்போது கருப்பு நிறத்தில் உள்ளவை வெள்ளையாகவும், வெள்ளையாக உள்ளவை கருப்பு நிறத்திலும் மாற்றியமைக்கப் பட்டிருத்தல் - தேவை என்ற நிலையில் பின்வருமாறு செயல்படவும்.

கீழே கொடுத்துள்ள ஒரு விளம்பரம் கோரல்டிராவில் வடிவமைக்கப்பட்டது. இதில் உள்ள படமும் வெக்டார் இமேஜ் ஆகும். (இதில் ராஸ்டர் இமேஜ் நிறுத்தப்பட்டிருந்தாலும் மாற்ற முடியும்) இதனை ஒட்டுமொத்தமாக நெகட்டிவாக மாற்ற வேண்டும். இதற்கு உதவுவது Effects > Transform > Invert கட்டளையாகும்.


Training on Computer Graphic Designing (DTP)
with exposure to Printing, Advertising & Photography
• More practical hours
• Printed course materials
• Theory classes in Tamil & English
• Nominal fees in easy instalment with more input
J. Veeranathan
Balaji Institute of Computer Graphics
167, Police Kandasamy Street
Olympus, Ganeshapuram
Ramanathapuram
Coimbatore - 641 045
Ph: 2323228, 98422-13782

உருவத்தை செலக்ட் செய்து கொண்டு நேரடியாக இந்த கட்டளையை கொடுத்தால் உருவம் மாறிவிடும் ஆனால் விளைவு நாம் எதிர்பார்த்தது போல இருக்காது. இதற்கு பின்வரும் செயல்பாடுகளைச் செய்யவேண்டும்.

செயல்முறை : உருவத்தைச் சுற்றிலும் ஒரு கட்டம் வரைந்து கொள்ளுங்கள். அதற்கு ஃபில்லாக ஒயிட் நிறம் கொடுக்கவும். உருவத்தை மறைந்து நிற்கும். அந்த கட்டத்தை சென்டு பேக் கொடுக்கவும். இப்பொழுது உருவத்திற்கு பின்புலமாக ஒயிட் நிறுத்தப்பட்டுள்ளது. இப்பொழுது புதிதாக வரைந்த இந்த கட்டத்தையும் உருவத்தையும் செலக்ட் செய்து (தேவையெனில் குரூப் செய்து) கட்டளையை கொடுக்கவும். உடன் உருவம் கீழே உள்ளவாறு நெகட்டிவ் தோற்றம் பெறுகின்றது.

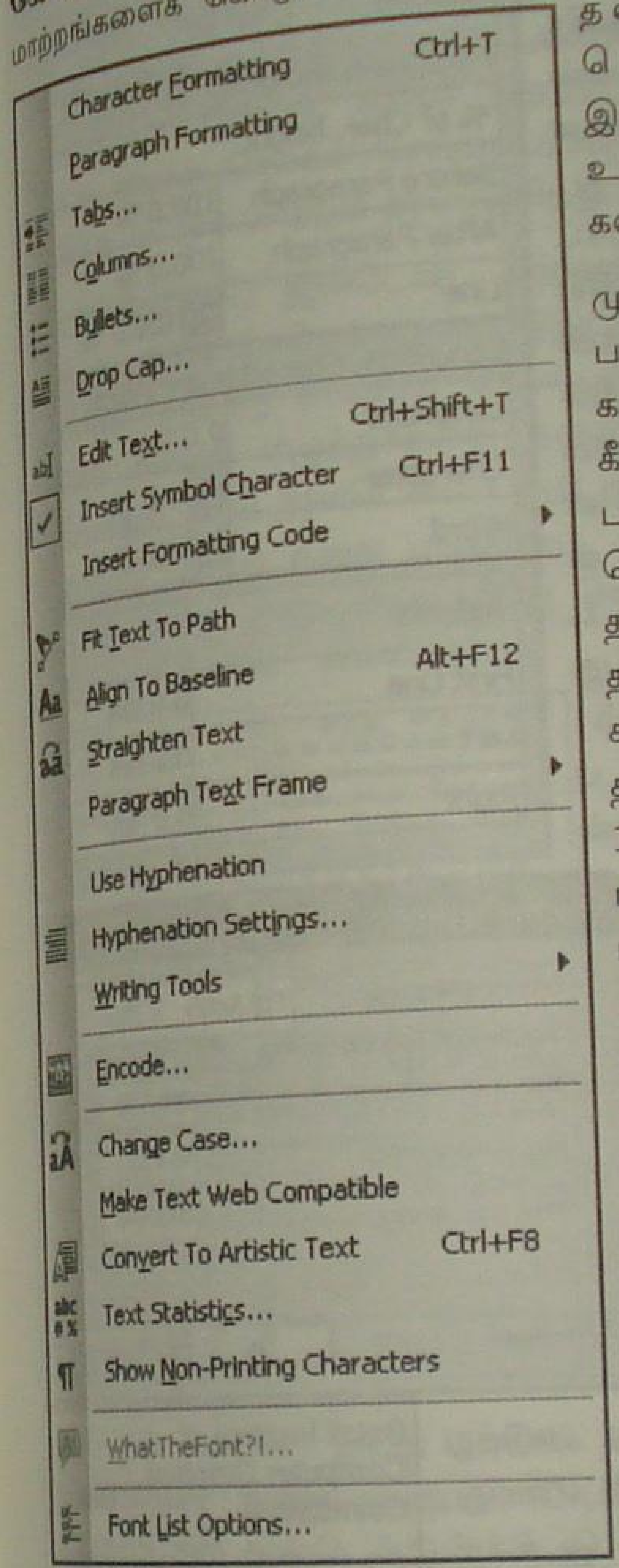

Training on Computer Graphic Designing (DTP)
with exposure to Printing, Advertising & Photography
• More practical hours
• Printed course materials
• Theory classes in Tamil & English
• Nominal fees in easy instalment with more input
J. Veeranathan
Balaji Institute of Computer Graphics

எழுத்துக்கள் வெள்ளையாகவும், பின்புலமாக நிறுத்தப்பட்ட வெள்ளை கட்டம் கருப்பாகவும் மாறி இந்த நெகட்டிவ் தோற்றம் கிடைக்கிறது.

நன்றி : **திரு. இரமேஷ், கிராபிக் சிஸ்டம்ஸ், கோவை**

டெக்ஸ்ட் (Text)

கோரல்டிராவில் உருவாக்கப்பட்ட எழுத்துக்களுக்கு மாற்றங்களைக் கொடுக்கவும், அவற்றிற்கு சில சிறப்புத் தன்மைகளைக் கொடுக்கவும் இந்த மெனுவில் உள்ள கட்டளைகள் உதவுகின்றன.


Character Formatting Ctrl+T
Paragraph Formatting
Tabs...
Columns...
Bullets...
Drop Cap...
Edit Text... Ctrl+Shift+T
Insert Symbol Character Ctrl+F11
Insert Formatting Code
Fit Text To Path
Align To Baseline Alt+F12
Straighten Text
Paragraph Text Frame
Use Hyphenation
Hyphenation Settings...
Writing Tools
Encode...
Change Case...
Make Text Web Compatible
Convert To Artistic Text Ctrl+F8
Text Statistics...
Show Non-Printing Characters
WhatTheFont?!...
Font List Options...

முந்தைய பதிப்புகளில் ஒரே கட்டளையின் கீழ் கொடுக்கப்பட்டிருந்த பல செயல்கள் தற்போது தனித்தனி கட்டளையாக தரப்பட்டுள்ளன. 11வது பதிப்பிற்குப் பிறகு என்று பார்த்தால் டெக்ஸ்ட் மெனுவை பொறுத்தமட்டில், மிகப்பெரிய மாற்றம் எதுவும் இல்லை. சிறிய வசதிகள் சில சேர்க்கப்பட்டுள்ளன. இந்த டெக்ஸ்ட் மெனுவில் உள்ள கட்டளைகள் பின்வரும் நிலைகளில் செயல்படுவனவாகக் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன:

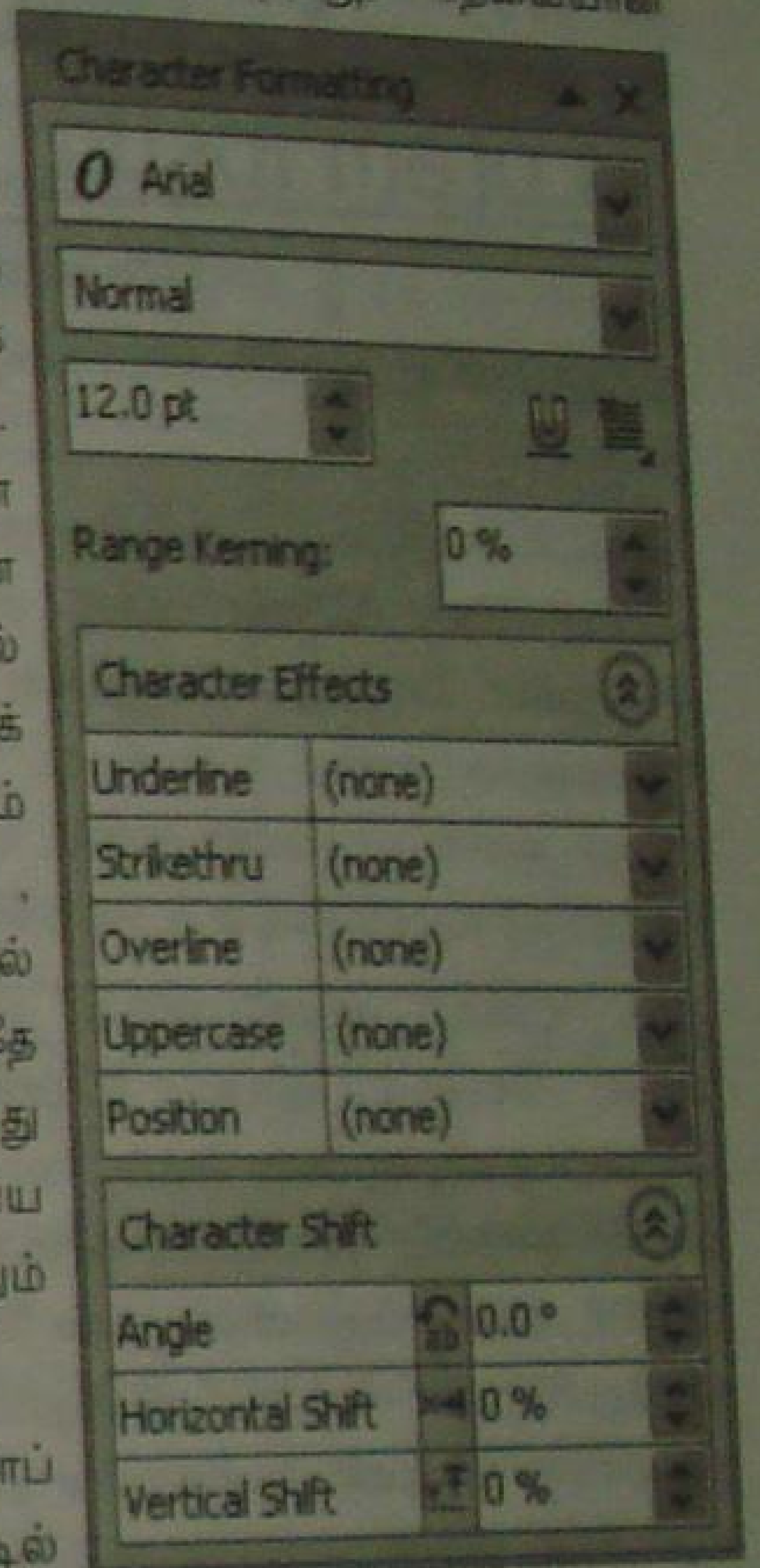
1. **டெக்ஸ்ட் டூலை** பயன்படுத்தி எழுத்துக்கள் -குறிப்பிட்ட அல்லது முழு எழுத்துப் பகுதி - செலக்ட் செய்துள்ள நிலை;
2. **ஷேப் டூலை** பயன்படுத்தி எழுத்துக்கள் - ஒரு எழுத்து முதல் பல எழுத்துக்கள் வரை அல்லது முழு எழுத்துப்பகுதியையும் - செலக்ட் செய்துள்ள நிலை;
3. **பிக் டூலை** பயன்படுத்தி எழுத்துப் பகுதி செலக்ட் செய்துள்ள நிலை.

அதாவது எழுத்துக்களில் மற்றும் எழுத்துப் பகுதிகளில் மாற்றம் கொடுப்பதற்கு டெக்ஸ்ட் டூல் மட்டுமல்லாது, முதல் டூலான பிக்டூலும் இரண்டாவது டூலான ஷேப் டூலும் உதவுகின்றன என்பது குறிப்பிடத்தக்கது.

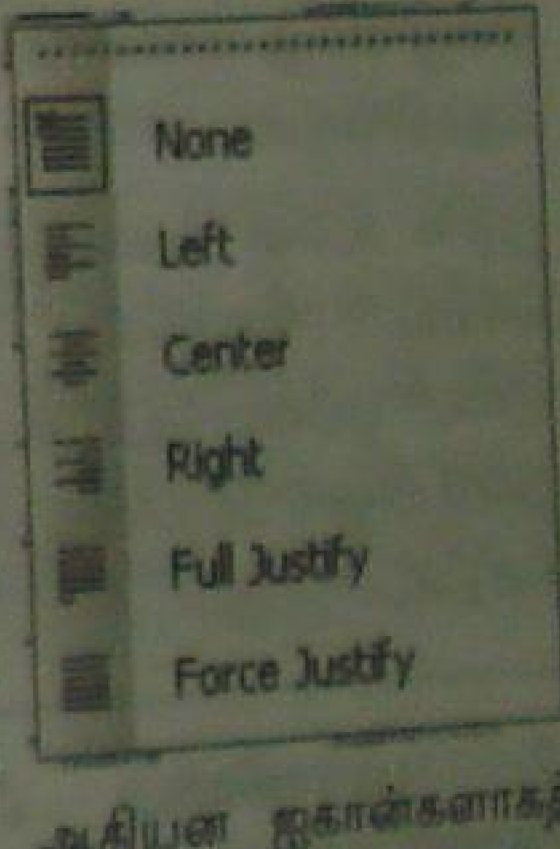
ஆர்டிஸ்டிக் அல்லது பாராகிராப் டெக்ஸ்ட்டாகக் (பக்கம் 038ல் டெக்ஸ்ட் டூல் பார்க்க) கொடுக்கப்பட்டுள்ள பகுதிகளில் மேற்கண்ட மூன்று நிலைகளிலும் கட்டளைகள் செயல்படுகின்றன. சில கட்டளைகள் மேலே குறிப்பட்டுள்ள ஏதேனும் ஒரு நிலையில் மட்டும் செயல்படுவதாகவும் இருக்கின்றன.

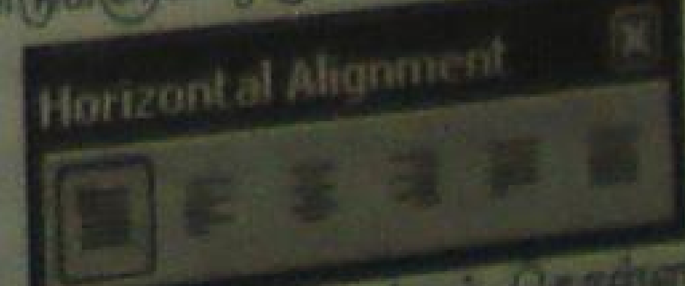
1. கேரக்டர் ஃபார்மேட்டிங் (Character Formatting) (Ctrl+T) :

எழுத்தின் தன்மைகளை மாற்றுவதற்குத் தேவையான வசதிகள் இந்தக் கட்டளையில் கொடுக்கப்பட்டு உள்ளன. இது ஒரு டாக்கர் விண்டோவாக தரப்பட்டுள்ளது. எனவே இதனை தேவையான இடத்தில் நிறுத்தி வைத்துக் கொள்ளலாம் என்பதுடன், இது ஸ்கிரீனில் இருக்கும் பொழுதே மாற்றங்களை நமது வேலையில் செய்ய முடியும் என்பதும் குறிப்பிடத்தக்கது.


Character Formatting
Arial
Normal
12.0 pt
Range Kerning: 0 %
Character Effects
Underline (none)
Strikethru (none)
Overline (none)
Uppercase (none)
Position (none)
Character Shift
Angle 0.0°
Horizontal Shift 0 %
Vertical Shift 0 %

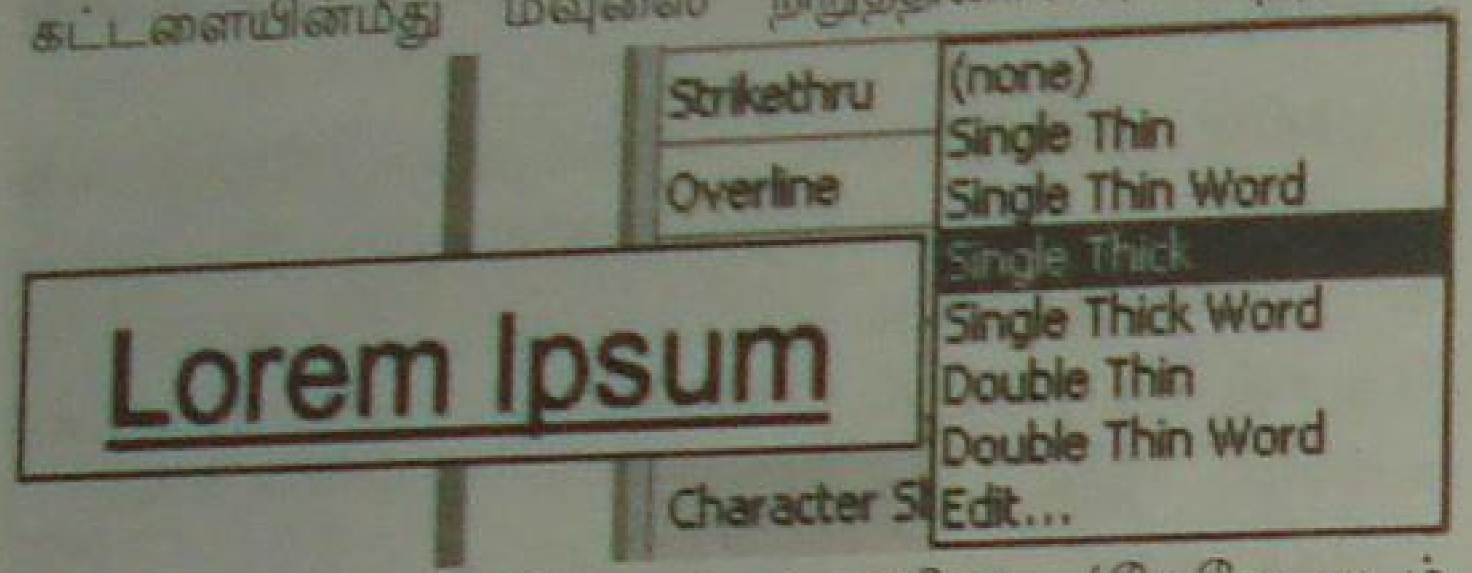
முதல் ட்ராப் டவுன் லிஸ்ட்டில் நமது எழுத்துருவின் பெயரை செலக்ட் செய்து கொள்ளலாம். இரண்டாவதாகத் தரப்பட்டுள்ளது ஸ்டைல் வசதி. அடுத்து சைஸ் மாற்றிக் கொள்ளும் வசதி. அதனருகில் எழுத்துக்களுக்கான அடிக்கோடிடுவது (அண்டர்லைன்) மற்றும் அலைன்மென்ட் (Alignment) ஆகியன ஐகான்களாகத் தரப்பட்டுள்ளன. அலைன்மென்ட் ஐகானை க்ளிக் செய்தால் வருகின்ற பட்டியலில் நன், லெப்ட், சென்டர், ரைட், புல் ஜஸ்டிபை, ஃபோர்ஸ் ஜஸ்டிஃபை என்று ஐந்து அலைன்மென்டுகளும் ஒரு பொதுவானதும் தரப்பட்டுள்ளன. தேவையென்றால் இந்த வசதியை தனியே ஃப்ளைஅவுட்டாக வெளியே நகர்த்தி வைத்துக் கொள்ள முடிகிறது (மேலே படம் காண்க).


None
Left
Center
Right
Full Justify
Force Justify


Horizontal Alignment

அடுத்த பகுதியாக தரப்பட்டுள்ள, ரேன்ஜ் கெர்னிங் (Range Kerning) என்பது குறிப்பிட்ட எழுத்துக்களுக்கு இடையே தூரத்தை அதிகப்படுத்த உதவுகிறது.

அடுத்த தொகுப்பாக கேரக்டர் எஃபெக்ட் (Character effect) என்பது தரப்பட்டுள்ளது. இதில் எழுத்துக்களுக்கு கீழ் பக்கம், மேல் பக்கம் மற்றும் எழுத்தின் மீது கோடுகளை கொடுக்கும் வசதி தரப்பட்டுள்ளது. அத்துடன் இவற்றின் ட்ராப்டவுன் லிஸ்ட் மூலமாக, கொடுக்கப்படும் கோட்டின் வடிவத்தை மாற்றிக் கொள்ளவும் வசதி உள்ளது. கட்டளையின்மீது மவுஸை நிறுத்தினாலே, அதற்கான எடுத்துக்காட்டு அருகே காட்டப்படுகிறது. (மேலே படம் காண்க.)


Strikethru
Overline
Character St
(none)
Single Thin
Single Thin Word
Single Thick
Single Thick Word
Double Thin
Double Thin Word
Edit...
Lorem Ipsum

கேரக்டர் எஃபெக்ட் பகுதியில் நான்காவதாக உள்ளது அப்பர் கேஸ் (Upper case) என்பதாகும். செலக்ட் செய்துள்ள எழுத்துப் பகுதியை லோயர், ஹையர் கேஸ்களுக்கு மாற்ற உதவுகிறது. கடைசியாக உள்ளது சூப்பர் ஸ்கிரிப்ட் (Super script) மற்றும் சப் ஸ்கிரிப்ட் (Subscript) எழுத்துக்களை உருவாக்க உதவுகிறது.

இந்த டாக்கர் விண்டோவின் கடைசி தொகுப்பாக உள்ள கேரக்டர் ஷிப்ட் (Character shift) என்பது செயல்பட, எழுத்துக்கள் ஷேப் டூலால் அல்லது டெக்ஸ்ட் டூலால் செலக்ட் செய்யப்பட்டிருக்க வேண்டும். இந்த ஷிஃப்ட் (Shift) பகுதியின் மூலம் எழுத்துக்களை இடம் நகர்த்துவதற்கும் சுழற்றி நிறுத்துவதற்கும் முடிகிறது. முதலாவது எழுத்தை தேவையான அளவு சுழற்றி நிறுத்த உதவுகிறது. இரண்டாவது மற்றும் 3வது பகுதிகள், இடது வலது என்று பக்கவாட்டிலும், மேல் கீழ் நகர்த்துவதற்கும் உதவுகின்றன.

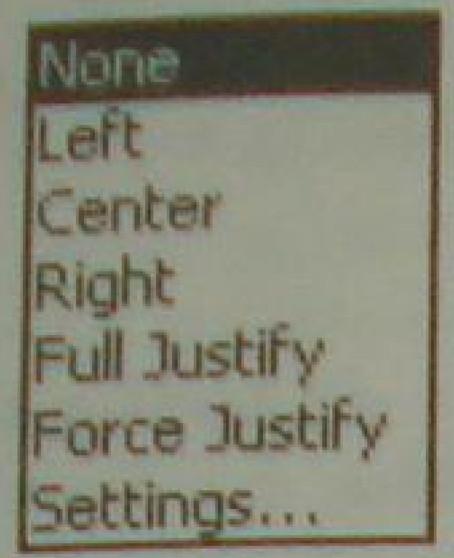
இதில் உள்ள அனைத்து பகுதிகளும், டெக்ஸ்ட் டூலை செலக்ட் செய்துள்ள நிலையிலும் மற்றும் ஷேப் டூலை பயன்படுத்தி எழுத்துக்கள் செலக்ட் செய்துள்ள நிலையிலும் ப்ராப்பர்டி பாரில் (Property Bar) காணப்படும் வசதிகளேயாகும்.

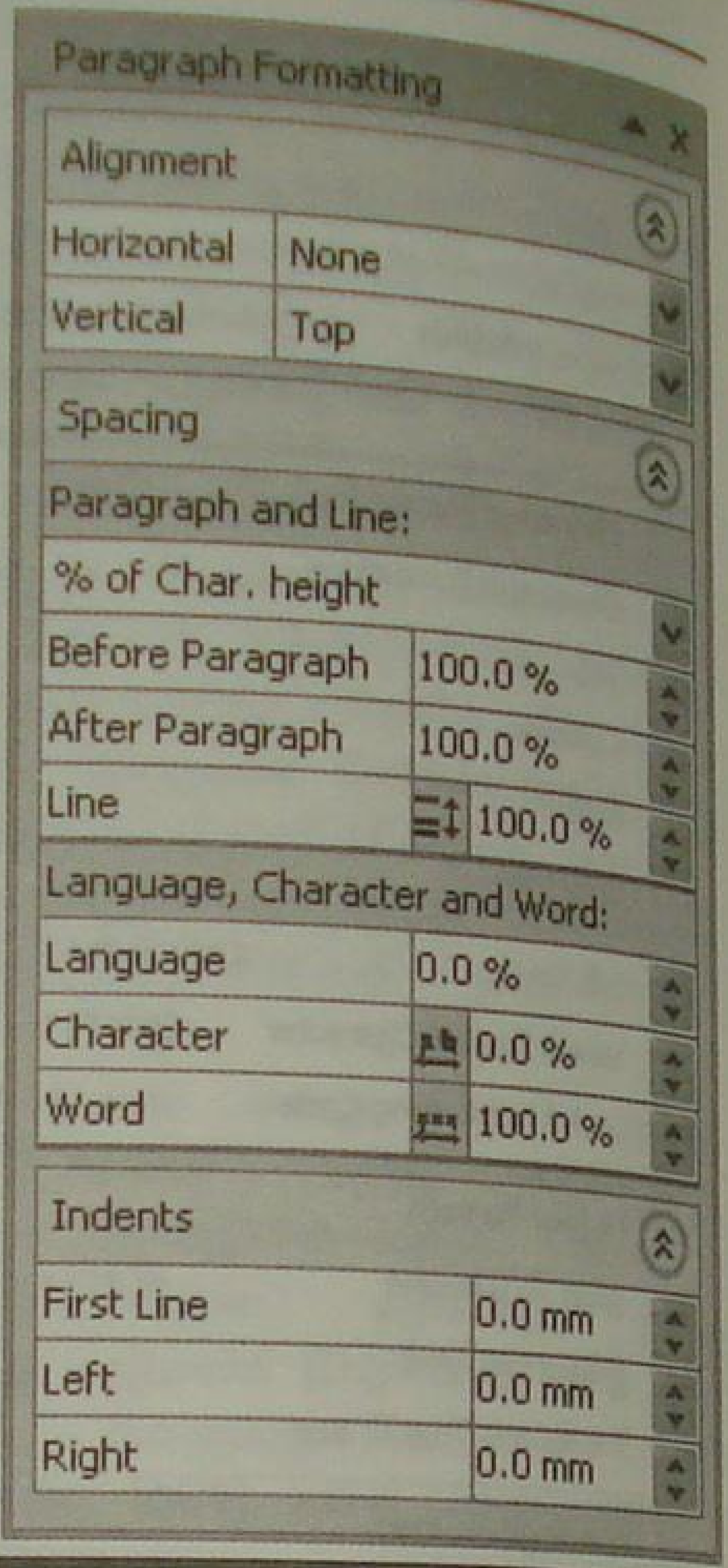
---

2. பாராகிராப் ஃபார்மேட்டிங் (Paragraph Formatting) :

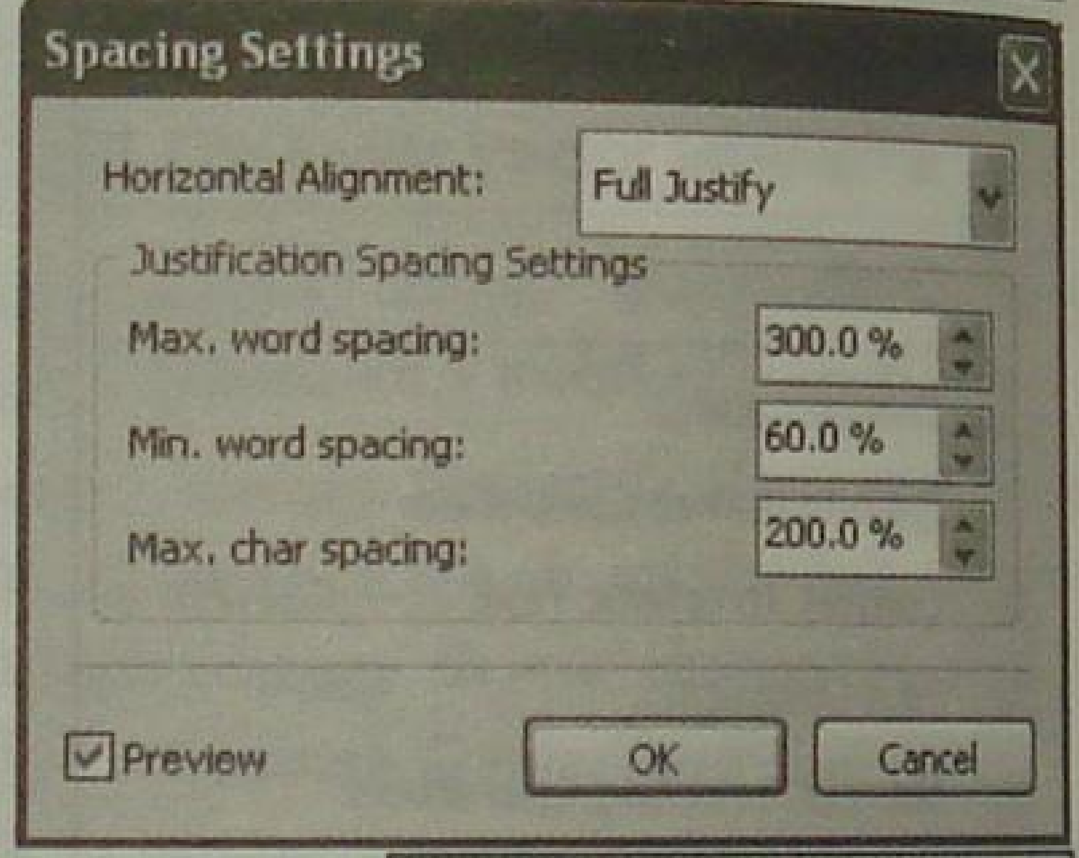
இந்தக் கட்டளைக்கும் தனி டாக்கர் விண்டோ தரப்படுகிறது. அதில் செலக்ட் செய்யப்பட்டுள்ள எழுத்துப் பகுதிக்கு பாராகிராப் அடிப்படையில் கொடுக்க வேண்டிய சில வசதிகள் தரப்பட்டுள்ளன.

முதல் பகுதியான அலைன்மென்ட் (Alignment) என்பதில் இரண்டு முறைகள் தரப்பட்டுள்ளன. முதலாவது ஹரிஸான்டல் என்பது. இது வழக்கமானது . லெப்ட், ரைட் என்பன உட்பட ஐந்து விதமான அலைன்மென்டுகள் உள்ளன. இது தவிர இங்கு செட்டிங்ஸ் என்ற கட்டளை தரப்படுகிறது. இதனை செலக்ட் செய்தால் புதிய டயலாக் பாக்ஸ் வருகிறது. இதில் முதல் பகுதியில் தேவையான அலைன்மென்ட்டை செலக்ட் செய்து கொள்ளலாம். ஜஸ்டிபை மற்றும் ஃபோர்ஸ் ஜஸ்டிபை அலைன்மென்ட்கள் கொடுக்கும் போது, வார்த்தைகளுக்கான இடைவெளியை மாற்றியமைக்க வசதி கிடைக்கிறது. அடுத்து உள்ள வெர்ட்டிகல் என்பது, பாராகிராப் டெக்ஸ்ட் பகுதியை செலக்ட் செய்திருந்தால் மட்டுமே செயல்படுகிறது. பாராகிராப் ஃபிரேமிற்குள் எழுத்துக்கள், மேல் பக்கம், கீழ் பக்கம் மற்றும் நடுவில் நிறுத்தப்பட இது உதவுகிறது. (அருகில் படம் காண்க) இதில் ஃபுல் என்பதைக் கொடுத்தால், இருக்கின்ற வரிகள் அனைத்தும் ஃபிரேமின் மேல் கீழ் எல்லைக்குள் பரப்பி நிறுத்தப்படுகின்றன.

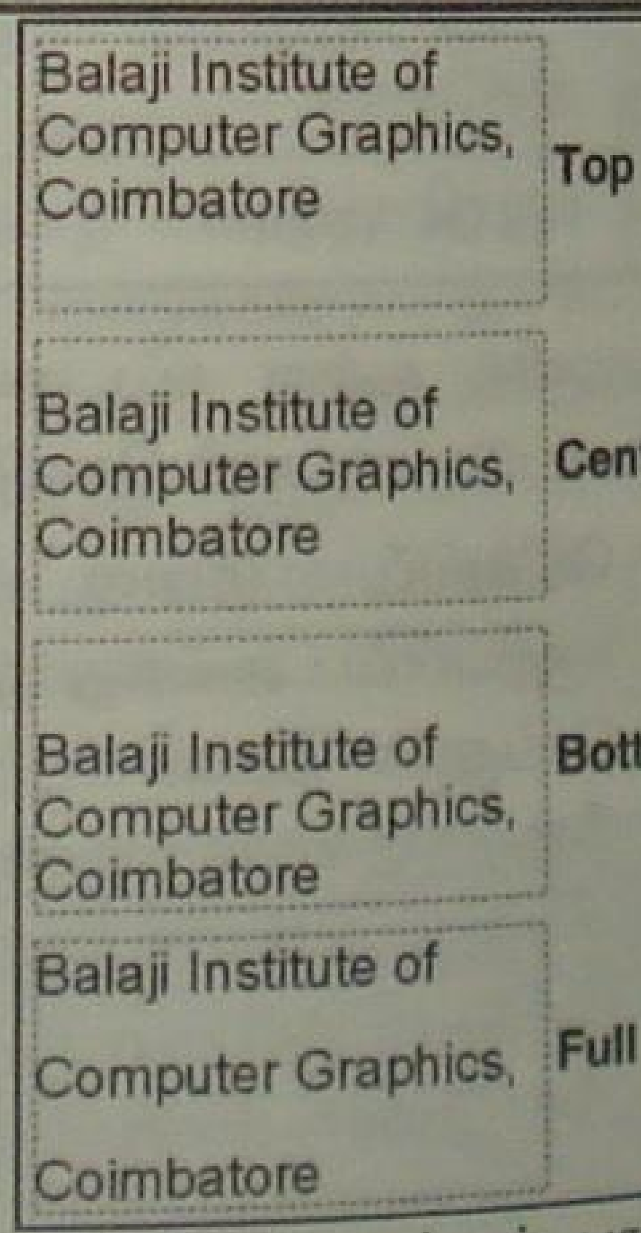

None
Left
Center
Right
Full Justify
Force Justify
Settings...


Paragraph Formatting
Alignment
Spacing
Paragraph and Line:
Language, Character and Word:
Indents

Horizontal: None
Vertical: Top
% of Char. height
Before Paragraph: 100.0 %
After Paragraph: 100.0 %
Line: 100.0 %
Language: 0.0 %
Character: 0.0 %
Word: 100.0 %
First Line: 0.0 mm
Left: 0.0 mm
Right: 0.0 mm

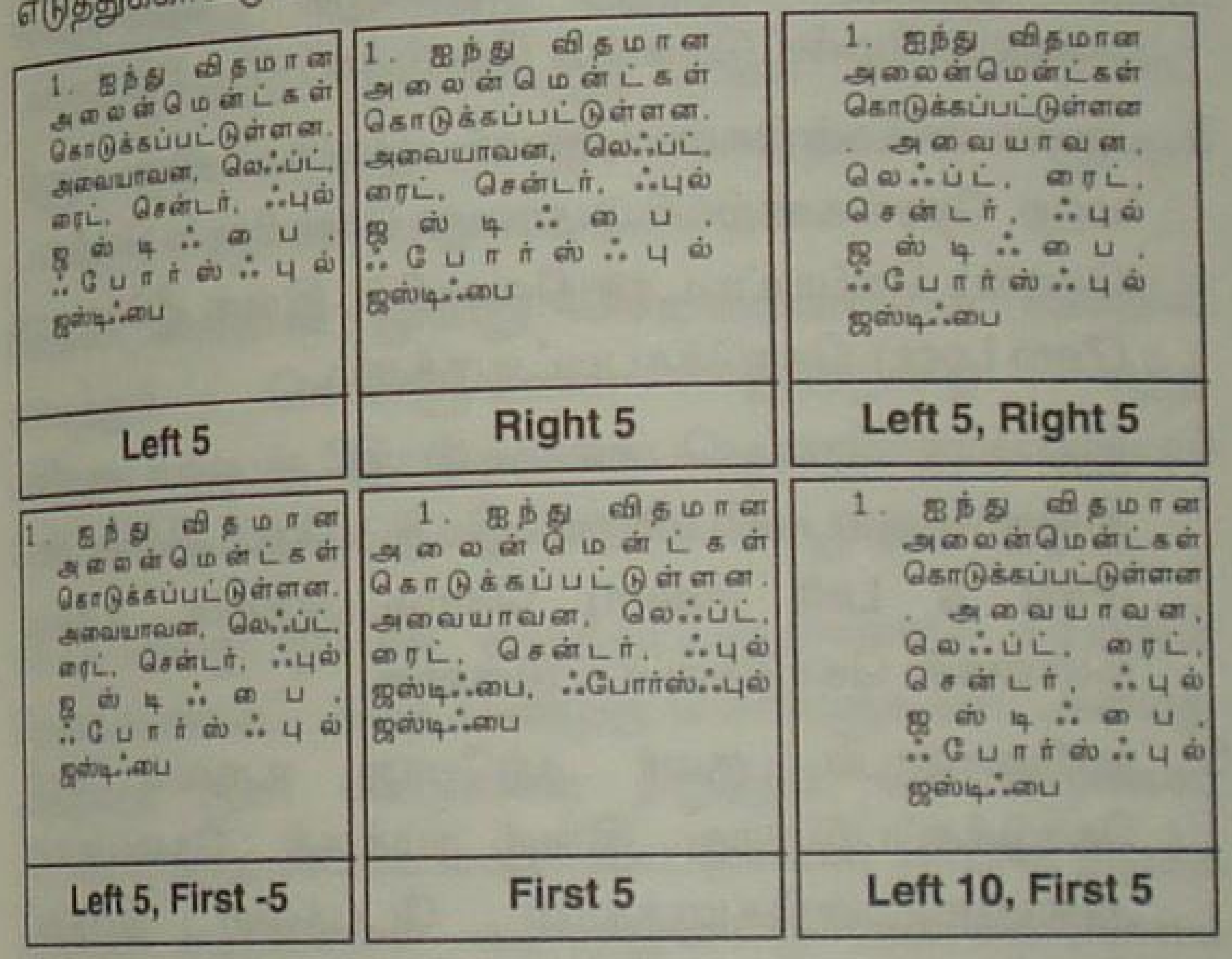

Spacing Settings
Justification Spacing Settings
OK
Cancel

Horizontal Alignment: Full Justify
Max. word spacing: 300.0 %
Min. word spacing: 60.0 %
Max. char spacing: 200.0 %
☑ Preview


Balaji Institute of Computer Graphics, Coimbatore
Top
Balaji Institute of Computer Graphics, Coimbatore
Centre
Balaji Institute of Computer Graphics, Coimbatore
Bottom
Balaji Institute of Computer Graphics, Coimbatore
Full

அடுத்து கொடுக்கப்பட்டுள்ள ஸ்பேசிங் என்பதில் உள்ள கேரக்டர், வேர்டு, லாங்குவேஜ் ஆகியவற்றின் மூலம் வார்த்தை மற்றும் வரிகளுக்கிடையேயான இடைவெளியை நிர்ணயம் செய்ய முடிகிறது. பிஃபோர் பாராகிராப் (Paragraph) மற்றும் ஆஃப்டர் பாராகிராப் (After Paragraph) ஆகிய பகுதிகள் மூலம் முறையே பத்திகளுக்கு முன்பாகவும், முடிந்தபிறகும் இடைவெளியை மாற்றியமைக்க முடிகிறது. லைன் (Line) பகுதி, வரிகளுக்கு இடையேயான இடைவெளியை அதிகமாக்கவோ குறைக்கவோ உதவுகிறது. அளவுகள் சதவீதத்தில் தரப்பட வேண்டும். எழுத்துப் பகுதி பிக் டூல் வைத்து செலக்ட் செய்திருந்தால், ஒட்டுமொத்தமாக அனைத்து பகுதிக்கும் மாற்றம் தரப்படுகிறது. கர்ஸர் நிறுத்தப்பட்டிருந்தாலும், டெக்ஸ் டூலால் செலக்ட் செய்யப்பட்டிருந்தலும் அந்தப் பகுதிக்கு மட்டும் மாற்றம் தரப்படுகிறது.

கடைசி தொகுப்பு இன்டென்ட் (Indent) என்பதாகும். பத்தியமைப்பில் பெரிதும் உதவும் இந்த வசதி, பாராகிராப் டெக்ஸ்ட் பகுதிக்கு மட்டுமே செயல்படும். இன்டென்ட் (Indent) என்பது எழுத்துக்களை தள்ளி நிறுத்தும் ஒரு வசதியாகும். இந்த இன்டென்ட் பகுதி மூலம் பத்திகளின் இடதுபுறம் மற்றும் வலது புறத்திலும், முதல் வரியிலும் இடைவெளியை தரமுடிகிறது. கீழே கொடுத்துள்ள சில எடுத்துக்காட்டுகளை கவனிக்கவும்.



1. ஐந்து விதமான அலைன்மென்ட்கள் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. அவையாவன, லெஃப்ட், ரைட், சென்டர், ஃபுல் ஜஸ்டிஃபை, ஃபோர்ஸ் ஃபுல் ஜஸ்டிஃபை

Left 5

1. ஐந்து விதமான அலைன்மென்ட்கள் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. அவையாவன, லெஃப்ட், ரைட், சென்டர், ஃபுல் ஜஸ்டிஃபை, ஃபோர்ஸ் ஃபுல் ஜஸ்டிஃபை

Right 5

1. ஐந்து விதமான அலைன்மென்ட்கள் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. அவையாவன, லெஃப்ட், ரைட், சென்டர், ஃபுல் ஜஸ்டிஃபை, ஃபோர்ஸ் ஃபுல் ஜஸ்டிஃபை

Left 5, Right 5

1. ஐந்து விதமான அலைன்மென்ட்கள் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. அவையாவன, லெஃப்ட், ரைட், சென்டர், ஃபுல் ஜஸ்டிஃபை, ஃபோர்ஸ் ஃபுல் ஜஸ்டிஃபை

Left 5, First -5

1. ஐந்து விதமான அலைன்மென்ட்கள் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. அவையாவன, லெஃப்ட், ரைட், சென்டர், ஃபுல் ஜஸ்டிஃபை, ஃபோர்ஸ்ஃபுல் ஜஸ்டிஃபை

First 5

1. ஐந்து விதமான அலைன்மென்ட்கள் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. அவையாவன, லெஃப்ட், ரைட், சென்டர், ஃபுல் ஜஸ்டிஃபை, ஃபோர்ஸ் ஃபுல் ஜஸ்டிஃபை

Left 10, First 5

முதல் பெட்டியில் இடது பக்கம் மட்டும் 5 mm இன்டென்டும், இரண்டாவது பெட்டியில் வலது பக்கம் மட்டும் 5 mm இன்டென்டும், 3வது பெட்டியில் இடது மற்றும் வலது பக்கங்களில் தலா 5 mm இன்டென்டும் கொடுக்கப்பட்டுள்ளது. 4வது பெட்டியில் முதல் வரிக்கு -5 mm, இடது பக்கம் 5 mm இன்டென்ட் கொடுக்கப் பட்டுள்ளது. 5வது பெட்டியில் உள்ள எழுத்துப்பகுதிக்கு, இடது பக்கம் 10 mm இன்டென்டும், முதல் வரிக்கு -5 mm இன்டென்டும் கொடுக்கப்பட்டுள்ளது. இதனால் முதல் வரி மட்டும் சற்று வெளியேயும், மற்ற வரிகள் இடது புறமாக நகர்த்தப்பட்டும் காணப்படுகின்றன.

இந்த இன்டென்டுகள் மூலம் பாராகிராப் வடிவமைப்பில் பல புதிய செயல்களை செய்ய முடிகிறது.

அடுத்து பார்க்கவுள்ள நான்கு கட்டளைகளும் பாராகிராப் டெக்ஸ்ட்டாக (Paragraph Text) உருவாக்கப்பட்டுள்ள எழுத்துப்பகுதிக்கு மட்டுமே செயல்படுகின்றன. ஆர்டிஸ்டிக் டெக்ஸ்டிற்கு (Artistic Text) செயல்படாது. எனவே பாராகிராப் டெக்ஸ்ட் பகுதியில் எழுத்துக்கள் டெக்ஸ்ட் டூலால் செலக்ட் செய்யப்பட்டுள்ள நிலை அல்லது கர்ஸர் நிறுத்தப்பட்டுள்ள நிலையில் மட்டும் இவற்றில் அனைத்து பகுதிகளும் செலக்ட் செய்யும் விதத்தில் காணப்படுகின்றன.

---

3. டேப் (Tab) :

அலைன்மென்ட் என்ற பகுதியை பார்த்தோம். வரிகள் ஒன்றுக்கொன்று வரிசையாக இடது, வலது மற்றும் நடுவில் ஒரு ஒழுங்குமுறையுடன் நிறுத்தப்படுவது அலைன்மென்ட் (Alignment) எனப்படுகிறது. பொதுவாக ஒரு பத்தியில் அல்லது வரியில் ஒரே ஒரு அலைன்மென்ட் மட்டுமே கொடுக்க முடிகிறது. ஆனால் ஒரே வரியில் ஒன்றுக்கு மேற்பட்ட அலைன்மென்ட்டுகள் வருவதுபோல வடிவமைப்பு அமையலாம். இதற்கு அந்த அலைன்மென்ட் கட்டளை உதவாது. அந்த சமயங்களில் நமக்கு உதவுவதே - அதாவது ஒரு வரியில் ஒன்றிற்கு மேற்பட்ட அலைன்மென்டுகளை கொடுப்பதற்கு உதவுவதே - இந்த டேப் (Tab) பகுதியின் செயலாகும். மேலே காட்டப்பட்ட பட்டியலை பாருங்கள்.

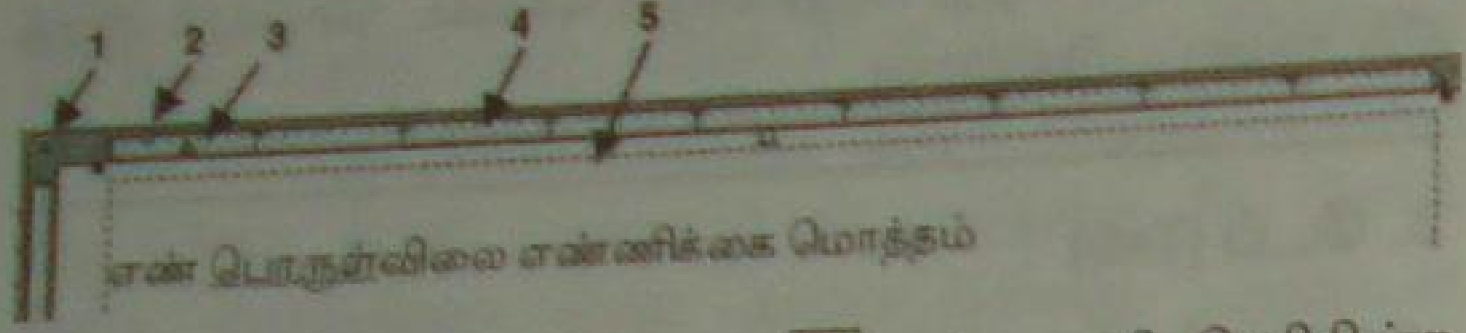
என்	பொருள்	விலை	எண்ணிக்கை	மொத்தம்
1.	ஆணி	25.005	100	2500.50
12.	நட்டுகள்	140.00	10	1400.00
23.	வாசர்	1.075	500	537.50
34.	ஸ்பிரிங்	0.5009	5000	2504.50
	மொத்தம்		5610	6942.50

சில பொருட்கள் வாங்கியதற்கான விலை பட்டியல் (Bill) என்பது பார்த்தவுடன் தெரிகிறது. இதில் ஒரு வரியில் உள்ள அலைன்மென்டுகளை கவனியுங்கள். என் என்பது ஒன்றுக்கொன்று வலது பக்கமும், பொருள் என்பதில் உள்ள பெயர்கள் இடது புறமும், விலை என்பது புள்ளிக்கும் (இந்த அலைன்மென்டிற்கு டெஸிமல் (Decimal) அலைன்மென்ட் என்று பெயர்), எண்ணிக்கை நடுவிலும், மொத்தம் என்பது வலது பக்கமும் ஒழுங்குபடுத்தப் பட்டுள்ளன. அதாவது ஒரே வரியில் வலது, இடது மற்றும் நடு அலைன்மென்டுகள் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. ஆனால் இந்தப் பகுதி முழுவதும் ஒரே பாராகிராப் டெக்ஸ்டாகத் தான் இருக்கின்றது. தனித்தனி ஆர்ட்டிஸ்டிக் டெக்ஸ்ட்டாக அல்ல.

இந்த டேப் அமைப்பை உருவாக்குவதற்கும் செயல்படுத்துவதற்கும் கோரல்டிராவில் இரண்டு தனித்தனி பகுதிகள் உதவுகின்றன. ஏதேனும் ஒன்றின் மூலமாகவும் செயல்படுத்த முடியும். அவற்றை காணலாம்.

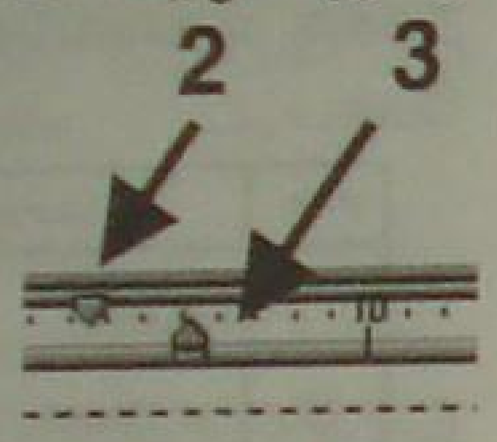
முதல் பகுதி / முறை : ஒரு பாராகிராப் டெக்ஸ்ட்டை உருவாக்கியதும் ஸ்கிரீனை கவனியுங்கள். மேல்பகுதியில் கொடுக்கப்பட்டிருந்த வழக்கமான ஸ்கேல் உருவம் மாறி புதியதாக ஒரு ஸ்கேல் தோன்றியிருக்கும். (பாராகிராப் டெக்ஸ்டின் எழுத்துப்பகுதியில் டெக்ஸ்ட் டூல் க்ளிக் செய்யப்பட்டு கர்ஸர் நிறுத்தப்பட்டுள்ள நிலையில்

மட்டுமே இந்த ஸ்கேல் தோன்றும். முதல் டூலான பிக் டூல் பயன்படுத்தி செலக்ட் செய்யப்பட்ட நிலையில் தெரியாது.) இதன் பாகங்களை காணலாம்.



எண் பொருள்விலை எண்ணிக்கை மொத்தம்

1. இந்த இடத்தில் தற்போது └ என்ற குறி தெரிகின்றதல்லவா, இது லெப்ட் அலைன்மென்ட்டை குறிப்பதாகும். இந்த இடத்தில் மவுஸால் ஒரு க்ளிக் செய்ய உருவம் மாறுகிறது. மீண்டும் க்ளிக் செய்ய மாறிக் கொண்டே வருகிறது. இதில் ┘ ┴ ⊥ என்ற குறிகள் முறையே ரைட், சென்டர், டெசிமல் ஆகிய அலைன்மென்டுகளைக் குறிக்கின்றன.



2, 3. இன்டென்ட் செயல் இங்கு ஒரு குறியாகக் கொடுக்கப்பட்டுள்ளது. ஒரு பத்தியில் முதல் வரி மற்றும் இடது பக்கத்திற்கு தனித்தனியாகவும், வலது பக்கத்திற்கு தனியாகவும் இன்டென்ட் கொடுக்க முடியும். முதல் வரியின் துவக்கம் என்பது இடது பக்கம் வருவதால் அதனையும் இடது பக்கத்திற்கான இன்டென்ட் முறைக்கான குறியையும் இங்கு மேல்புறம் ஒன்றும் கீழ் புறம் ஒன்றுமாக இரண்டு பகுதிகளாகவும், வலது பக்கத்திற்கானதை தனியாகவும் கொடுத்து உள்ளனர்.

4. ஸ்கேல் பகுதியான இதில் தான் தேவையான அலைன்மென்டுகளுக்காக தனித்தனி டேபுகளை நிறுத்தப் போகிறோம்.

5. கர்ஸர் நிறுத்தப்பட்டுள்ள பாராகிராப் டெக்ஸ்ட் ஃப்ரேம் (எழுத்துப் பகுதி).

செயல்முறை : ஸ்டேட்மென்ட் என்று அழைக்கப்படும் அட்டவணை வேலைகளில் முக்கியமாக பயன்படும் இந்த டேப் முறையை கவனமாகவும் முழுமையாகவும் படித்தறிந்து செயல்படுவது அவசியம்.

இந்த டேப் பகுதியின் துவக்கத்தில் கொடுத்துள்ள விலை பட்டியலை உருவாக்க வேண்டும் என்று கொள்வோம். இதனை பின்வருமாறு டைப் செய்து கொள்ளவும்.

எண் பொருள் விலை எண்ணிக்கை மொத்தம்

1. ஆணி 25.005 100 2500.50

12. நட்டுகள் 140.00 10 1400.00

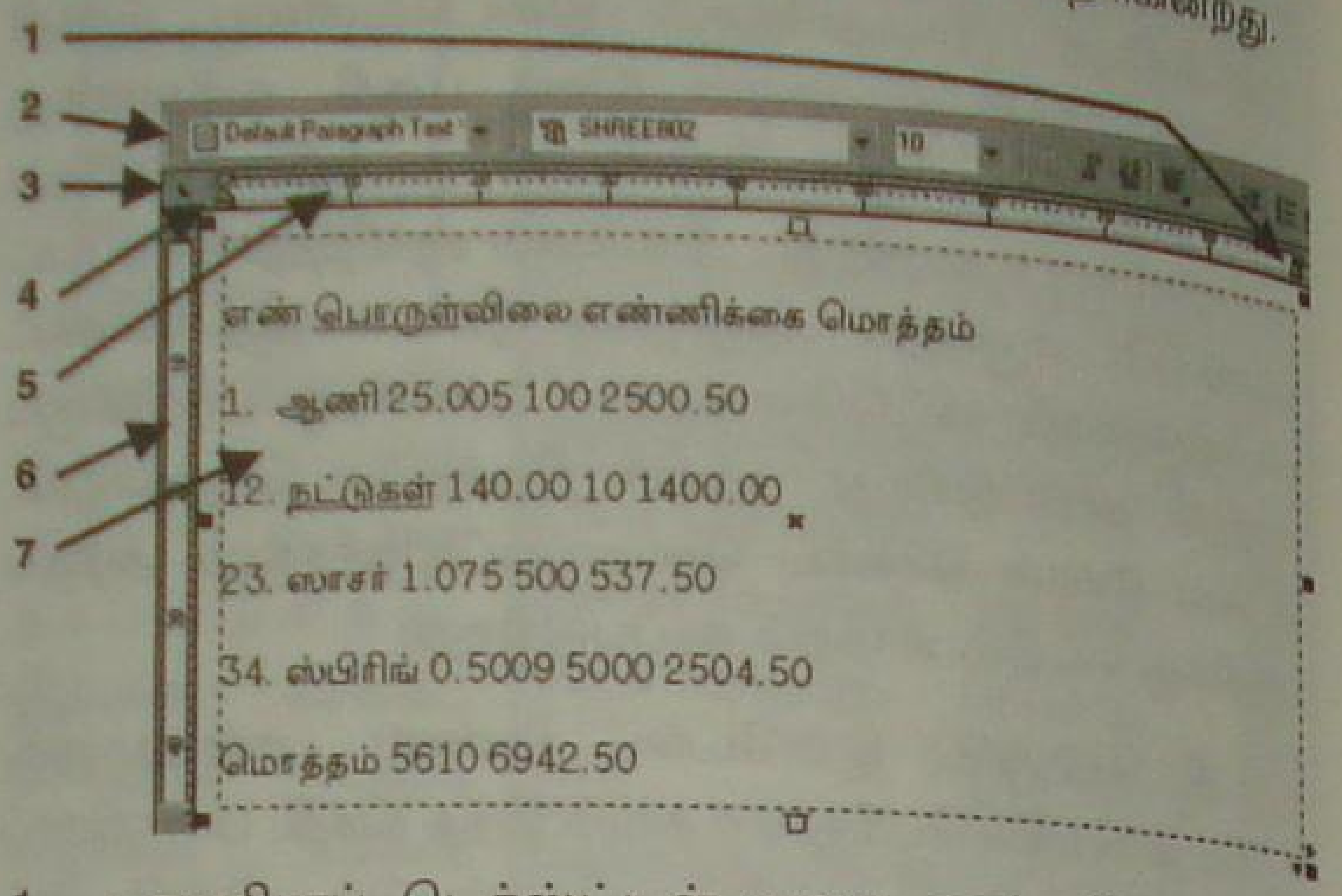
23. வாசர் 1.075 500 537.50

34. ஸ்பரிங் 0.5009 5000 2504.50

மொத்தம் 5610 6942.50

சாதாரணமாக டைப் செய்யப்பட்டுள்ள இதில் வார்த்தைகளுக்கு இடையே ஒரு இடைவெளி மட்டுமே கொடுக்கப்பட வேண்டும். கீபோர்டில் ஸ்பேஸ் பாரை (Space Bar) அழுத்தி வார்த்தைகளை நகர்த்தி அலைன்மென்ட் கொடுக்க முயற்சிக்க வேண்டாம்.

பாராகிராப் டெக்ஸ்ட்டாக உருவாக்கப்பட்டுள்ள இந்தப் பகுதி ஸ்கிரீனில், அருகில் உள்ளது போல தெரிகின்றது.



எண் பொருள்விலை எண்ணிக்கை மொத்தம்

1. ஆணி 25.005 100 2500.50

12. நட்டுகள் 140.00 10 1400.00

23. ஸாசர் 1.075 500 537.50

34. ஸ்பிரிங் 0.5009 5000 2504.50

மொத்தம் 5610 6942.50

1. பாராகிராப் டெக்ஸ்ட்டின் வலது ஓரம். இங்கு ரைட் இன்டென்டிற்கு (Right Indent) உதவும் ஐகான் கொடுக்கப்பட்டுள்ளது.
2. ப்ராப்பர்ட்டி பார். இதற்கு கீழ் கொடுக்கப்படும் ஸ்கேலில் (Horizontal Scale) தான் மாற்றம் ஏற்படுகிறது. அங்கு நமக்குத் தேவையான அலைன்மென்ட்டுகளைக் கொடுக்கப் போகின்றோம்.
3. அலைன்மென்டுகள் செலக்ட் செய்யப்படும் பகுதி. மற்ற நேரங்களில் - அதாவது பாராகிராப் டெக்ஸ்ட் செலக்ட் செய்யப்படாத நிலையில், இங்கு ஜீரோ லாக் (Zero Lock) கொடுக்கப்பட்டிருக்கும்.
4. இது பாராகிராப் டெக்ஸ்ட்டின் இடது ஓரம் ஆகும். இங்கு முதல் வரி மற்றும் இடது பக்கம் இன்டென்ட் (First & Left Indent) கொடுப்பதற்காக உதவும் ஐகான்கள் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன.
5. ஹரிஸான்டல் ரூலர் தற்போது உருவம் மாறி கொடுக்கப்படுகிறது. இங்கு நமக்குத் தேவையான அலைன்மென்டுகளுக்கான டேப்களை நிறுத்தப் போகிறோம்.
6. வெர்ட்டிகல் ரூலர். பாராகிராப் டெக்ஸ்ட்டின் உயரம் இதில் காட்டப்படுகிறது.
7. தற்போது வேலை செய்து கொண்டிருக்கும் பாராகிராப் டெக்ஸ்ட் ஃப்ரேம். எழுத்துப் பகுதியான இதற்குள் கர்ஸர் நிறுத்தப்பட்டுள்ள நிலையில் மட்டுமே டேப் செய்ய இயலும்.

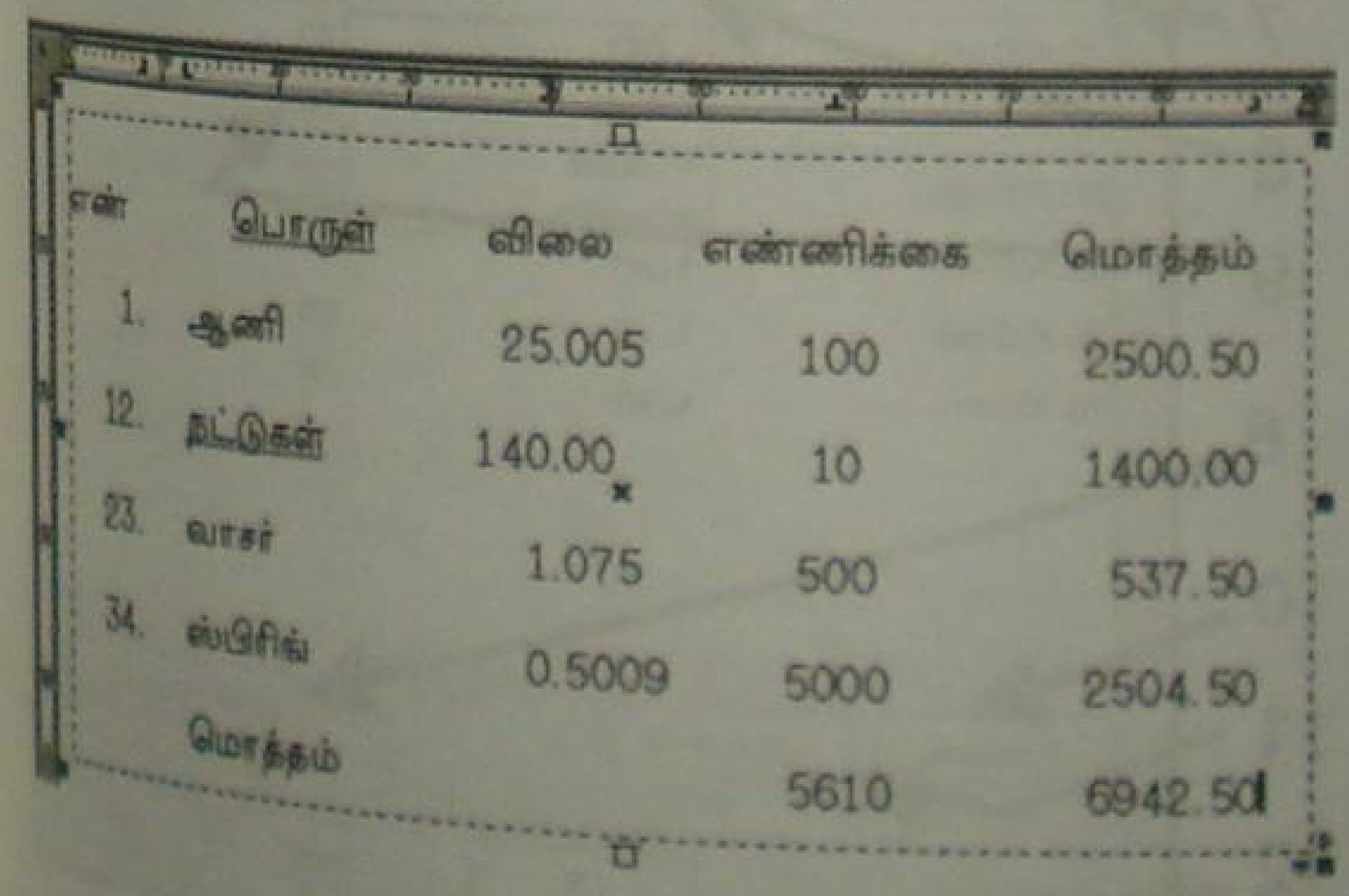
டேப் பகுதி மூலம் அலைன்மென்ட்டுகளை கொடுப்பதற்கு மூன்று செயல்களை செய்ய வேண்டியது அவசியமாகிறது. அவையாவன :

1. **மெஷர்மென்ட் (Measurement) :** ஒவ்வொரு அலைன்மென்ட்டும் எந்த இடத்தில் / எவ்வளவு தூரத்தில் இருக்க வேண்டும் என்பதை அறிந்தகொள்ள வேண்டும். அதாவது எந்த இடத்தில் என்ன அலைன்மென்ட் தேவை என்பதை அளந்து அறிந்து கொண்டிருக்க வேண்டும்.
2. **செட்டிங்ஸ் (Settings) :** தேவையான அலைன்மென்டுகளுக்கான டேப்களை ஹரிஸான்டல் ரூலரில் நிறுத்த வேண்டும். (அடுத்த பகுதியாக பார்க்கவுள்ள டேப் கட்டளை பெட்டியிலும் நிறுத்தலாம்.) இங்கு நிறுத்தப்படும் டேப்களின் அடிப்படையில் மட்டுமே வார்த்தைகள் ஒழுங்குபடுத்தப்படுகின்றன என்பது மிகவும் முக்கியமான ஒன்றாகும்.
3. **அப்ளை (Apply) :** டேப்கள் சரியானபடி நிறுத்தப்பட்டவுடன், எழுத்துப் பகுதியில் கர்ஸரை நிறுத்தி, கீபோர்டின் டேப் பட்டனை அழுத்தி ஒழுங்குபடுத்தும் செயல். இதுவே நமது வேலைக்கு இறுதி வடிவம் கொடுப்பது. சில நேரங்களில், குறிப்பாக முதலாவதாக நிறுத்தப்பட்டுள்ள இடது அல்லாத மற்ற அலைன்மென்டுகளுக்கான டேப்கள் ஒருமுறை டேப் பட்டனை அழுத்தினால் வேலை செய்வது இல்லை. அதற்காக மற்றொரு முறை அழுத்தக் கூடாது. உடன் எழுத்துக்கள் தவறான இடத்திற்கு - அடுத்த டேப்பிற்கு - நகர்த்தப்பட்டுவிடும். முதல் டேப் கொடுத்தப்பிறகு, கர்ஸரை நகர்த்தி இரண்டாவது அலைன்மென்டிற்கான டேப் கொடுக்கப்பட்டுள்ள இடத்திற்கு கொண்டு வந்து அடுத்த டேப் கொடுக்கவும். இப்பொழுது முதல் அலைன்மென்ட் கொடுக்கப்படுவதுடன் இரண்டாவதற்காக எழுத்துக்கள் நகர்த்தவும் செய்யப்படுகின்றன.

மேலே சொன்ன மூன்று செயல்களையும் மனதில் வைத்துக் கொள்ளுங்கள். இவற்றை எந்த வரிசைப்படியும் கொடுக்கலாம். ஆனால் மூன்றையும் செய்தால் மட்டுமே வேலை சரியாக பூர்த்தியாகும்.

டைப் செய்து முடித்த எழுத்துப்பகுதிகளைச் சுற்றிலும் தேவையான கட்டத்தை வரைந்து கொள்ளுங்கள். அல்லது அதற்காக ரூலர் கைடுகளை நிறுத்திக் கொள்ளுங்கள். அப்பொழுதுதான் அலைன்மென்ட்டுகளை சரியாக நிறுத்த முடியும். கட்டங்களை வரைந்துவிட்டு அலைன்மென்ட் கொடுப்பது நடைமுறையில் உள்ள சரியான செயல். எனினும் உங்கள் விருப்பப்படியும் செயல்படலாம். முடிவில் விளைவு சரியாக இருக்க வேண்டும். அவ்வளவே.

தற்போது செய்யவேண்டிய வேலையில் ஒரு வரியில் நிறுத்தப்படும் அலைன்மென்ட்டுகளை பார்ப்போம். (உடனடியாக ஒப்புநோக்குதலுக்காக, முடிவடைந்த வேலையை இங்கு கொடுக்கின்றோம்.)



என்	பொருள்	விலை	எண்ணிக்கை	மொத்தம்
1.	ஆணி	25.005	100	2500.50
12.	நட்டுகள்	140.00	10	1400.00
23.	வாசர்	1.075	500	537.50
34.	ஸ்பிரிங்	0.5009	5000	2504.50
	மொத்தம்		5610	6942.50

1. வரிசை எண்கள் என்பது எப்பொழுதும் ரைட் (Right) அலைன்மென்ட்டில் தான் வரும். எனவே அதற்கு ┘ டேப் வேண்டும்.
2. பொருள் என்ற பகுதியில் வார்த்தைகளாக உள்ளதால் ஆரம்பம் படிப்பதற்கு வசதியாக ஒரே இடத்தில் துவங்க வேண்டும். அதாவது இடது ஓரத்தில் இருக்க வேண்டும். எனவே இதற்கு இடது (Left) அலைன்மென்ட்டிற்கான └ டேப் கொடுக்கப்பட வேண்டும்.
3. விலை என்பதில் உள்ள எண்கள் புள்ளிக்கு அலைன் ஆகவேண்டும். புள்ளிக்கு முன்பும் பின்பும் இலக்கங்களின் எண்ணிக்கையில் மாறுபாடு உள்ளது. எனவே இங்கு புள்ளிகளுக்கு அலைன் ஆகும் டெசிமல் (Decimal) அலைன்மென்டிற்கான ⊥ டேப் கொடுக்கப்படவேண்டும்.
4. எண்ணிக்கை என்பதில் எண்கள் கொடுக்கப்பட்டிருந்தாலும் வரிசை எண்ணாக இருப்பதில்லை எனவே இதற்கு சென்டர் (Center) அலைன்மென்டிற்கான ┴ டேப் கொடுத்துக் கொள்ளலாம்.
5. கடைசி பாகமாக உள்ள மொத்தம் என்பதில் ரூபாய் மற்றும் பைசா கொடுக்கப்படுவதாலும், கூட்டுத் தொகை பார்க்கப்பட வேண்டுமென்பதாலும் இங்கு வலது பக்க ஒழுங்கு மட்டுமே கொடுக்கப்பட வேண்டும். அதற்கான ரைட் (Right) அலைன்மென்ட் கொடுக்க இங்கு ┘ டேப் நிறுத்தப்படவேண்டும்.

இந்த வேலையில் ஒரே வரியில் நான்குவிதமான டேப்புகளும் மொத்தம் 5 இடங்களில் கொடுக்கப் பட்டுள்ளன என்பதை கவனியுங்கள்.

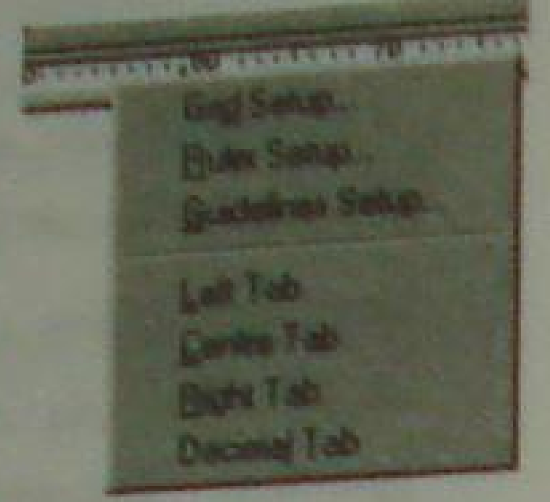
பாராகிராப் டெக்ஸ்டை சுற்றிலும் தேவையான கட்டங்களையும் கோடுகளையும் வரைந்து கொள்ளுங்கள். அல்லது ரூலர் கைடை நிறுத்திக் கொள்ளுங்கள்.

டைப் செய்துள்ள எழுத்துப் (டேப் கொடுக்க வேண்டிய) பகுதி முழுவதையும் டெக்ஸ்ட் டூலை பயன்படுத்தி செலக்ட் செய்து ஜூம் செய்து கொள்ளுங்கள்.

பாராகிராப் டெக்ஸ்ட்டின் இடது ஓரத்தில் ஜீரோ (Zero) துவங்குவதாக ஹரிஸான்டல் ரூலர் காட்டுகிறது. இடது ஓரத்தில் இன்டென்ட் (Indent) இருக்கின்றது. அங்கிருந்து ஒவ்வொரு அலைன்மென்ட்டும் நிறுத்தப்பட வேண்டிய தூரத்தை அளந்து குறித்துக் கொள்ளுங்கள். ஏற்கனவே நாம் பார்த்த பின்வரும் அலைன்மென்ட்களை அந்தந்த தூரத்தில் நிறுத்துங்கள்.

┘ - வலது, └ - இடது, ⊥ - டெசிமல், ┴ - சென்டர்

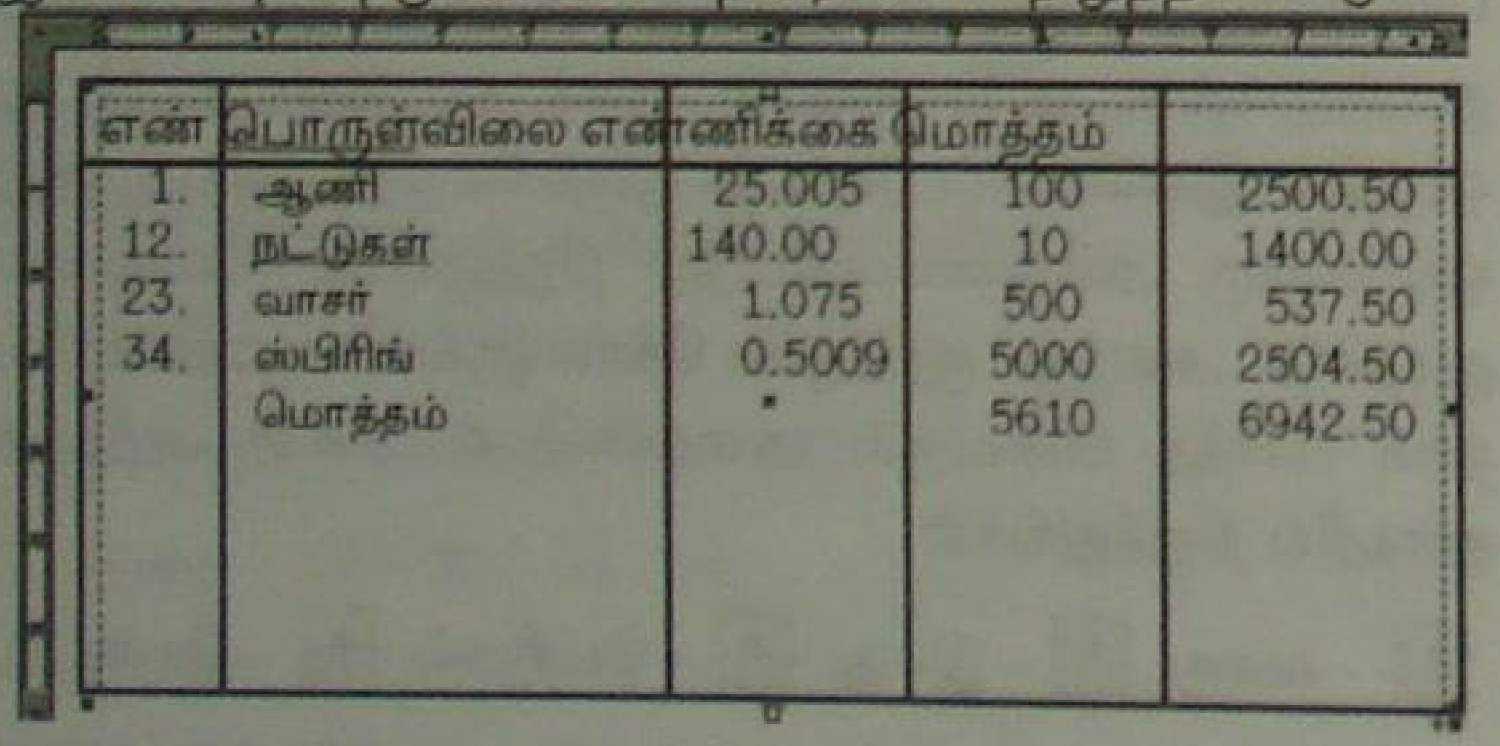
மேலே பார்த்த டேப்களை (ஜீரோ லாக் உள்ள இடத்தில் கிடைக்கும் டேப் பகுதியில் க்ளிக் செய்து தேவையானதை மாற்றிக் கொள்ளுங்கள்) ஹரிஸான்டல் ரூலரில் நிறுத்த வேண்டும். மவுஸை நகர்த்தி தேவையான பகுதியில் க்ளிக் செய்தால் செலக்ட் செய்துள்ள டேப் நிறுத்தப்படும். அடுத்த டேப்பை நிறுத்தும் முன்பாக டேப் பகுதியில் அதனை மாற்றிக் கொள்ளுங்கள். அல்லது ரூலர் பகுதியில் மவுஸை



நிறுத்தி மவுஸின் வலது பட்டனை அழுத்த ஒரு மெனு வருகிறது (படம் காண்க). அதில் கீழ் பகுதியில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள நான்கு டேப்களில் தேவையான டேப்பை செலக்ட் செய்து கொண்டு பிறகு ரூலரில் மவுஸால் இடது பட்டனை க்ளிக் செய்யுங்கள். அந்த டேப் நிறுத்தப்படும். அதாவது (ஜீரோ லாக் (Zero Lock) பகுதியில் கொடுக்கப்படும்) டேப் பகுதியில் உள்ள டேப்பை ஒவ்வொரு முறையும் செலக்ட் செய்து ரூலரில் க்ளிக் செய்வதற்கு பதிலாக, ரூலர் மேல் மவுஸின் வலது பட்டனை க்ளிக் செய்து தேவையான டேப்பை செலக்ட் செய்து. மீண்டும் மவுஸின் இடது பட்டனை ரூலரின் மீது க்ளிக் செய்தால் அந்த டேப் நிறுத்தப்பட்டு விடும்.

அடுத்து இரண்டாவது வரியில் முதலாவதாக உள்ள 1 என்பதற்கு முன்பாக டெக்ஸ்ட் டூலை க்ளிக் செய்து கர்ஸரை வரவழையுங்கள். கர்ஸர் நிறுத்தப்பட்டவுடன், கீபோர்டில் உள்ள டேப் பட்டனை அழுத்துங்கள். ஸ்கிரீனில் எந்த மாற்றமும் நடக்காது. அடுத்து கர்ஸரை நகர்த்தி அடுத்த வார்த்தையான ஆணி என்பதற்கு முன் நிறுத்தி டேப் பட்டனை அழுத்துங்கள். இப்பொழுது 1 என்ற பகுதி நகர்த்தப்படுவதுடன் ஆணி என்ற வார்த்தையும் நகர்த்தப்பட்டுவிடும். இதே போல ஒவ்வொரு (அலைன்மென்ட் கொடுக்கப்பட வேண்டிய) வார்த்தைக்கும் முன்பாக கர்ஸரை நிறுத்தி டேப் பட்டனை அழுத்துங்கள். (இப்படி கர்ஸரை நிறுத்தி கீபோர்டில் டேப் பட்டனை அழுத்தும் செயலே அப்ளை என்பதாகும்.) இப்பொழுது நாம் வரைந்த கட்டங்களுக்குள், நமக்குத் தேவையான தொலைவில் வார்த்தைகள் நகர்த்தப்பட்டிருக்கும்.

மாறாக ஏதேனும் ஒன்று தள்ளி நகர்ந்திருந்தாலோ, தள்ளி நகர்த்தப்பட வேண்டும் என்றிருந்தாலோ மீண்டும் எழுத்துப் பகுதியை டெக்ஸ்ட் டூலால் செலக்ட் செய்து கொள்ளுங்கள். ரூலர் பகுதியில் நிறுத்தப்பட்டுள்ள டேப்(அலைன்மென்ட் ஐகான்)களில் தேவையானதை இடம் நகர்த்துங்கள். தவறாக நிறுத்தப்பட்டுள்ள வார்த்தை சரியாக அமையும் படியாக டேப்களை நகர்த்தி அமையுங்கள். மாறுதல்களை கவனியுங்கள். எல்லாம் சரியாக அமைந்து விட்டால் அடுத்து மூன்றாவது வரியில் 12 என்பதற்கு முன்பாக கர்ஸரை நிறுத்தி முன்புபோல செயல்படுங்கள். அனைத்து வார்த்தைகளும் சரியாக அலைன் ஆகியிருக்கும். இதனை உறுதிப்படுத்திக் கொள்ளுங்கள்.



எண்	பொருள்விலை எண்ணிக்கை மொத்தம்			
1.	ஆணி	25.005	100	2500.50
12.	நட்டுகள்	140.00	10	1400.00
23.	வாசர்	1.075	500	537.50
34.	ஸ்பிரிங்	0.5009	5000	2504.50
	மொத்தம்		5610	6942.50

அடுத்து தலைப்பாக உள்ள எண், பொருள், விலை ... என்ற பகுதிக்கு தனியே டேப் செட் செய்யுங்கள். காரணம்

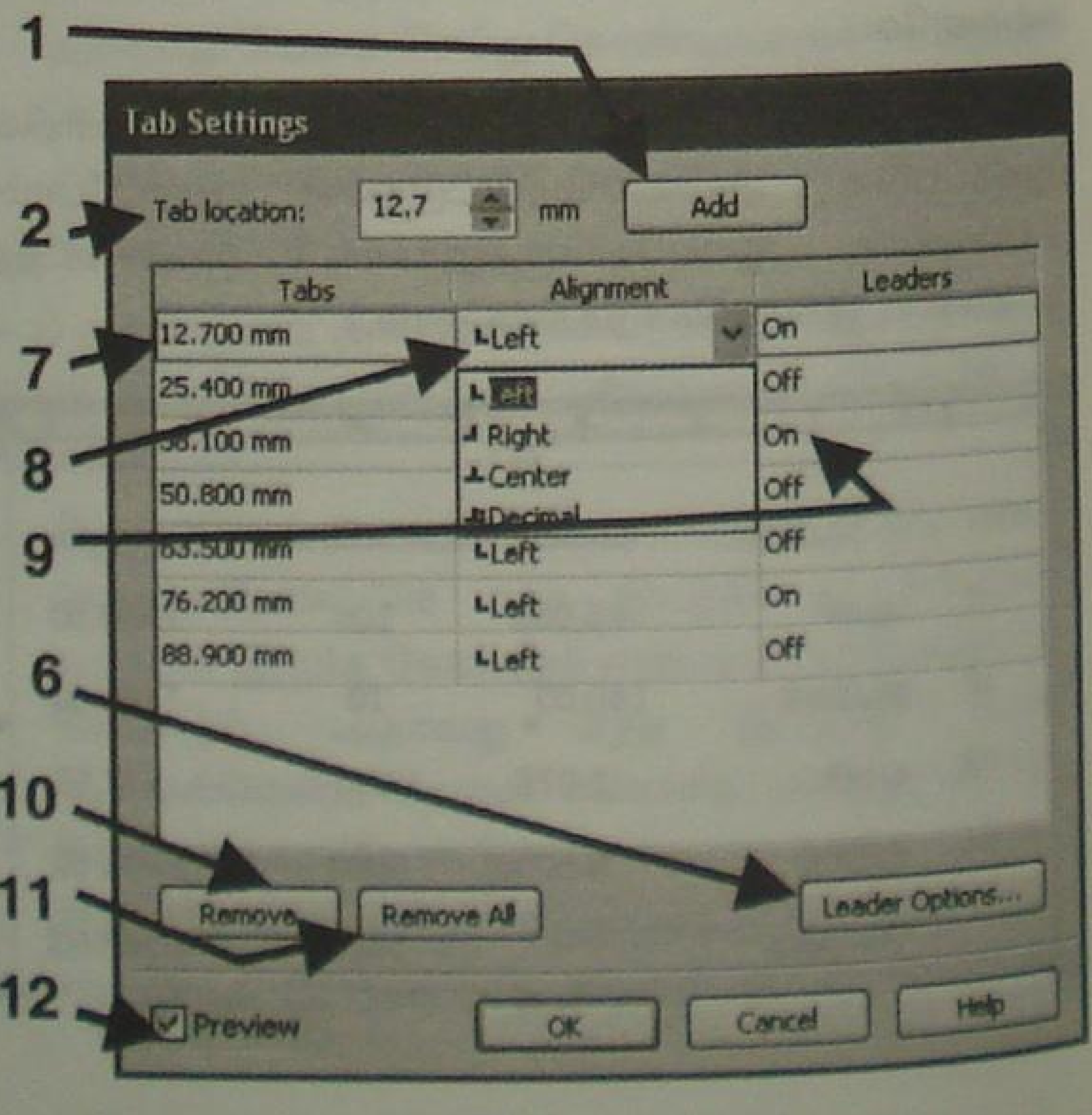
எண்	பொருள்	விலை	எண்ணிக்கை	மொத்தம்
1.	ஆணி	25.005	100	2500.50
12.	நட்டுகள்	140.00	10	1400.00
23.	வாசர்	1.075	500	537.50
34.	ஸ்பிரிங்	0.5009	5000	2504.50
	மொத்தம்		5610	6942.50

இவை அனைத்துமே அந்தந்த கட்டங்களில் நடுவில் நிறுத்தப்பட வேண்டும். அதற்கு சென்டர் டேப் மட்டுமே போதும். எனவே ஐந்து இடங்களில் ஐந்து சென்டர் டேப்புகளை நிறுத்திக் கொள்ளுங்கள். பிறகு கர்ஸரை நிறுத்தி தேவையானபடி டேப்பை அப்ளை செய்ய அவையும் அலைன் செய்யப்பட்டுவிடுகின்றன.

விளக்கம் புரியவில்லையென்றால் இந்த டேப் பகுதியின் துவக்கத்திலிருந்து மீண்டும் ஒருமுறை மெதுவாகவும் கவனமாகவும் படித்து பொருள் அறிந்து செயல்படுத்திப் பாருங்கள். தேவையென்றால் அருகில் உள்ள அனுபவம் பெற்றவர்களுடன் கலந்து விவரம் பெற்று செயல்படுங்கள். அல்லது கடிதம் / மின்னஞ்சல் மூலம் நம்மை தொடர்பு கொள்ளுங்கள். உங்களுடைய சந்தேகத்திற்கு ஏற்ற விளக்கம் கொடுக்கின்றோம்.

இரண்டாவது முறை : இதில் (டேப் செட்டிங்கில் முதல் முறையாக பார்த்ததில்) ஹரிஸான்டல் ரூலரில் டேப்களை நிறுத்தும் செயலை மட்டும், டயலாக் பாக்ஸ் மூலம் விரைவாகவும் துல்லியமாகவும் செய்து முடிக்க முடிகிறது.

டெக்ஸ்ட் மெனுவில் உள்ள மூன்றாவது கட்டளையான டேப் (Tab) என்பதை க்ளிக் செய்ய வருகின்ற டயலாக் பாக்ஸில் உள்ள டேப் ஃபோல்டர் மற்றும் அதில் உள்ள கட்டளைகள் இந்த முறைக்காக நமக்கு பயன்படுகின்றன. இந்த டயலாக் பாக்ஸைப் பற்றி விரிவாகக் காணலாம்.



Tab location: 12.7 mm

Tabs	Alignment	Leaders
12.700 mm	Left	On
25.400 mm		Off
38.100 mm		On
50.800 mm		Off
63.500 mm	Left	Off
76.200 mm	Left	On
88.900 mm	Left	Off

☑ Preview

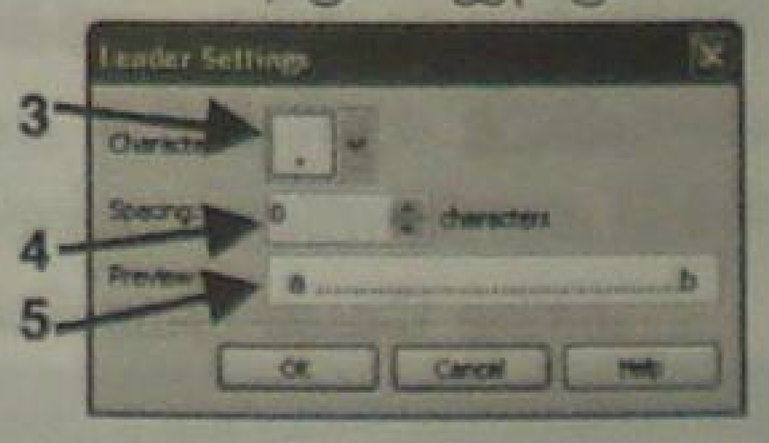
1. ஆட் (Add) - இந்த பட்டனும் இதற்கு அடுத்து பாகம் 2 ஆகக் காட்டப்பட்டுள்ள டேப் லொகேஷன் என்ற டெக்ஸ்ட் பாக்ஸும் ஒன்றுக்கொன்று தொடர்புடையவை. அந்த டெக்ஸ்ட் பாக்ஸில் தேவையான எண்ணை கொடுத்துக் நீங்கள் கொள்ளலாம். எடுத்துக்காட்டாக இங்கு 12.7 என்று கொடுத்துள்ளோம். அடுத்து இந்த ஆட் என்ற இந்த பட்டனை க்ளிக் செய்தால், (ஹரிஸான்டல் ரூலரில்) ஸீரோவிலிருந்து 12.7வது மிமீ-ரில் ஒரு டேப் நிறுத்தப்பட்டுவிடும். அதாவது 15, 30, 45 என்று வரிசையாக டேப் நிறுத்தப்பட்டுவிடும். அடுத்தடுத்து க்ளிக் செய்தால், முந்தைய டேப்பிலிருந்து 12.7 மிமீயில் ஒவ்வொரு டேபாக நிறுத்தப்படும். அதாவது 12.7 மிமீ இடைவெளியில் வரிசையாக டேப்புகள் நிறுத்தப்படுகின்றன. எந்த இடத்தில் டேப் தேவையோ அதை பாகம் இரண்டில் கொடுத்துவிட்டு, இந்த ஆட் பட்டனை க்ளிக் செய்தால் டேப் சேர்க்கப்படுகிறது.
2. டேப் லொகேஷன் (Tab location) என்ற டெக்ஸ்ட் பாக்ஸ் - இங்கு கொடுக்கப்படும் அளவில் டேப்கள் தாமாகவே நிறுத்தப்படுகின்றன. டேப் நிறுத்தப்பட வேண்டிய இடத்தை மிமீயில் இங்கு கொடுத்துவிட்டு, பாகம் 1ஆகப் பார்த்த ஆட் பட்டனை அழுத்தினால் போதும். அந்த இடத்தில் ஒரு டேப் நிறுத்தப்பட்டு விடுகிறது.

3,4,5. பாகம் 6க்குள் விளக்கப்பட்டுள்ளன.

6. லீடர் ஆப்சன்ஸ் (Leader Options) - இரண்டு டேப்களுக்கு நடுவில் இணைப்பை தருவதற்கு லீடர் என்று பெயர். இந்த இணைப்பிற்கு பொதுவாக புள்ளிகள் அல்லது கோடுகளை (ஹைஃபன்) பயன்படுத்துவார்கள். எடுத்துக்காட்டாக சிலவற்றை அருகில் காண்க. (லீடர்கள் வெளியே தெரிவதற்கு பாகம் 9ஐயும் பயன்படுத்த வேண்டும்)

1. English 5
2. Tamil - - - - - - - - - - - - - - 15
3. History ═══════════39
4. Maths ----------------80
5. GK x x x x x x x x 100

இந்த லீடர் ஆப்சன்ஸ் பட்டனை க்ளிக் செய்தால் லீடர் செட்டிங்ஸ் (Leader settings) என்ற ஒரு புதிய டயலாக் பாக்ஸ் கிடைக்கிறது. இதிலுள்ள வசதிகள் மூலம் லீடரை நமது விருப்பப்படி அமைக்க முடிகிறது. அந்த டயலாக் பாக்ஸை அருகே காண்க :



3. இந்த கேரக்டர் (Character) என்ற பெட்டியில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள எழுத்துக்களில் தேவையானதை செலக்ட் செய்து கொள்ளுங்கள். லீடர் செட் செய்யும் பொழுது தரப்படவேண்டிய அடையாளமாக அந்த எழுத்து செயல்படுகிறது.
4. ஸ்பேசிங் (Spacing) என்ற இந்தப் பகுதி மூலம், லீடராகக் கொடுக்கப்படும் எழுத்துக்களுக்கு இடையே இடைவெளியை அதிகப்படுத்திக் கொள்ள முடிகிறது. மேலே கொடுத்த எடுத்துக்காட்டில் 5வது வரியில் பெருக்கல் குறியில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள அதிக இடைவெளி இப்படி உருவாக்கப்பட்டதே.
5. செலக்ட் செய்துள்ள கேரக்டரும் அதற்குக் கொடுக்கப்பட்டுள்ள ஸ்பேசிங்கும் இந்த ப்ரிவ்யூவில் (Preview) படமாகக் காட்டப்படுகின்றன.
7. நிறுத்தப்பட்டுள்ள டேப்களின் தூரம் இங்கு எண்ணாகக் கொடுக்கப்படுகிறது. அல்லது நமக்குத் தேவையான தூரத்தை இங்கு கொடுத்தால் அதில் ஒரு டேப் நிறுத்தப்படும். இங்குள்ள டேப்கள் (எண்கள்) அனைத்தையும் டெலிட் செய்ய ரிமூவ் ஆல் என்ற பட்டனை (பாகம் 11ஐ) க்ளிக் செய்யவும். செலக்ட் செய்துள்ள ஒரு டேப்பை மட்டும் டெலிட் செய்ய பாகம் 10ஆகக் கொடுக்கப்பட்டுள்ள ரிமூவ் பட்டனை க்ளிக் செய்யவும்.
8. குறிப்பிட்ட தூரத்தில் நிறுத்தப்படும் டேப் எந்த அலைன்மென்ட்டில் (Alignment) வரவேண்டும் என்பதை இங்குள்ள ட்ராப்டவுன் லிஸ்ட் (4 டேப்புகளும் கொடுக்கப்படுகின்றன. தேவையானதை க்ளிக் செய்யவும்) மூலம் செலக்ட் செய்து கொள்ளவும். ஏற்கனவே நிறுத்தப்பட்டுள்ள டேப்பையும் மாற்றிக் கொள்ள இந்த பகுதி உதவுகிறது.

   கவனிக்க : இந்த பாகம் 7, 8, 9 ஆகியவையே இரண்டாவது முறையில் டேப் நிறுத்தவதற்கு உதவுகின்ற பகுதிகளாகும். நேரடியாக ஹரிஸான்டல் ஸ்கேலில் க்ளிக் செய்து டேப்களை நிறுத்துவதற்கு பதிலாக, இங்குள்ள வசதிகளை பயன்படுத்துவதால், துல்லியமாகவும், விரைவாகவும் வேலையை செய்து முடிக்க முடிகிறது.
9. நிறுத்தப்படுகின்ற டேப் வரையிலும் லீடர் தேவையென்றால் இந்தப் பகுதியில் க்ளிக் செய்து ஆன் என்று வரச்செய்யுங்கள். (ஆஃப் என்றிருந்தால் டேப் தரப்படமாட்டாது) லீடர் பொதுவாக ரைட் அலைன்மென்ட்டுடன் மட்டுமே கொடுக்கப்படும். துவங்குமிடத்திற்கு லீடர் தேவையில்லை. முடியும் இடத்திற்கு மட்டுமே லீடர் தர வேண்டும். எனினும் டேப் அமைப்பைப் பொறுத்து இது மாறுபடலாம்.
10. தேவையில்லாத, குறிப்பிட்ட டேப்பை மட்டும் நீக்குவதற்கு, அதனை (பாகம் 7ல்) செலக்ட் செய்து கொண்டு இந்த ரிமூவ் (Remove) பட்டனை க்ளிக் செய்ய அது நீக்கப்பட்டுவிடும். அல்லது நேரடியாக இந்த பட்டனை க்ளிக் செய்ய பட்டியலில் உள்ள கடைசி டேப் நீக்கப்படும். தொடர்ந்து க்ளிக் செய்ய, கடைசியாக உள்ள டேப் வரிசையாக நீக்கப் பட்டுவிடும்.
11. பாகம் 7ல் உள்ள அனைத்து டேப்புகளும் ஒட்டுமொத்தமாக நீக்கப்பட இந்த ரிமூவ் ஆல் (Remove all) பட்டனை க்ளிக் செய்யவும். கவனம் தேவை.

12. மேலே பார்த்த பாகங்களை பயன்படுத்தி நாம் அமைக்கும் டேப்புகள், நமது வேலையில் எவ்வாறு செயல்படுகின்றன என்பதை அறிந்து கொள்ள இந்த ப்ரிவ்யூ பட்டனை அழுத்தவும். இந்த டயலாக் பாக்ஸ் இருக்கும் பொழுதே, பாராகிராப் டெக்ஸ்ட்டில் மாற்றங்கள் (எனினும் இது சில நிபந்தனைகளுக் குட்பட்டது) காட்டப்படுகின்றன.

இரண்டாவது முறையின்படி டேபுகளை நிறுத்த -

- பாகம் 10ஆகக் கொடுக்கப்பட்டுள்ள கூட்டல் குறியை க்ளிக் செய்யவும்.
- உடன் பாகம் 7ல் ஒரு எண் சேர்க்கப்படும். அதன் மேல் க்ளிக் செய்து உங்களுக்குத் தேவையான எண்ணை (தூரத்தை) கொடுத்துக் கொள்ளவும்.
- அது எந்த அலைன்மென்ட்டாக வேண்டும் என்பதை பாகம் 8ல் செலக்ட் செய்து மாற்றவும்.
- லீடர் தேவையெனில் பாகம் 9ல் உள்ள பெட்டியில் க்ளிக் செய்து செக் மார்க் வரச் செய்யவும்.
- தேவையான டேப்புகளை நிறுத்திய பிறகு ஓகே பட்டனை அழுத்தவும்.
- இப்பொழுது ஹரிஸான்டல் ரூலரில் நீங்கள் கொடுத்த டேப்புகள் நிறுத்தப்பட்டிருப்பதை கவனிக்கவும்.
- தேவையெனில் மீண்டும் டயலாக் பாக்ஸை துவக்கி மாற்றங்களைச் செய்து கொள்ளலாம்.

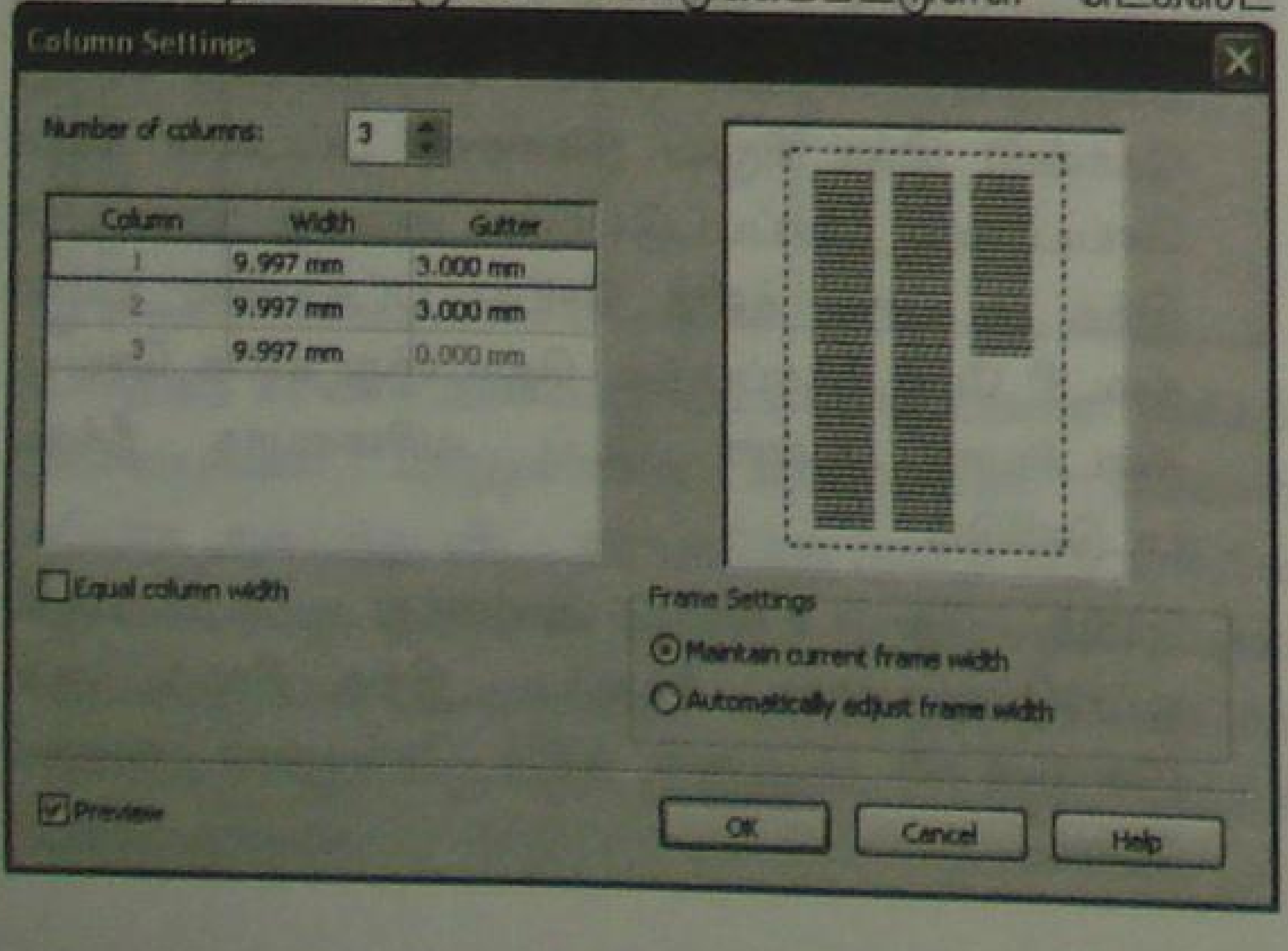
---

4. காலம்ன்ஸ் (Columns) :

புத்தகங்களிலும், செய்தி தாள்களிலும் படிப்பதற்கு வசதியாக, எழுத்துக்களை பத்திகளில் அமைத்துத் தந்திருப்பார்கள். இதனால் படிக்கும் பொழுது இடம்வலமாக கண்பார்வை விரைவாக நகர்த்தப்படுவதுடன், வரிகள் விடுபடுவதும் தவிர்க்கப்படுகிறது. மேலும் பத்திகள் அமைப்பதால் பக்கங்களின் எண்ணிக்கையும் குறைவதற்கு வாய்ப்புண்டு.

அவ்வாறு பத்திகள் அமைப்பதை எளிமையாகவும் சரியாகவும் செய்வதற்கு இந்தக் கட்டளையில் உள்ள வசதிகள் உதவுகின்றன.

1. நெம்பர் ஆஃப் காலம்ன்ஸ் (Number of Columns) என்பதன் அருகில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள டெக்ஸ்ட் பாக்ஸில் தேவையான எண்ணை கொடுக்கவும். இரண்டு முதல் தேவையான காலம்களை கொடுக்கலாம். அதிக எண்ணிக்கையில் கொடுப்பதை தவிர்க்கவும். பொதுவாக டெமி 1/4 அளவு காகிதத்தில் மூன்று பத்திகளுக்கு மேல் கொடுப்பது நல்லதல்ல. காரணம், பெரிய வார்த்தைகள் பிரிக்கப்பட்டால் படிப்பதற்கு எளிமையாக இருக்காது. எனினும் பக்கத்தின் அளவு, எழுத்துருவின் அளவு ஆகியவற்றைப் பொறுத்து எண்ணிக்கையை கட்டுப்படுத்திக் கொள்ளுங்கள். இங்கு ஒரு எடுத்துக்காட்டிற்காக 3 என கொடுத்துள்ளோம். அதாவது தற்போது செலக்ட் செய்துள்ள பாராகிராப் டெக்ஸ்ட் பகுதியை மூன்று பத்திகளாக பிரிக்கின்றோம். அருகிலுள்ள ப்ரிவ்யூ பெட்டியில் அதனை பார்க்கலாம்.



Column	Width	Gutter
1	9.997 mm	3.000 mm
2	9.997 mm	3.000 mm
3	9.997 mm	0.000 mm

☐ Equal column width

● Maintain current frame width
○ Automatically adjust frame width

☑ Preview

2. எத்தனை பத்திகள் கொடுக்கின்றோமோ அந்த எண்ணிக்கை அடுத்து உள்ள பகுதியில் ஒரு பட்டியலாகக் (List) கொடுக்கப்பட்டுள்ளது. இங்கு ஒவ்வொரு பத்தியின் அகலத்தையும் அவற்றிற்கு இடையே வரவேண்டிய இடைவெளியையும் நிர்ணயிக்க முடிகிறது. முதலாவதாக பத்தியின் எண் (Column #) தெரிகிறது. அடுத்து விட்த் (Width) என்பதில் அந்தந்த பத்திகளின் அகலம் தெரிகிறது. இதில் உள்ள எண்ணை செலக்ட் செய்து தேவையான அளவிற்கு மாற்றிக் கொள்ள முடிகிறது. அடுத்த பகுதி கட்டர் (Gutter) என்பதாகும். இதில் கொடுக்கப்படும் எண்ணின் அளவிற்கு இரண்டு பத்திகளுக்கு இடையே இடைவெளி அமைகிறது.

ஒவ்வொரு பத்திக்கும் தனித்தனி அகலத்தைக் கொடுக்கலாம். அல்லது எல்லா பத்திகளுக்கும் சமமான அகலத்தை கொடுக்கலாம். அதற்கு, அடுத்து உள்ள ஈக்குவல் காலம்ன் விட்த் (Equal Column Width) என்ற செக் பாக்ஸை க்ளிக் செய்யவும்.

பத்திகளின் மொத்த அகலம் மற்றும் கொடுக்கப்பட்டுள்ள இடைவெளிகளின் கூட்டுத் தொகை அந்த பாராகிராப் டெக்ஸ்ட்டின் மொத்த அகலமாக இருக்கின்றது. எனவே சரியாக அளந்து கணக்கிட்டு கொடுத்து வேலையை முடிக்கலாம். செலக்ட் செய்துள்ள பாராகிராப் பிரேமின் மொத்த அகலம், நம்பர் ஆஃப் காலம்ன்ஸில் 1 கொடுத்திருக்கும்போது, விட்த் பகுதியில் காட்டப்படுகிறது. ஒருவேளை பாராகிராபின் அகலத்தை குறிப்பிட்ட அளவிற்கு மாற்ற வேண்டுமாயின் பின்வருமாறு செய்யவும்:

- பிரிவ்யூ பகுதிக்குக் கீழே கொடுக்கப்பட்டுள்ள ஆட்டோமேடிக்கலி அட்ஜஸ்ட் ஃபிரேம் விட்த் (Automatically adjust frame width) என்ற ஆப்ஸனை செலக்ட் செய்து கொள்ளுங்கள். இதனால் காலம்ன்களின் அகலத்தை உங்கள் விருப்பப்படி அமைத்துக் கொள்ள முடியும்.

ஆனால், செலக்ட் செய்துள்ள பாராகிராப் ஃபிரேமின் அகலம் மாறுபாடு அடையக்கூடாது என்று நீங்கள் விரும்பினால் மெயின்டெயின் கரன்ட் ஃபிரேம் விட்த் (Maintain current frame width) என்பது செலக்ட் செய்யப்பட்டிருக்க வேண்டும்.

- நம்பர் ஆப் காலம்ன்ஸ் என்பதில் எண்ணை 1 என கொடுத்துக் கொள்ளவும். அதாவது ஒரே ஒரு பத்தி போதும் என்பதற்காக 1 என தருகின்றோம்.
- இதனால் காலம்ன்# என்பதில் 1 என்றும் அதன் விட்த் என்பதில், செலக்ட் செய்துள்ள பத்தியின் அகலமும் கொடுக்கப்படும். அந்த அகலத்தில் உங்களுக்குத் தேவையான அளவை கொடுத்து ஓகே கொடுக்கவும். செலக்ட் செய்திருந்த பாராகிராப் ஃபிரேமின் அகலம் நீங்கள் கொடுத்த அளவிற்கு சரியாக மாறியிருக்கும்.

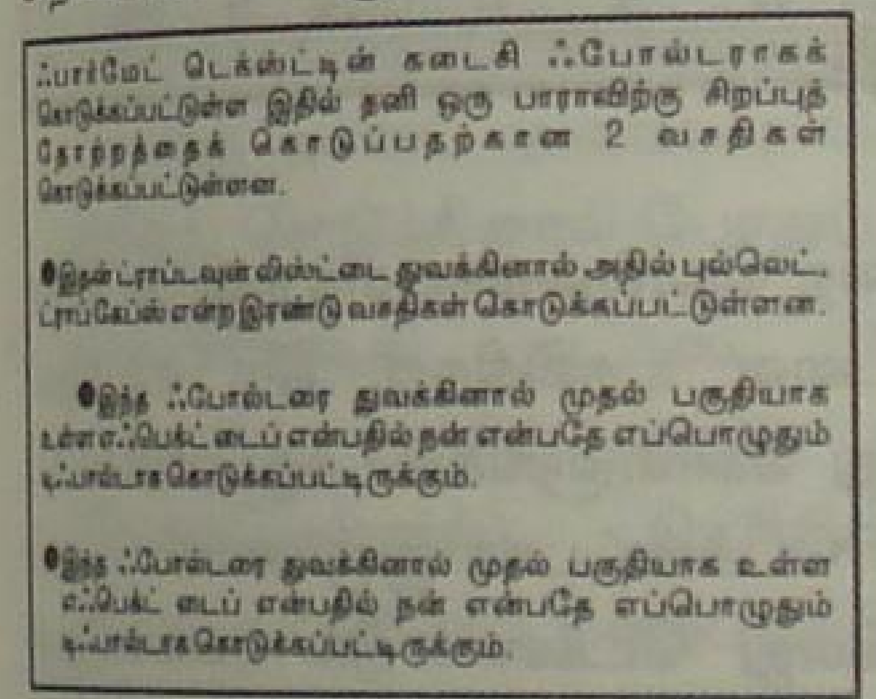
பிரிவ்யூ (Preview) பட்டனை க்ளிக் செய்தால், நாம் கொடுத்துள்ள மாற்றங்கள் நேரடியாக நமது வேலையில் தரப்படுகின்றன. ஒப்பிட்டு பார்த்து தேவையெனில் உடனடியாக மீண்டும் மாற்றங்களைக் கொடுத்துக் கொள்ளலாம்.

கவனிக்க : பாராகிராப் டெக்ஸ்ட் முறையில் உருவாக்கப்படும் பக்கங்கள் தொடர்ச்சியாக இருந்தாலும், இந்த பத்தியமைப்பை ஒவ்வொரு பக்கத்திற்கும் தனித் தனியாகவே தரவேண்டியுள்ளது. மேலும் பாராகிராப் ஃபிரேமின் அகலத்தையும் தனித்தனியே சரிசெய்ய வேண்டியுள்ளது.

---

5. புல்லெட்ஸ் (Bullets) :

எழுத்துக்களை பயன்படுத்தி பக்கங்கள் வடிவமைப்பதில் சிறப்பான பங்கு வகிக்கும் இந்த வசதி அநேகமாக இதுபோன்ற எல்லா அப்ளிகேஷன்களிலும் கிடைக்கின்றது. அருகில் உள்ள எழுத்து பகுதியை காண்க. எடுத்துக்காட்டாகக் காட்டப்பட்டுள்ள இதில் இரண்டாவது, மூன்று மற்றும் நான்காவது பத்திகள் இடது பக்கம் இன்டென்ட் செய்யப்பட்டு முதல் வரியின் முதல் எழுத்தாக ஒரு பூ உருவம் வைக்கப்பட்டுள்ளது. இது போன்ற அமைப்பிற்கு புல்லெட் என்று பெயர். இதில் இன்டென்ட் செய்வது, அதில் பூ உருவத்தை நிறுத்துவது எல்லாம் நமது விருப்பப்படி செய்து கொள்ளலாம். இதன் செயல்முறையை காணலாம்.



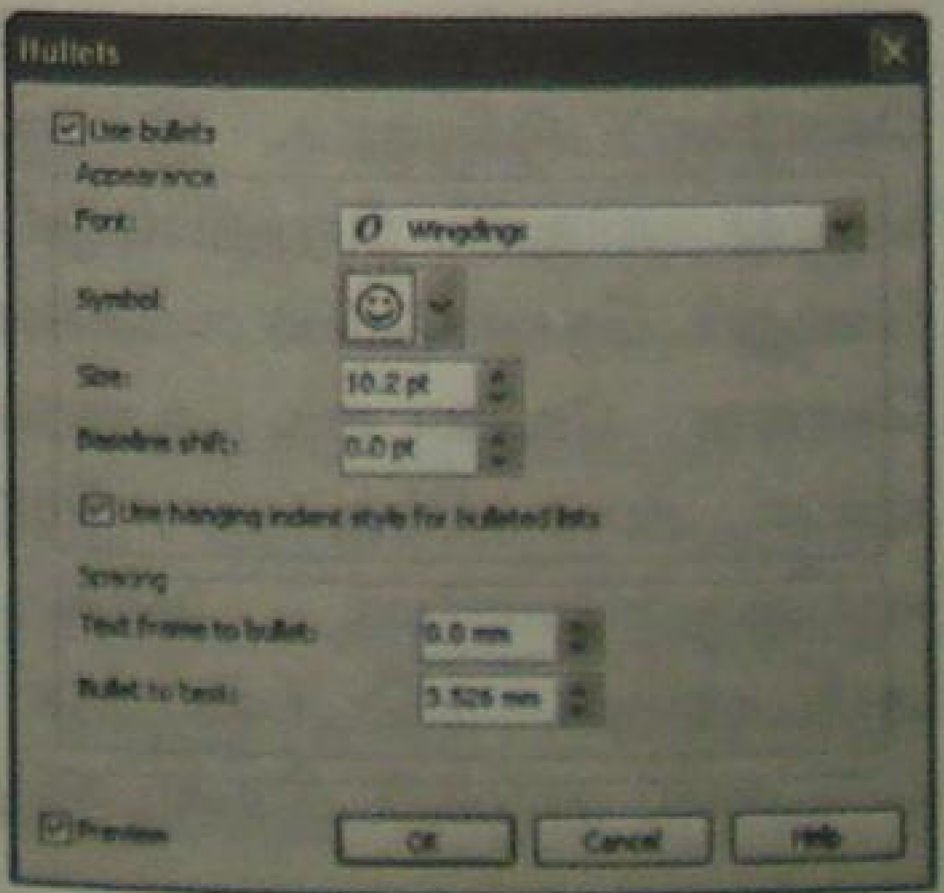
ஃபார்மேட் டெக்ஸ்ட்டின் கடைசி ஃபோல்டராகக் கொடுக்கப்பட்டுள்ள இதில் தனி ஒரு பாராவிற்கு சிறப்புத் தோற்றத்தைக் கொடுப்பதற்கான 2 வசதிகள் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன.

●இதன் ட்ராப்டவுன் லிஸ்ட்டை துவக்கினால் அதில் புல்லெட், ட்ராப்கேப்ஸ் என்ற இரண்டு வசதிகள் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன.

●இந்த ஃபோல்டரை துவக்கினால் முதல் பகுதியாக உள்ள எஃபெக்ட் டைப் என்பதில் நன் என்பதே எப்பொழுதும் டீஃபால்டாக கொடுக்கப்பட்டிருக்கும்.

●இந்த ஃபோல்டரை துவக்கினால் முதல் பகுதியாக உள்ள எஃபெக்ட் டைப் என்பதில் நன் என்பதே எப்பொழுதும் டீஃபால்டாக கொடுக்கப்பட்டிருக்கும்.

- தேவையான பாராகிராப் டெக்ஸ்டை உருவாக்கிக் கொள்ளுங்கள். அதில் புல்லெட் அமைப்பு கொடுக்க வேண்டிய பத்திகளை மட்டும் டெக்ஸ்ட் டூலை பயன்படுத்தி செலக்ட் செய்து கொள்ளுங்கள். ஒரே ஒரு பத்திக்கு மட்டும் என்றால் கர்ஸர் நிறுத்தப்பட்டால் போதும். செலக்ட் செய்திருக்க வேண்டிய அவசியம் இல்லை.



☑ Use bullets
Font: Wingdings
Symbol: ☺
Size: 10.2 pt
Baseline shift: 0.0 pt
☑ Use hanging indent style for bulleted lists
Text frame to bullet: 0.0 mm
Bullet to text: 3.526 mm
☑ Preview

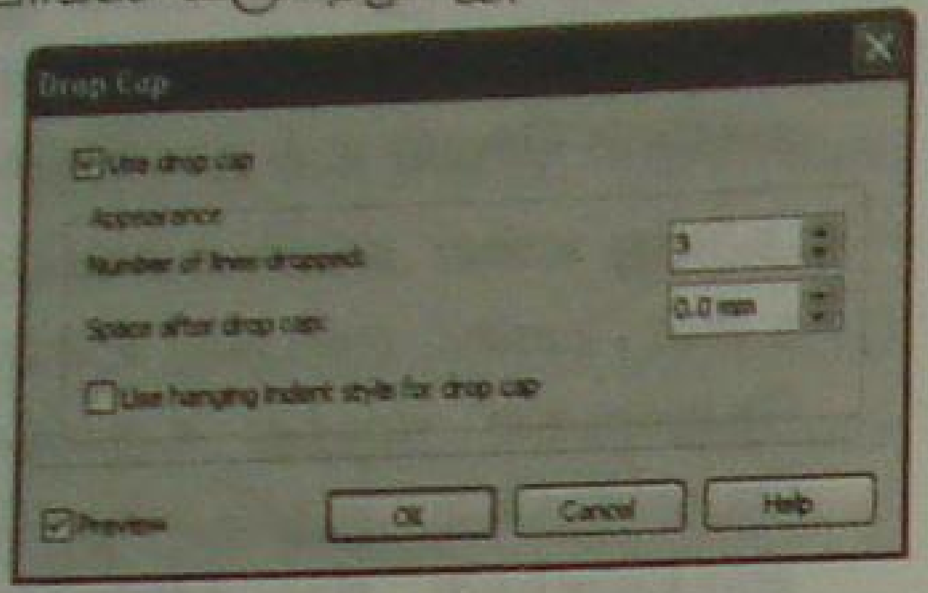
- டெக்ஸ்ட் மெனுவின் புல்லெட்ஸ் கட்டளையை செலக்ட் செய்து கொள்ளுங்கள்.
- இதில் முதல் பகுதியாக உள்ள யூஸ் புல்லெட்ஸ் என்ற செக் பாக்ஸை செலக்ட் செய்யவும். உடன் கீழே உள்ள வசதிகள் செயல்படத் துவங்குகின்றன.
- அடுத்து உள்ள அப்பியரன்ஸ் பகுதியில் முதலாவதாக உள்ள ஃபான்ட் என்பதில் உள்ள ட்ராப்டவுன் லிஸ்டில் தேவையான எழுத்து உருவத்தை செலக்ட் செய்து கொள்ளுங்கள். இதுபோன்ற வேலைகளுக்காக தனி எழுத்துருக்கள் கிடைக்கின்றன. Dingbats, Dixiland, Wingdings, Zapf Dingbats, Webdings போன்றவை குறிப்பிடத்தக்கவை.
- ஸிம்பள் (Symbol) என்ற பகுதியில் உள்ள ட்ராப்டவுன் லிஸ்ட் மூலம் (மேலே செலக்ட் செய்த எழுத்துருவில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள உருவங்களில்) தேவையான உருவத்தை செலக்ட் செய்து கொள்ளுங்கள். கருப்புப்புள்ளி, வட்டம், சதுரம், பூ போன்ற ஏராளமான உருவங்கள் உள்ளன. கவனமாக செலக்ட் செய்து கொள்ளுங்கள். சில உருவங்கள் வடிவமைப்பையே மோசமாக்கும் தன்மை கொண்டவை.
- நிறுத்தப்படவுள்ள ஸிம்பளின் அளவு என்னவாக இருக்க வேண்டும் என்பதை ஸைஸ் (Size) என்ற பகுதியில் கொடுக்கவும்.

அந்த ஸிம்பள் அடிப்பகுதியிலிருந்து மேல் கீழாக நகர்த்தப்பட வேண்டும் என்றால் அதனை பேஸ்லைன் ஷிஃப்ட் (Baseline Shift) என்பதில் கொடுத்துக் கொள்ளுங்கள்.

- அடுத்து உள்ள யூஸ் ஹேங்கிங் இன்டென்ட்... (Use hanging Indent..) என்ற செக்பாக்ஸை செலக்ட் செய்து கொள்ளுங்கள். எனினும் இது உங்களது தேவையைப் பொருத்து அமைகிறது.
- ஸ்பேசிங் (Spacing) என்ற பகுதியில் டெக்ஸ்ட் ஃபிரேம் டு புல்லெட் (Text Frame to Bullet) என்பதில் கொடுக்கப்படும் அளவு, பிரேமிலிருந்து புல்லெட் நிறுத்தப்படும் தூரத்தை நிர்ணயிக்கிறது. அதே போல புல்லெட் டு டெக்ஸ்ட் (Bullet to Text) என்பதில் தரப்படும் அளவின் அடிப்படையில், எழுத்து புல்லெட்டிலிருந்து தள்ளி நிறுத்தப்படுகிறது. இவற்றை செயல்முறையாக கொடுத்து அறிந்து கொள்வது நல்லது.
- ஓகே (OK) கொடுக்க உங்களுடைய செலக்சனுக்குத் தகுந்தபடியான புல்லெட் அமைப்பு எழுத்துப் பகுதியில் நிறுத்தப்பட்டிருக்கும். இது அநேகமாக முன் பக்கத்தில் எடுத்துக்காட்டாகக் கொடுக்கப்பட்டிருந்த பகுதியில் இரண்டாவது பத்தியில் உள்ளது போல அமைந்திருக்கும்.

6. ட்ராப் கேப் (Drop Cap) :

ஒரு பத்தியின் முதல் எழுத்தில் மாற்றங்கள் செய்து தனியே தெரிவது போல உயர்த்திக் காட்ட இந்த பகுதி உதவுகிறது. பெரும்பாலும், புத்தக வேலைகளில் ஒவ்வொரு அத்தியாயத்தின் முதல் எழுத்தை மட்டும் இப்படி மாற்றித் தந்திருப்பார்கள். இந்தக் கட்டளையை செலக்ட் செய்ய பின்வரும் டயலாக் பாக்ஸ் வருகிறது. இதில் ட்ராப் கேப் செய்வதற்கான வசதிகள் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. முதலாவதாக உள்ள யூஸ் ட்ராப் கேப் (Use drop cap) என்ற செக் பாக்ஸை செலக்ட் செய்ய கீழே உள்ள வசதிகள் செயல்படத்துவங்குகின்றன. அப்பியரன்ஸ் (Appearance) என்ற பகுதியில் முதலாவதாக உள்ளது நம்பர் ஆஃப் லைன்ஸ் ட்ராப்டு (Number of lines dropped) என்பது. இதில் தேவையான எண்ணை செலக்ட் செய்து கொள்ளவும். உருவாக்கப்படும் ட்ராப் கேப் எத்தனை வரிகள் உயரத்திற்கு வரவேண்டும் என்பதை நிர்ணயிக்க இது உதவுகிறது. பொதுவாக 2 முதல் 5 வரிகள் உயரத்திற்கு எழுத்துக்கள் கொடுக்கப்படுகின்றன.



☑ Use drop cap

Number of lines dropped: 3

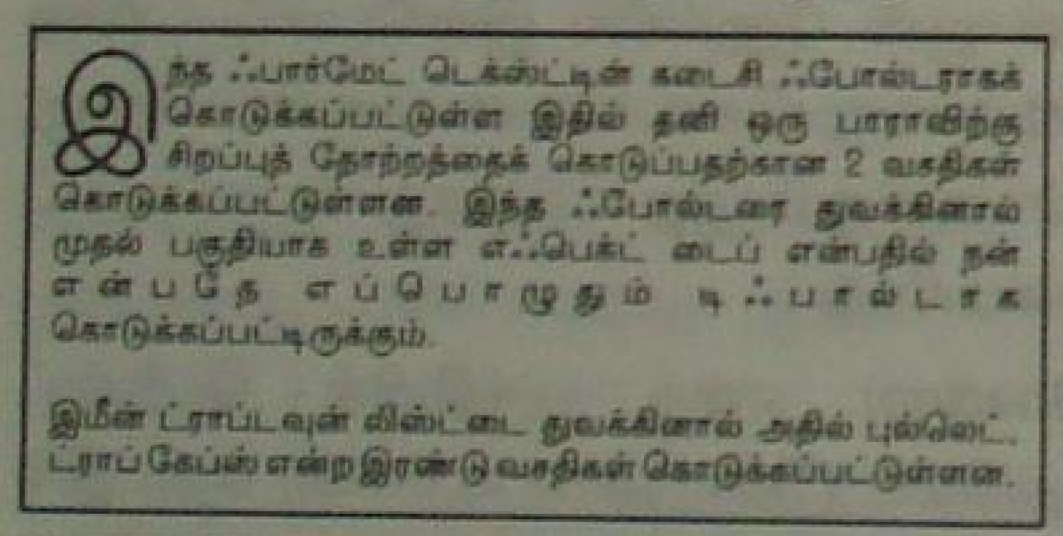
Space after drop cap: 0.0 mm

☐ Use hanging indent style for drop cap

☑ Preview

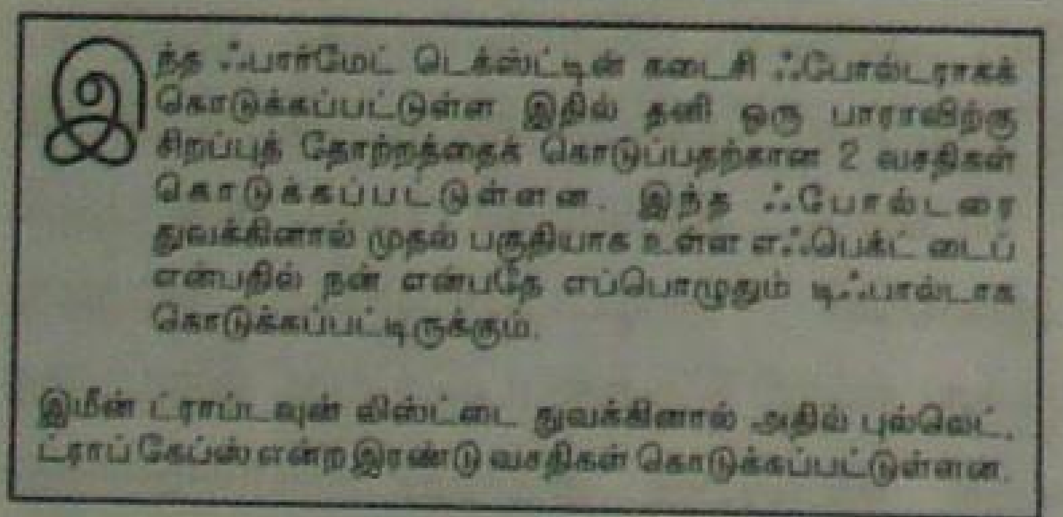
எனினும் உங்களது வடிவமைப்பைப் பொறுத்து முடிவு செய்து கொள்ளலாம். இதற்கு முன்னதாக, ட்ராப்கேப் செய்ய விரும்பும் முதல் எழுத்தின் உருவத்தை மாற்ற விரும்பினால், அந்த எழுத்தை மட்டும் செலக்ட் செய்து மாற்றிவிட்டு இந்தக் கட்டளைக்கு வரவேண்டும். ஸ்பேஸ் ஆஃப்டர் ட்ராப் கேப் (Space after drop cap) என்ற பெட்டியில் கொடுக்கப்படும் அளவின் அடிப்படையில், ட்ராப் கேப் எழுத்திற்குப் பிறகு இடைவெளி தரப்படுகிறது.

ட்ராப் கேப்பிற்கு கீழே எழுத்துப் பகுதி இன்டென்ட் ஆக வேண்டுமென்றால், அடுத்து உள்ள யூஸ் ஹாங்கிங் இன்டென்ட் (Use hanging Indent..) என்ற செக் பாக்ஸை செலக்ட் செய்து கொள்ளவும்.



இந்த ஃபார்மேட் டெக்ஸ்ட்டின் கடைசி ஃபோல்டராகக் கொடுக்கப்பட்டுள்ள இதில் தனி ஒரு பாராவிற்கு சிறப்புத் தோற்றத்தைக் கொடுப்பதற்கான 2 வசதிகள் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. இந்த ஃபோல்டரை துவக்கினால் முதல் பகுதியாக உள்ள எஃபெக்ட் டைப் என்பதில் நன் என்பதே எப்பொழுதும் டிஃபால்டாக கொடுக்கப்பட்டிருக்கும்.

இமீன் ட்ராப்டவுன் லிஸ்ட்டை துவக்கினால் அதில் புல்லெட், ட்ராப் கேப்ஸ் என்ற இரண்டு வசதிகள் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன.



இந்த ஃபார்மேட் டெக்ஸ்ட்டின் கடைசி ஃபோல்டராகக் கொடுக்கப்பட்டுள்ள இதில் தனி ஒரு பாராவிற்கு சிறப்புத் தோற்றத்தைக் கொடுப்பதற்கான 2 வசதிகள் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. இந்த ஃபோல்டரை துவக்கினால் முதல் பகுதியாக உள்ள எஃபெக்ட் டைப் என்பதில் நன் என்பதே எப்பொழுதும் டிஃபால்டாக கொடுக்கப்பட்டிருக்கும்.

இமீன் ட்ராப்டவுன் லிஸ்ட்டை துவக்கினால் அதில் புல்லெட், ட்ராப் கேப்ஸ் என்ற இரண்டு வசதிகள் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன.

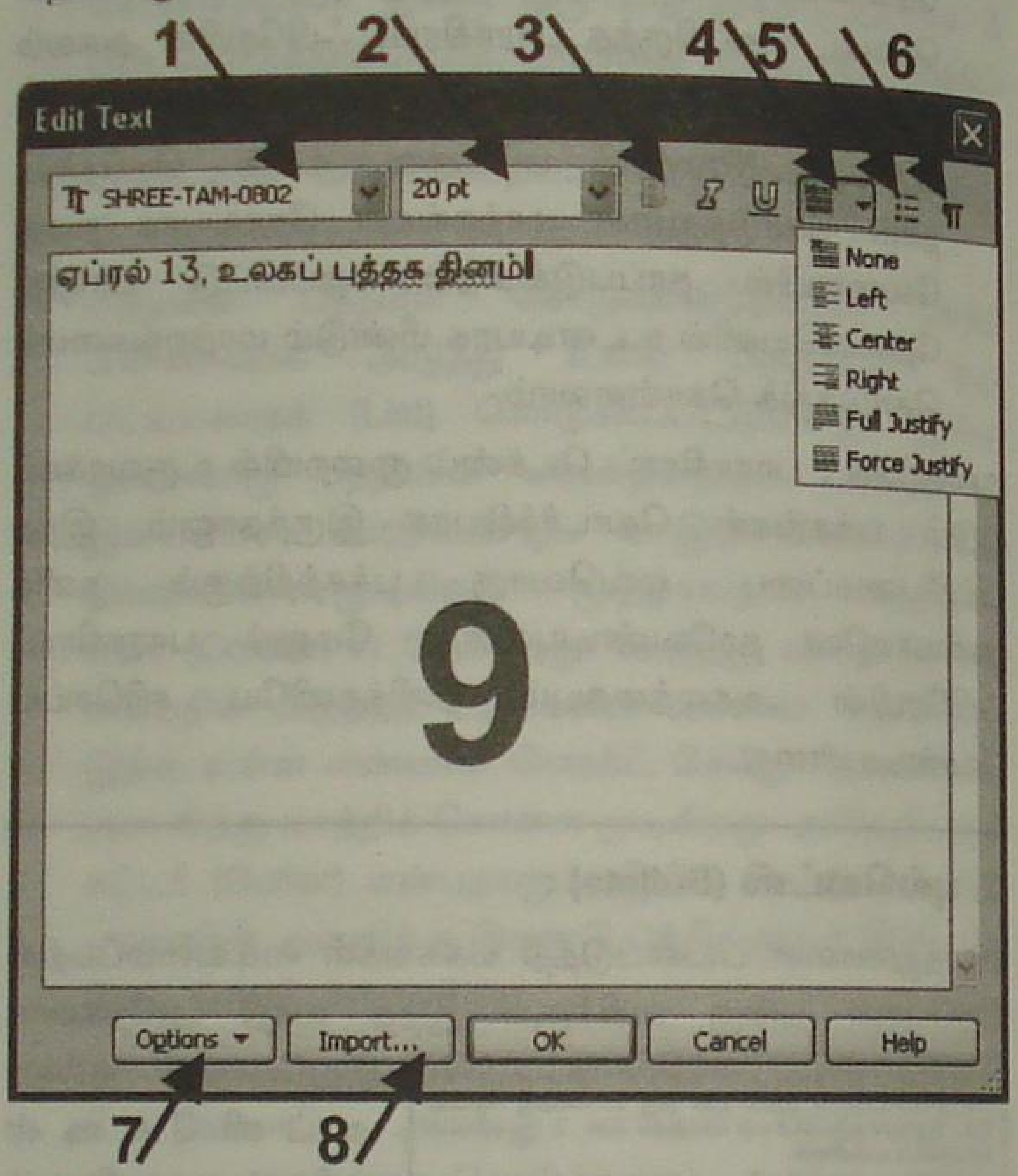
நாம் கொடுத்துள்ள மாற்றங்களை உடனடியாக பார்த்துக் கொள்ள ப்ரிவ்யூ (Preview) உதவுகிறது.

இந்த ட்ராப் கேப் என்ற பகுதி மிக அரிதாக, புத்தக வேலைகளில் மட்டும் பயன்படுத்தக்கூடியதாக நடைமுறையில் உள்ளது.

---

7. எடிட் டெக்ஸ்ட் (Edit Text) Ctrl+Shift+T... :

கோரல்டிராவின் பக்கங்களில் எழுத்துக்களை டைப் செய்யும் பொழுது ஸ்கிரீன் இடம் வலமாக நகர்வதுடன், என்டர் பட்டனை அழுத்தும் பொழுது கீழ்புறமாகவும் நகருகின்றது. இது தட்டச்சு செய்யும் வேகத்தைக் குறைக்கும் ஒரு செயலாகும். மவுஸை நகர்த்தி ஸ்கிரீனை சரி செய்து பார்க்க வேண்டியிருக்கும். மேலும் ஜூம் அவுட் செய்து பார்த்தால் எழுத்து சிறியதாகி பார்வைக்குத் தெரியாது.



ஏப்ரல் 13, உலகப் புத்தக தினம்

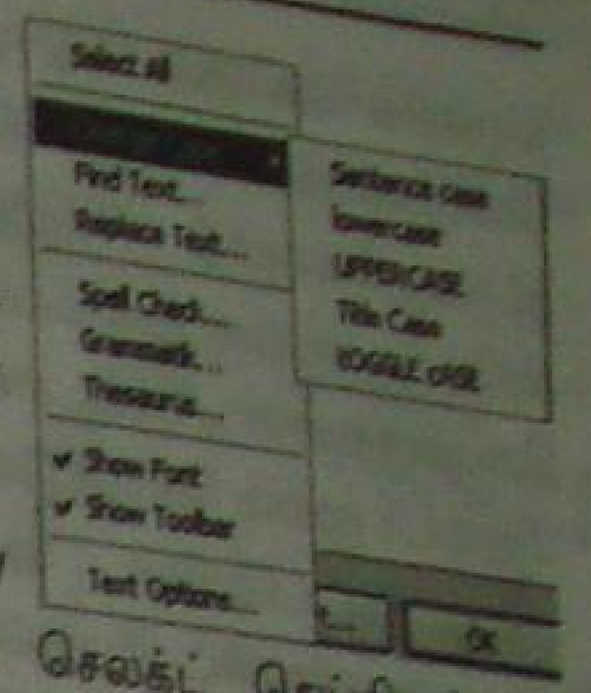
9

இது போன்ற நடைமுறை தொல்லைகளைத் தவிர்க்க இந்த எடிட் டெக்ஸ்ட் கட்டளை உதவுகிறது. ஒரு எழுத்துப் பகுதியை டைப் செய்து கொள்ளுங்கள். அது பாராகிராப் அல்லது ஆர்ட்டிஸ்டிக் டெக்ஸ்ட்டாக இருக்கலாம். முதல் டூலான பிக் டூல் அல்லது டெக்ஸ்ட் டூல் பயன்படுத்தி செலக்ட் செய்திருக்க வேண்டும். எழுத்துப் பகுதியில் கர்ஸர் நிறுத்தப்பட்டிருந்தாலும் இந்தக் கட்டளை செயல்படுகிறது. இந்த நிலையில் இந்தக் கட்டளையை செலக்ட் செய்தால் எடிட் டெக்ஸ் என்ற ஒரு டயலாக் பாக்ஸ் வருகிறது. இது டயலாக் பாக்ஸாக மட்டுமல்லாது ஒரு ஸ்கிரீனாகவே கொடுக்கப்படுகிறது. அதாவது இது ஒரு நோட்பேடு (Note pad) போல செயல்படுகிறது.

நாம் டைப் செய்துள்ள எழுத்துப் பகுதி பாகம் 9ல் கொடுக்கப்படுகிறது. இதற்குள் மவுஸால் க்ளிக் செய்ய கர்ஸர் நிறுத்தப்படுகிறது. தொடர்ந்து டைப் செய்து கொள்ளலாம். அகலத்தைப் பற்றி கவலை கொள்ள வேண்டாம். உண்மையில் ஸ்கிரீனில் நாம் என்ன அகலத்திற்கு பாராகிராப் டெக்ஸ்ட் ஃபிரேமை வரைந்துள்ளோமோ அந்த அளவிற்கு அல்லது ஆர்ட்டிஸ்டிக் டெக்ஸ்ட்டாக இருந்தால் என்டர் பட்டனை அழுத்தி இரண்டாவது வரியை நிறுத்தியுள்ள அகலத்திற்கும் எழுத்து தானாகவே நிறுத்தப்பட்டுவிடும். ஒரு சில வரிகள் டைப் செய்து ஓகே கொடுத்துப்பார்த்து இதனை உணர்ந்து கொள்ளுங்கள். தொடர்ந்து டைப் செய்து உங்கள் வேலையை ஓகே கொடுத்து முடித்துக் கொள்ளலாம்.

இந்தப் பகுதியில் உள்ள பிற வசதிகளை பார்க்கலாம். டைப் செய்துள்ள எழுத்துப் பகுதியில் குறிப்பிட்ட பகுதி அல்லது முழுவதையும் செலக்ட் செய்து கொண்டு இங்குள்ள வசதிகளை செலக்ட் செய்தால் அவை செயல்படுகின்றன.

1. எழுத்துருவை (Font) மாற்றிக் கொள்ள இங்குள்ள ட்ராப்டவுன் லிஸ்ட்டை க்ளிக் செய்து பெயரை செலக்ட் செய்யவும்.
2. எழுத்தின் அளவை (Size) மாற்றிக் கொள்ள இங்கு எண்ணைக் கொடுக்கவும்.
3. எழுத்துருவின் உருவத்தை (Style) மாற்றிக் கொள்ளலாம். போல்டு, இட்டாலிக் மற்றும் அன்டர்லைன்டு வசதிகள் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. போல்டு கொடுக்கப்பட்டதை நீக்க, மீண்டும் அதே போல்டை செலக்ட் செய்யவும்.
4. வரிகள் ஒழுங்குபடுத்தப்பட (Alignment) இங்கு அமைப்புகள் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. லெஃப்ட், ரைட், சென்டர், ஜஸ்டிஃபை, ஃபுல் ஜஸ்டிஃபை ஆகிய அலைன்மென்டுகள் கிடைக்கின்றன. இங்குள்ள குறியின் மீது மவுஸால் சொடுக்கினால் பட்டியல் (படத்தில் உள்ளது போல) தரப்படுகிறது.
5. தற்போது செலக்ட செய்யப்பட்டுள்ள எழுத்துப் பகுதிக்கு புல்லட் அமைப்பு கொடுப்பதற்கு இந்தக் குறியை சொடுக்கினால் போதும்.
6. நான்-பிரிண்டிங் ஐடம்ஸ் (Non-Printing Items) எனப்படும் அச்சில் வராத, ஸ்கிரீனில் மட்டும் (தேவையென்றால்) தெரிகின்ற உருவங்களை வரவழைப்பதற்கும் மறைப்பதற்கும் இந்த ஐகானை க்ளிக் செய்யவும்.
7. ஆப்ஸன்ஸ் (Options) என்ற இந்த பட்டனை அழுத்தினால், எழுத்துப் பகுதிளை சரிசெய்ய, மாற்ற உதவுகின்ற மேலும் பல வசதிகள் கொண்ட பட்டியல் கிடைக்கிறது. இதில் உள்ள நான்கு கட்டளைகளை மட்டும் இங்கு காணலாம். மற்றவற்றை பற்றி பிறகு விரிவாக கூறுகின்றோம்.
   அ. செலக்ட் ஆல் (Select all) கட்டளையை கொடுத்தால் டைப் செய்துள்ள அனைத்து பகுதியும் செலக்ட் செய்யப்பட்டுவிடும். பிறகு நமக்குத் தேவையான மாற்றங்களை கொடுக்க முடிகிறது.
   ஆ. ஷோ ஃபான்ட் (Show Font) கட்டளையை செலக்ட் செய்திருந்தால் டைப் செய்யப்படும் மற்றும் மாற்றங்கள் செய்யப்படும் எழுத்துப்பகுதிக்குக் கொடுக்கப்படும் எழுத்துருக்கள் ஸ்கிரீனில் (பாகம் 9ல்) காட்டப்படுகின்றன. இந்தக் கட்டளை செலக்ட் செய்யப்படாதிருந்தால் ஸ்கிரீனில் தெரியாது. டிஃபால்ட் எழுத்துருதான் காட்டப்படும்.
   இ. ஷோ டூல்பார் (Show Toolbar) கட்டளையை செலக்ட் செய்திருந்தால் 1 முதல் 6 வரையில் உள்ள பாகங்கள் ஸ்கிரீனில் காட்டப்படுகின்றன. இல்லையென்றால் அவையும் மறைந்திருக்கும்.



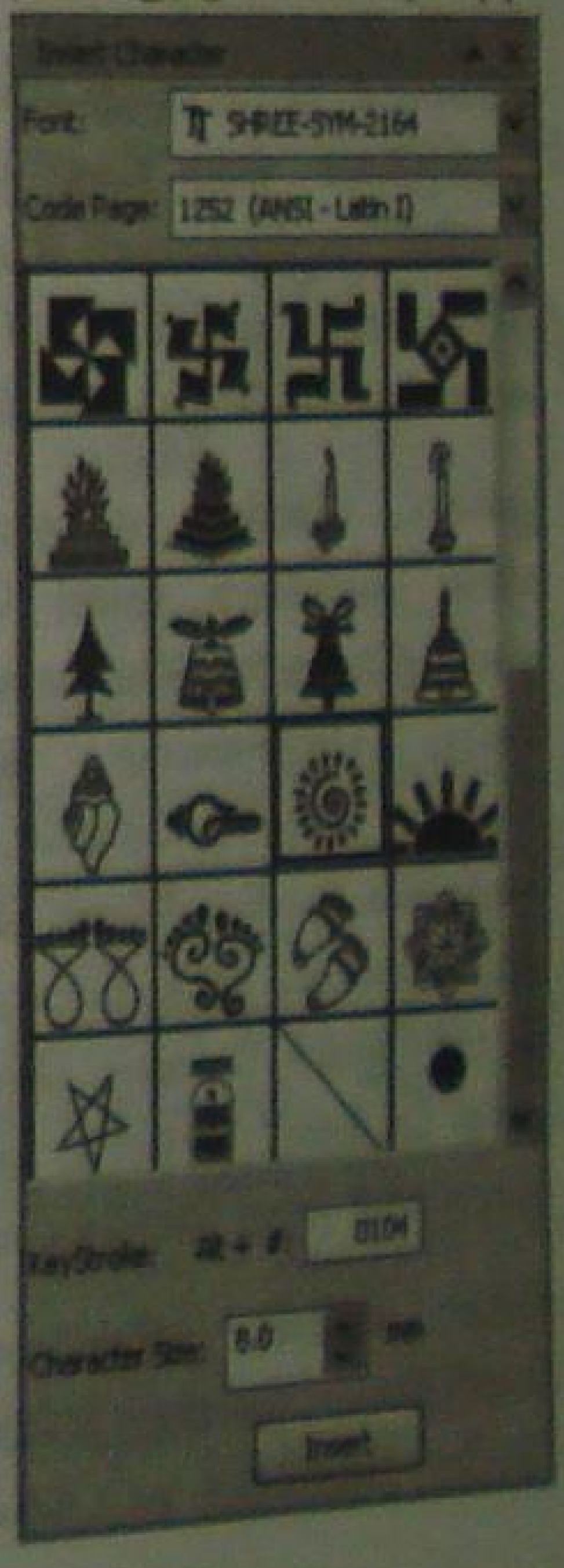
8. இம்போர்ட் (Import) என்ற இந்த பட்டனை அழுத்தி, எம்.எஸ்.வேர்ட் போன்ற அப்ளிகேஷன்களில் டைப் செய்து வைத்துள்ள எழுத்துப்பகுதியை நேரடியாக கோரல்டிராவிற்கு கொண்டு வர முடிகிறது.
9. இந்தப்பகுதியில் நமது எழுத்துக்களை டைப் செய்து கொள்ளலாம். இங்கு டைப் செய்தபிறகு ஓகே கொடுக்க, அந்த எழுத்துப்பகுதி அப்படியே கோரல்டிரா ஸ்கிரீனில் தெரிகின்ற பக்கத்தில் நிறுத்தப்படுகிறது.

நீண்ட எழுத்துப்பகுதியைக் கொண்ட வேலையில் இந்த எடிட் டெக்ஸ்ட் கட்டளை பெரிதும் உதவுகிறது.

---

8. இன்சர்ட் சிம்பள் கேரக்டர் (Insert Symbol Character) :

இந்தக் கட்டளையை செலக்ட் செய்தவுடன் ஒரு டாக்கர் விண்டோ வருகின்றது. இதன் முதல்பகுதியில் உள்ள ட்ராப்டவுன் லிஸ்ட்டில் தேவையான எழுத்துருவை செலக்ட் செய்தால் அதில் உள்ள ஒவ்வொரு எழுத்தும் கீழே கொடுக்கப்பட்டுள்ள பெட்டியில் தெரிகிறது. ஸ்க்ரால் பாரை பயன்படுத்தி எழுத்துக்களை நகர்த்தி தேவையானதை செலக்ட் செய்து கொள்ளலாம். எழுத்துக்கள் அவற்றின் உண்மை உருவில் இங்கு காட்டப்படுகின்றன. டிக்ஸிலேண்ட் (Dixiland) போன்ற பட உருவங்களுக்கானவை அப்படியே தெரிகின்றன. எடுத்துக்காட்டாக இங்கு காட்டப்பட்டுள்ள வெப்டிங்ஸ் (Webdings) எழுத்துருவை கவனிக்கவும். இங்கு கொடுக்கப்பட்டுள்ள கட்டங்களில் தெரிகின்ற தேவையான எழுத்தின் மீது க்ளிக் செய்து அப்படியே ட்ராக் செய்து வெளியே கொண்டுவந்து



Font: SHREE-SYM-2164

Code Page: 1252 (ANSI - Latin I)

Keystroke: Alt + #: 0104

Character Size: 8.0 mm

நிறுத்திக் கொள்ளலாம். அப்படி நிறுத்தப்படும் எழுத்து, கோடுகளால் உருவாக்கப்பட்ட ஒரு உருவமாக இருக்குமேயன்றி எழுத்தாக இருக்காது. இதனை ஸ்டேட்டஸ் பார் மூலமாக அறியலாம். எழுத்தை செலக்ட் செய்திருந்தால் ...Text... என்று தெரியும். ஆனால் இன்ஸர்ட் கேரக்டர் மூலம் கொண்டுவரப்படும் எழுத்து கர்வ் (Curve) என்று காட்டப்படும். அதாவது ஒரு எழுத்தை நிறுத்தி அதனை கன்வர்ட் டூ கர்வ் கொடுத்தால் என்ன ஆகுமோ அது நேரடியாக கொடுக்கப்படுகிறது. இனி அந்த உருவத்தை ஷேப் டூல் பயன்படுத்தி அல்லது பிரேக் கர்வ் அபார்ட் போன்ற கட்டளைகள் மூலம் நமது விருப்பப்படி மாற்றிக் கொள்ளலாம். இந்த டாக்கர் விண்டோவின் பயன் இதுவே.

இதற்கு அடுத்ததாகக் கொடுக்கப்பட்டுள்ள கீஸ்ட்ரோக் (Keystroke) என்பதன் அருகில் உள்ள பெட்டியில் ஒரு எண் அல்லது எழுத்து கொடுக்கப்படும். பல நேரங்களில் இது டிம்டு-ஆகவே (Dimmed) இருக்கும். இந்தப் பகுதியை முழுவதுமாக கவனிக்கவும். கீஸ்ட்ரோக் என்பதற்கு அருகில் Alt + # என்று கொடுக்கப்பட்டிருக்கிறதல்லவா? இது மேலேயுள்ள கட்டத்தில் செலக்ட் செய்யும் எழுத்தை கீபோர்டின் மூலமாக பெறுவதற்கான வழியாகும்.

தேவையான ஃபான்ட்-ஐ செலக்ட் செய்து கொண்டு தேவையான எழுத்தை கட்டத்தில் செலக்ட் செய்யுங்கள். அதற்கான எண் அல்லது எழுத்து இங்கு கொடுக்கப்படும். அடுத்து டெக்ஸ்ட் டூலை பக்கத்தில் (Page) க்ளிக் செய்யுங்கள். கர்ஸர் வந்து நிற்கும். ப்ராப்பர்ட்டி பார் (Property bar) மூலம் அந்த குறிப்பிட்ட ஃபான்ட்-ஐ செலக்ட் செய்து கொள்ளுங்கள். கீபோர்டின் நெம்பர்லாக் (Num Lock)கை ஆன் செய்து கொள்ளுங்கள். ஆல்டர் (Alt) பட்டனை அழுத்திக் கொண்டு நெம்பர் பேடி(Number Pad)ல் இங்கு காட்டப்பட்டுள்ள எண்ணை டைப் செய்து முடியுங்கள். ஆல்டர் பட்டனிலிருந்து விரலை எடுக்கவும். இப்பொழுது கர்ஸர் இருந்த இடத்தில் எழுத்து வந்திருக்கும். இந்த வசதி மூலம் ™, ®, ©, ¼, ½, ¾, æ போன்ற எழுத்துக்களை பெற முடிகிறது. (இந்த முறை அநேகமாக விண்டோவில் செயல்படும் அனைத்து அப்ளிகேஷன்களிலும் செயல்படுகின்றது.)

இன்சர்ட் கேரக்டர் மூலம் பெறப்படுகின்ற உருவம் என்ன அளவிற்கு (Size) தேவை என்பதை கேரக்டர் சைஸ் (Character Size) என்ற பகுதி மூலம் நிர்ணயம் செய்து கொள்ளலாம். இங்கு கொடுக்கப்பட்டுள்ள டெக்ஸ்ட் பாக்ஸில் தேவையான அளவை கொடுக்கவும். வெர்டிகல் ரூலரில் நீங்கள் கொடுத்துள்ள அலகின் (Unit) அடிப்படையில் இந்த அளவு அமைகிறது. அதாவது மில்லி மீட்டர், இன்ச் போன்று கொடுக்கப்பட்டுள்ள அலகுகள் இந்த டெக்ஸ்ட் பாக்ஸின் அருகில் காட்டப்படுகின்றன. இங்கு மிமீ (mm) கொடுக்கப்பட்டுள்ளது.

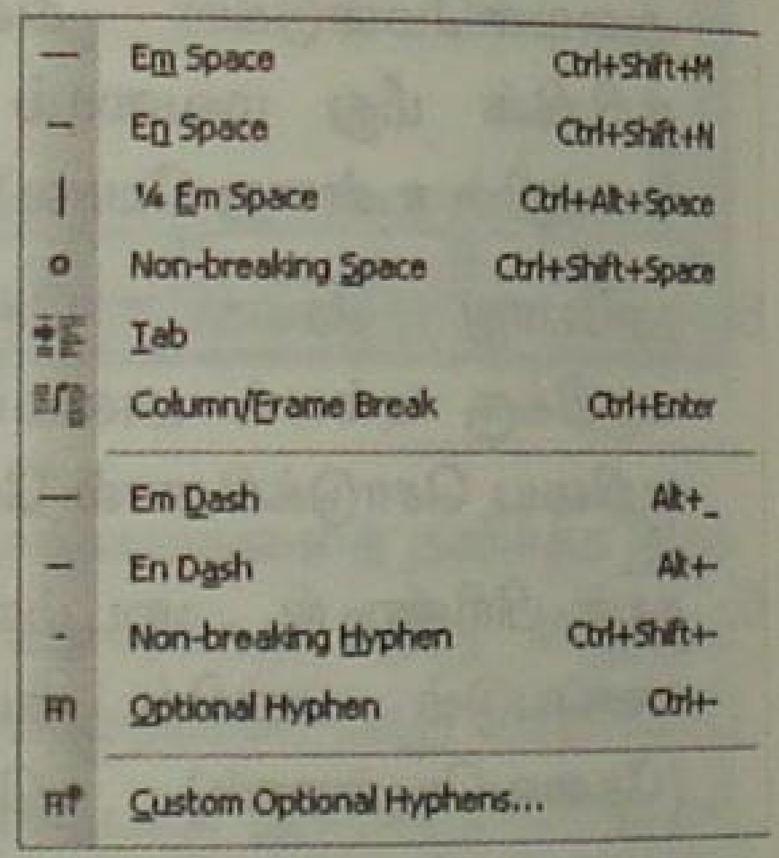
இந்த டாக்கர் விண்டோவின் இறுதிப்பகுதியாகக் கொடுக்கப்பட்டுள்ளது இன்சர்ட் என்ற பட்டன் ஆகும். மேலே தெரிகின்ற கட்டத்தில் தேவையான உருவத்தை செலக்ட் செய்து மவுஸால் ட்ராக் செய்து நிறுத்தும் முறையை பார்த்தோம் அல்லவா. உருவத்தை செலக்ட் செய்து கொண்டு இந்த பட்டனை அழுத்தினால் செலக்ட் செய்யப்பட்டுள்ள எழுத்து, அதுவாகவே துவங்கப் பட்டுள்ள பக்கத்தின் நடுவில் நிறுத்தப்பட்டுவிடும். நிறுத்தப்படுகின்ற உருவத்தின் அளவு மேலே கேரக்டர் சைஸில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள அளவாக இருக்கும்.

டெக்ஸ்ட் டூலை பயன்படுத்தி, கர்ஸரை நிறுத்திக் கொண்டு இந்த இன்ஸர்ட் பட்டனை அழுத்துங்கள். நீங்கள் செலக்ட் செய்திருந்த எழுத்து/உருவம் கர்ஸர் நிறுத்தியுள்ள இடத்தில் தரப்படுகிறது. இது எழுத்தாகவே இருக்கும். முதலில் நாம் ட்ராக் செய்து நிறுத்தியபோது கிடைத்த கர்வாக இருக்காது. அத்துடன் இதன் அளவும் பாயின்டுகளிலேயே இருக்கும். இந்த டாக்கர் விண்டோவில் கொடுத்துள்ள அளவில் இருக்காது. எழுத்துப் பகுதியுள்ளேயே, பட எழுத்துக்களை கொண்டுவருவதற்கு இந்த முறையை பயன்படுத்தலாம்.

வடிவமைப்பில் அடிக்கடி பயன்படக் கூடிய ஒரு வசதியாகும், இந்த இன்சர்ட் கேரக்டர் டாக்கர் விண்டோ.

---

9. இன்சர்ட் ஃபார்மேட்டிங் கோட் (Insert Fromatting Code) :


Em Space Ctrl+Shift+M
En Space Ctrl+Shift+N
¼ Em Space Ctrl+Alt+Space
Non-breaking Space Ctrl+Shift+Space
Tab
Column/Frame Break Ctrl+Enter
Em Dash Alt+_
En Dash Alt+-
Non-breaking Hyphen Ctrl+Shift+-
Optional Hyphen Ctrl+-
Custom Optional Hyphens...

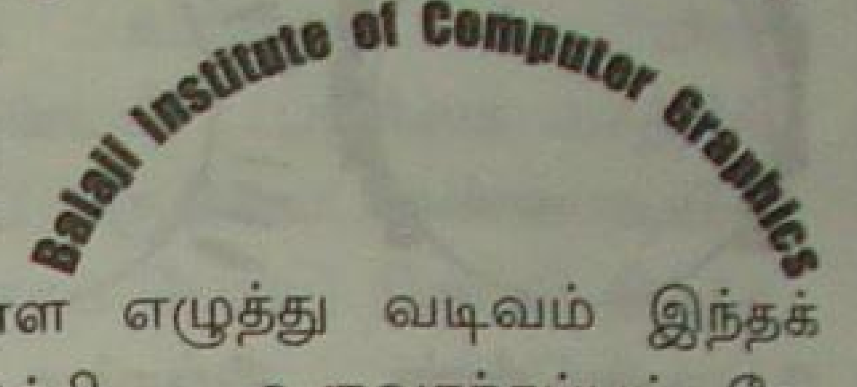
புத்தக வேலைகளில் வடிவமைப்பு சிறப்பாக அமைவதற்கு சில வசதிகளை பயன்படுத்தியிருப்பார்கள். குறிப்பாக பழைய லெட்டர் பிரஸ் அச்சு முறையில் இவை நடைமுறையில் இருந்தன. ஆனால் கணினி வரைகலை வந்தவுடன் இவை பெரும்பாலும் பின்பற்றப்படுவதில்லை. அந்த வசதிகளில் சிலவற்றை இங்கு ஒரு பட்டியலாகக் கொடுத்துள்ளனர். எழுத்துப்பகுதியில் கர்ஸரை நிறுத்திக் கொண்டு இந்தக் கட்டளைகளில் (இவை செயல்கள் அல்ல; எழுத்து போல சில உருவங்களே) தேவையானதை க்ளிக் செய்ய அது அந்த இடத்தில் சேர்க்கப்படுகிறது.

பொதுவாக கீபோர்டில் ஸ்பேஸ்பாரை ஒரு முறை அழுத்தினால் நாம் பயன்படுத்தும் எழுத்து அளவின் அடிப்படையில் இடைவெளி தரப்படுகிறது. அந்த இடைவெளி சற்று அதிகமாக, எத்தனை பாயின்ட் எழுத்தை பயன்படுத்துகின்றோமோ அத்தனை பாயின்ட் அகலத்திற்கு இடைவெளி வேண்டும் என்றால் அதற்கு, இந்தப் பட்டியலில் முதலாவதாக உள்ள எம்ஸ்பேஸ் (Em space) என்பதை செலக்ட் செய்யவும். இதே போல மற்றவற்றையும் பயன்படுத்தி செயல்முறையாக அறிந்து பார்க்கவும்.

---

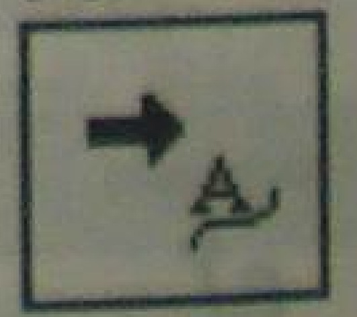
10. ஃபிட் டெக்ஸ்ட் டூ பாத் (Fit Text to Path) :

கோரல்டிராவின் மிக அழகான செயல்பாடுகளில் ஒன்று இந்த ஃபிட் டெக்ஸ்ட் டூ பாத் என்ற கட்டளையாகும். வரையப்பட்டுள்ள கோட்டின் மீது எழுத்துக்களை நிறுத்துவதற்கு இது உதவுகிறது. சான்றிதழ் போன்ற வேலைகளில் தலைப்பில் வருகின்ற நிறுவனத்தின் பெயர் போன்றவற்றை ஒரு அரைவட்டப் பாதையில் நிறுத்தியிருப்பதை பார்த்திருப்பீர்கள். அது போன்ற அமைப்புகளை உருவாக்க இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது. அருகில் வளைவான பாதையில் நிறுத்தப்பட்டுள்ள எழுத்து வடிவம் இந்தக் கட்டளையை பயன்படுத்தி உருவாக்கப்பட்டதே. இந்தக் கட்டளை செயல்படும் முறையை காணலாம். கோரல்டிராவின் முந்தைய பதிப்புகளை விட கோரல்டிரா எக்ஸ்3 பதிப்பிலிருந்து இந்த ஃபிட் டெக்ஸ்ட் டூ பாத்தின் செயல்பாடு - இதனை உருவாக்குவது மிகவும் எளிமையாக தரப்படுகிறது.

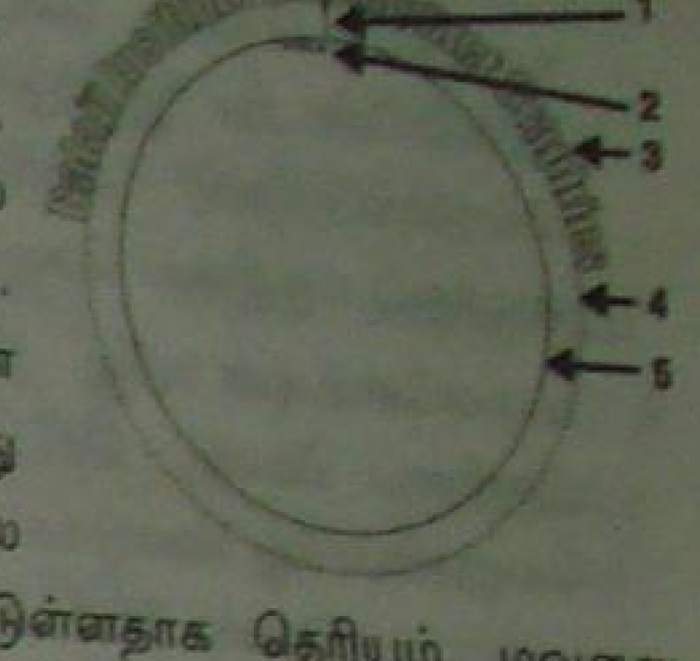

Balaji Institute of Computer Graphics

செயல்முறை :

1. எழுத்து நிறுத்தப்படவேண்டிய பாதையை (பாத்தை-Path) முதலில் உருவாக்கிக் கொள்ளுங்கள். வளைகோடு, வட்டம் என்று எது தேவையோ அதனை உருவாக்கிக் கொள்ளுங்கள்.
2. தேவையான எழுத்தை உருவாக்கிக் கொள்ளுங்கள். எழுத்துரு, அளவு, வடிவம் போன்றவற்றை மாற்றிக் கொள்ளுங்கள். உருவாக்கப்படும் எழுத்து ஆர்டிஸ்டிக் டெக்ஸ்ட்-ஆக இருந்தால் நல்லது. குறிப்பாக, உங்கள் பாதை க்ளோஸ்டு பாத்தாக இருந்தால் எழுத்துக்கள் கண்டிப்பாக ஆர்டிஸ்டிக் டெக்ஸ்ட்டாகத் தான் இருக்க வேண்டும். எழுத்து நிறுத்தப்படும் பாதை ஓபன் பாத் எனப்படும் வளைகோடாக இருந்தால், எழுத்து பாராகிராப் டெக்ஸ்ட்டாகவும் இருக்கலாம். க்ளோஸ்டு பாத்தில் பாராகிராப் டெக்ஸ்ட்டாக உருவாக்கப்பட்ட எழுத்தை இணைக்க முடியாது. அந்த நிலையில் இந்தக் கட்டளை செயல்படாது.
3. வளைவான பாதையை பெறுவதற்காக ஒரு வட்டத்தை வரைந்து கொள்ளுங்கள். இது ஒரு நீள்வட்ட அமைப்பிலும் இருக்கலாம். எனினும் உங்களது தேவையை புரிந்து கொண்டு அதற்குத் தகுந்தாற் போன்ற உருவத்தை வரைந்து கொள்ளுங்கள்.
4. முதல் டூலான பிக் டூலை பயன்படுத்தி உருவாக்கி வைத்துள்ள எழுத்துப் பகுதியை செலக்ட் செய்து கொள்ளுங்கள்.
5. இந்த ஃபிட் டெக்ஸ்ட் டூ பாத் கட்டளையை செலக்ட் செய்யுங்கள். உடன் மவுஸின் ஐகான் ஒரு சிறிய அம்புக்குறியும் அதன் அருகில் ஏ-என்ற ஆங்கில எழுத்தும் ஒரு சிறிய வளைகோடும் உள்ள தோற்றத்திற்கு மாறியிருக்கும். அதனை நகர்த்தி, எழுத்து நிறுத்தப்பட வேண்டிய பாதையாக நாம் உருவாக்கியுள்ள பாத்தின் அருகில் கொண்டு செல்லுங்கள்.

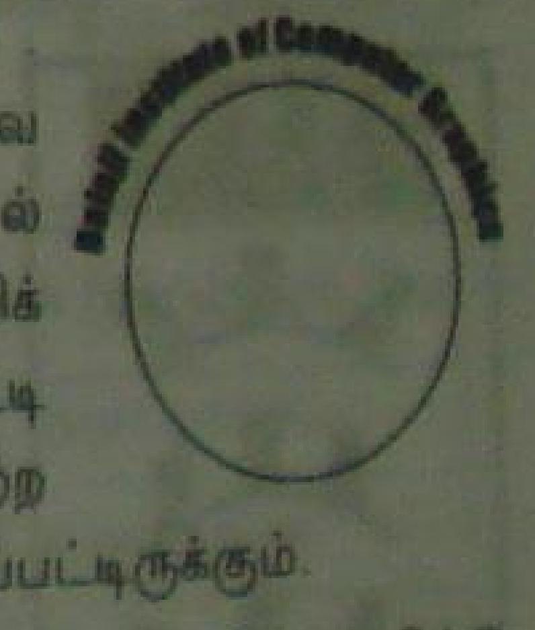


கவனிக்க: மவுஸை நகர்த்தினால் போதும்; க்ளிக் செய்வதும், ட்ராக் செய்வதும் தேவையில்லை. உடனே, பாத்தின் மீது நமது எழுத்து மங்கிய நீல நிறத்தில் நிறுத்தப்பட்டுள்ளதாக தெரியும். மவுஸை தேவையான அளவு நகர்த்துங்கள், வட்டப்பாதையாக இருந்தால் சுழற்றி நகர்த்திப் பாருங்கள். மேலே படம் காண்க. நகர்த்தும் போது. நமது பாத் (வட்டம்) நிலையாக இருக்கும் (5). அதிலிருந்து எவ்வளவு தூரத்திற்கு (வட்டத்தின் உள்ளே அல்லது வெளியே) மவுஸை நகர்த்துகின்றீர்களோ அந்த தூரத்திற்கு ஒரு புள்ளிகளால் ஆன ஒரு கோடு காட்டப்படுகிறது (4). அந்த புதிய கோட்டின் மீது நமது எழுத்துப் பகுதி நிறுத்தப்பட்டிருக்கும் (3). மவுஸை நகர்த்துவதைப் பொறுத்து இந்த அமைப்பை தற்காலிகமாக மாற்றிப் பார்த்துக் கொள்ளலாம். பாத்திலிருந்து எழுத்து அமைந்துள்ள தூரம் (2) காட்டப்படுகிறது. இதனால் நமது வேலைக்குத் தகுந்தபடியாக குறிப்பிட்ட தூரத்தில் துல்லியமாக நிறுத்த முடிகிறது. மேலும் வட்டப் பாதையாக இருந்தால் அதன் மையம், ஓரம் ஆகியனவும், ஓபன் பாத்தாக இருந்தால் கோணம் போன்றவையும் ஒரு சிவப்புக் கோட்டால் காட்டப்படுகிறது (1).

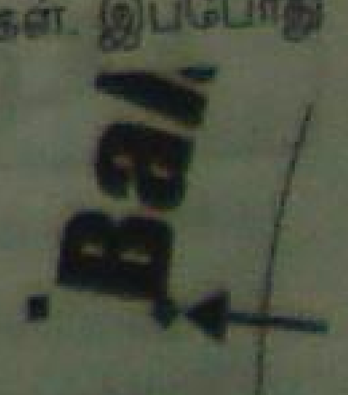


ஸ்கிரீனில் மவுஸை நகர்த்தும் பொழுதே இத்தனையும் தெரிகின்றன. நமது விருப்பப்படியான அமைப்பு கிடைத்தால் உடன் மவுஸை க்ளிக் செய்யுங்கள்.

6. உடன் எழுத்து அந்த வட்டப்பாதையின் மீது நிறுத்தப்பட்டுவிடும். எழுத்துரு, அளவு போன்றவை மாற்ற வேண்டியிருந்தால் இந்த நிலையில் மாற்றிக் கொள்ளுங்கள். ப்ராப்பர்ட்டி பாரில் எழுத்துரு மாற்ற வேண்டிய வசதிகள் கொடுக்கப்பட்டிருக்கும்.


Balaji Institute of Computer Graphics

7. செலக்ட் செய்துள்ள எழுத்தை டீசெலக்ட் செய்துவிட்டு மீண்டும் பிக் டூலால் செலக்ட் செய்யுங்கள். இப்போது எழுத்துப்பகுதியின் துவக்கத்தை கவனியுங்கள். சிவப்பு நிறத்தில் ஒரு டைமண்ட் குறி காணப்படுகிறது. இதனை மவுஸால் ட்ராக் செய்யுங்கள். நிறுத்தப்பட்டுள்ள எழுத்துப் பகுதி நகரும். நிறுத்தப்பட்டுள்ள எழுத்துப் பகுதியில் ஏதேனும் மாற்றம் கொடுக்க வேண்டியிருந்தால் மட்டும் இதனை பயன்படுத்தவும்.



8. எழுத்தை பிக் டூலால் செலக்ட் செய்யுங்கள். ஸ்டேட்டஸ் பாரில் டெக்ஸ்ட் ஆன் பாத் (Text on Path) என்று கொடுக்கப்பட்டிருக்கும். கன்ட்ரோல் எல்லிப்ஸ் (Control Ellipse) என்று தெரிந்தால் நீங்கள் வட்டத்தை செலக்ட் செய்துள்ளீர்கள் என்று பொருள். (வளைகோடாக இருந்தால் கர்வ் (Curve) என்றும் கொடுக்கப்படும்) எனவே மீண்டும் முயற்சித்து எழுத்துப் பகுதியை செலக்ட் செய்யவும்.

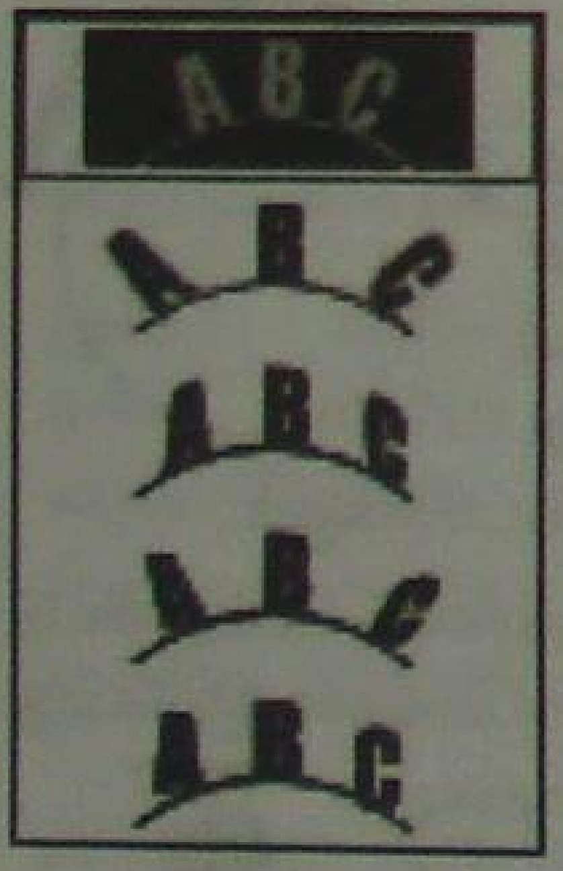
9. வளைகோட்டின் மீது நிறுத்தப்பட்டுள்ள எழுத்துப் பகுதியை செலக்ட் செய்துள்ள நிலையில் அரேன்ஜ் மெனுவின் கீழ் கொடுக்கப்பட்டுள்ள பிரேக் டெக்ஸ்ட் அபார்ட் (Break Text Apart) என்ற கட்டளையை செலக்ட் செய்யுங்கள்.

10. இப்பொழுது ஸ்டேட்டஸ் பாரை கவனியுங்கள். 2 ஆப்ஜெக்ட்ஸ் செலக்டட் (2 Objects Selected) என்று காட்டப்படும். டீசெலக்ட் செய்துவிட்டு வட்டத்தை மட்டும் செலக்ட் செய்து இடம் நகர்த்தி வைத்துக் கொள்ளுங்கள். அல்லது டெலிட் செய்துவிடுங்கள்.

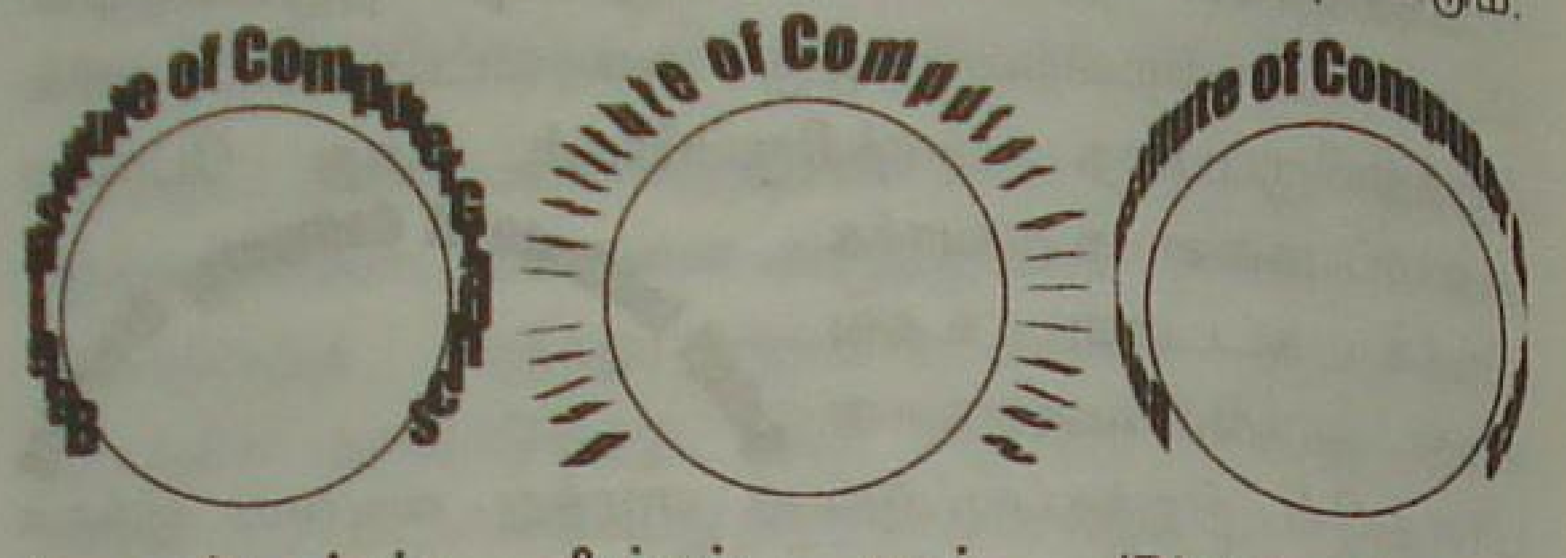
11. இப்பொழுது வளைவான அமைப்பில் நிறுத்தப் பட்டுள்ள எழுத்துப்பகுதி மட்டும் கிடைத்துள்ளது. இதனை பிக் டூலால் செலக்ட் செய்து அளவில் மாற்றம் செய்து கொள்ளலாம். தேவையான இடத்தில் நகர்த்தி வைத்து கலர் மாற்றுவது போன்ற வேலைகளையும் செய்து கொள்ளலாம். எழுத்துரு, அளவு போன்ற எழுத்து சம்பந்தமான மாற்றங்களை மட்டும் கொடுப்பதை தவிர்க்கவும். கொடுத்தால் வளைவு அமைப்பு மாறிப்போகும். அதனை சரிசெய்ய, மீண்டும் இந்த செயல்முறையை துவக்கத்திலிருந்து செய்ய வேண்டிவரும். கவனம் தேவை.

ஃபிட் டெக்ஸ்ட் டு பாத் கட்டளையின் அடிப்படை செயல்பாட்டை பார்த்தோம். இந்தக் கட்டளை செயல்படும் பொழுது கிடைக்கின்ற ப்ராப்பர்ட்டி பார் மற்றும் அதன் செயல்பாடுகளை பார்க்கலாம் (படம் கீழே காண்க) :

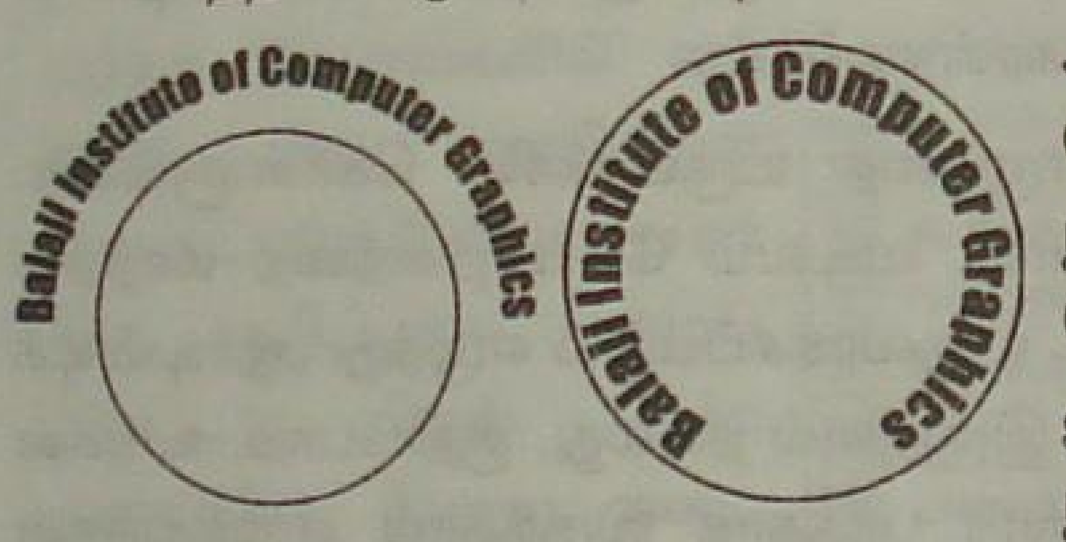
1. **டெக்ஸ்ட் ஓரியென்டேசன்** (Text Orientation):


ABC
ABC
ABC
ABC
ABC

கோட்டுப்பாதையின் மேல் நிறுத்தப்படும் எழுத்தை நேராக, சாய்வாக, வளைகோட்டுப் பாதைக்கு ஏற்ற கோணத்தில் அல்லது ஒரு உருளை அமைப்பின் மேல் நிறுத்திய நிலையில் தெரிகின்ற உருவத்தை பெறுகின்ற விதத்தில் நிறுத்த இந்தப் பகுதி உதவுகிறது. இதனை செலக்ட் செய்தவுடன் வருகின்ற நான்கு அமைப்புகளில் ஒன்றின் மீது மவுஸின் ஐகானை நிறுத்துங்கள். தற்போது இதில் எதனையும் க்ளிக் செய்து செலக்ட் செய்ய வேண்டாம். ஐகான் நிறுத்தப்பட்ட நிலையிலேயே, பாதையில் நிறுத்தப்பட்டுள்ள எழுத்து மாற்றி நிறுத்தப்படுவதை கவனியுங்கள். அப்படியே அடுத்த முறைக்கு மவுஸை நகர்த்துங்கள். எழுத்தும் அதற்கு ஏற்றாற்போல மாறி நிறுத்தப்படும். இப்படி நேரடியாக சோதித்து தேவையானதை க்ளிக் செய்யுங்கள். அந்த முறையில் எழுத்து நிறுத்தப்படும்.

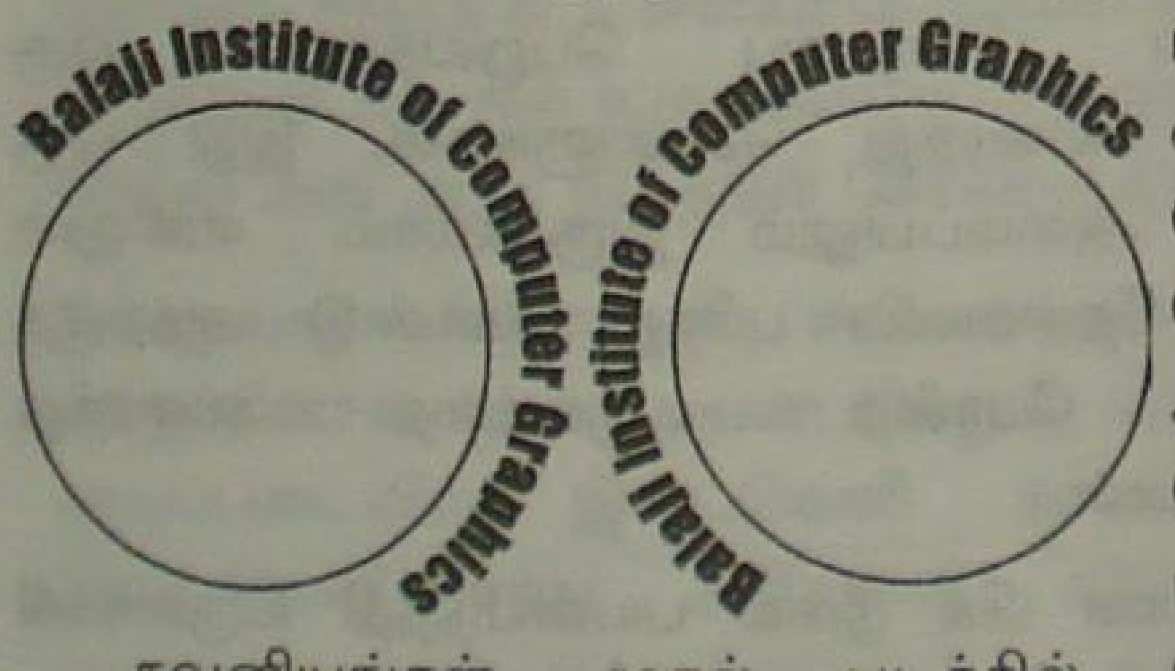

of Computer Graphics
te of Compu
itute of Compu

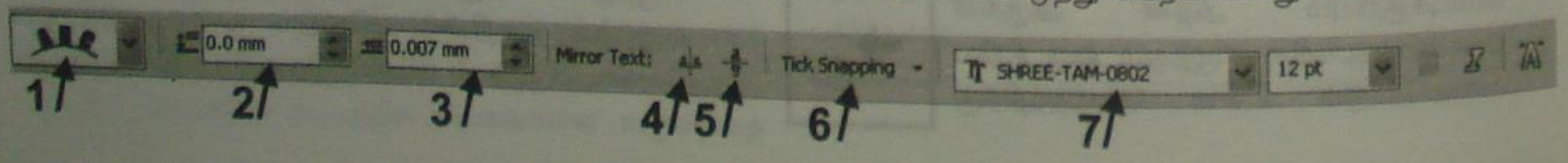
2. **டிஸ்டன்ஸ் ஃப்ரம் பாத்** (Distance from path): கொடுக்கப்பட்டுள்ள பாதையிலிருந்து - கோட்டிலிருந்து - எழுத்தை மேலும் கீழுமாக சிறிது தூரத்தில் நிறுத்த இந்தப்பகுதி உதவுகிறது. இங்குக் கொடுக்கப்பட்டுள்ள டெக்ஸ்ட் பாக்ஸில் தேவையான தூரத்தை எண்ணில் கொடுக்கவும். ரூலரில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள அலகின் (Unit) அடிப்படையில் இங்கு தூரம் அமைக்கப்படுகிறது. அல்லது கொடுக்கப்பட்டுள்ள அம்புக் குறிகளை க்ளிக் செய்து எண்ணை மாற்றிக் கொள்ளலாம். எண்ணை மாற்றிவிட்டு கீபோர்டில் என்டர் (Enter) பட்டனை அழுத்த, எழுத்து கோட்டிலிருந்து நீங்கள் கொடுத்துள்ள தூரத்திற்கு நகர்த்தி நிறுத்தப்படுகிறது.


Balaji Institute of Computer Graphics
Balaji Institute of Computer Graphics

மேலே கொடுக்கப்பட்டுள்ள படங்களில் முதலில் உள்ளதில், கோட்டிலிருந்து 5 மிமீ தூரத்திற்கு எழுத்து நகர்த்தப்பட்டுள்ளது. இரண்டாவதில் கோட்டிலிருந்து -5 மிமீக்கு அதாவது கீழ்பக்கம் நகர்த்தப்பட்டுள்ளது.

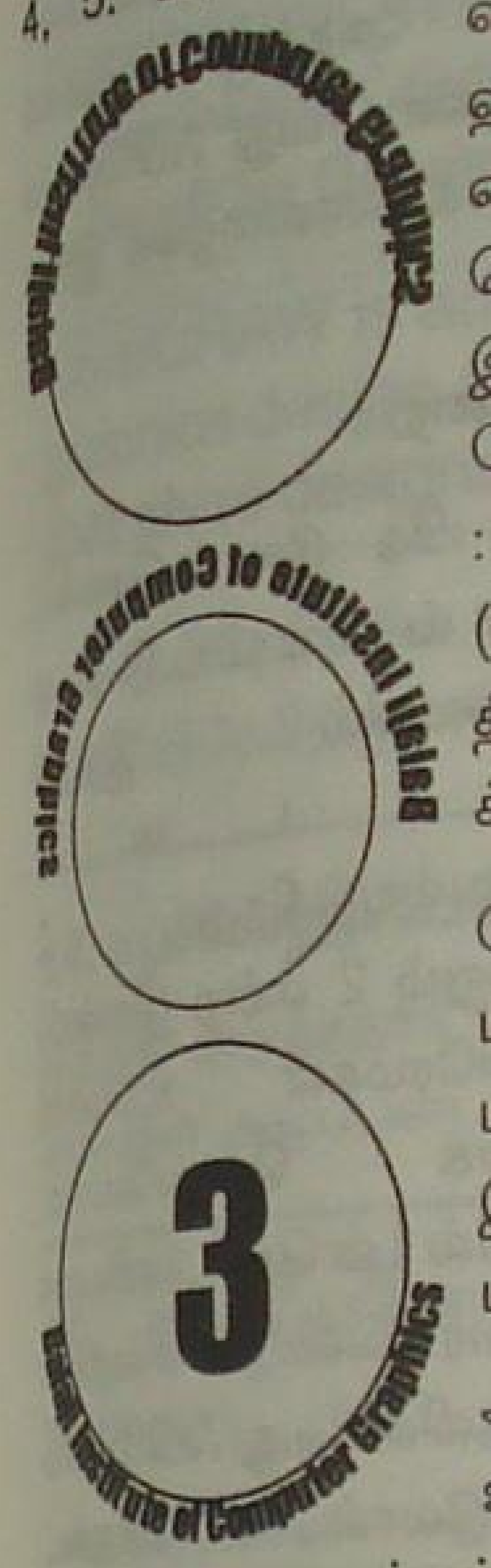
3. **ஹரிஸான்டல் ஆப்செட்** (Horizontal Offset) : நிறுத்தப்பட்டுள்ள பாதையில் படுக்கைவசமாக (Horizontal) எழுத்துக்களை நகர்த்துவதற்கு இந்தப் பகுதியில் எண்களைக் கொடுக்க வேண்டும். அருகில் கொடுத்துள்ள படங்களை கவனியுங்கள். முதல் படத்தில் இடது பக்கம் துவங்கும் வரி மேல் நோக்கிச் சென்றுள்ளது. இதற்கு 20 மிமீ கொடுக்கப்பட்டது. இரண்டாவது படத்தில் வலது பக்கம் துவங்கி கீழ்நோக்கிச் சென்றுள்ளது. இது -20 மிமீ கொடுத்து பெறப்பட்டது.


Balaji Institute of Computer Graphics
Balaji Institute of Computer Graphics


0.0 mm
0.007 mm
Mirror Text:
Tick Snapping
SHREE-TAM-0802
12 pt
1
2
3
4
5
6
7

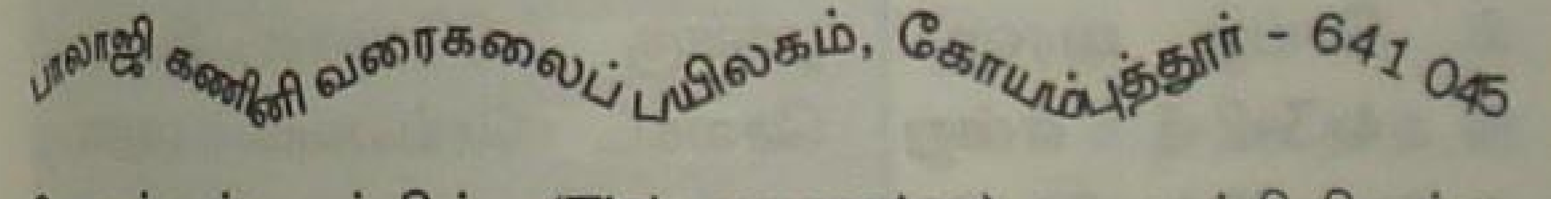
இதனை மவுஸை பயன்படுத்தியும் செய்யலாம். வரியின் துவக்கத்தை கவனியுங்கள். சிவப்பு நிறத்தில் ஒரு டைமன்ட் குறி (படத்தில் அம்புக்குறி முனை காட்டுவது) இருக்கும். இதனை மவுஸால் நகர்த்தினால் வரியை முன்பின் நகர்த்தலாம். நகர்த்துகின்ற தூரம் ப்ராப்பர்ட்டி பாரில் இந்தப்பகுதியில் எண்ணாகக் கொடுக்கப்படும்.

4, 5. **மிரர் டெக்ஸ்ட்** : இந்தப் பகுதியில் இரண்டு வசதிகள் உள்ளன. 4. மிரர் ஹரிஸாண்டலி : படுக்கை வசத்தில் எழுத்துப் பகுதியை (கண்ணாடியில் தெரிவதைப் போல) திருப்பி நிறுத்த இந்த ஐகானை க்ளிக்செய்தால் போதும் (படம் 1). 5. மிரர் வெர்டிகலி : உயர வசத்தில் எழுத்துப் பகுதியை (கண்ணாடியில் தெரிவதைப் போல) திருப்பி நிறுத்த இந்த ஐகானை க்ளிக்செய்தால் போதும் (படம் 2).

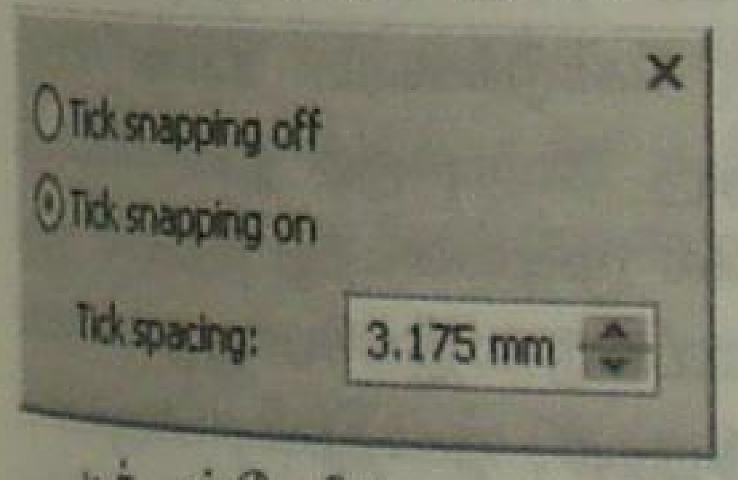

Balaji Institute of Computer Graphics
Balaji Institute of Computer Graphics
3
Balaji Institute of Computer Graphics

மேல்புறம் எழுத்து நிறுத்தப் படுவதைப் போல, வட்டத்தின் கீழ் புறமும் எழுத்து நிறுத்தப்படுவதற்கு இதில் உள்ள வசதிகளை பயன்படுத்திக் கொள்ளலாம்.

அருகில் படம் 3 அப்படி உருவாக்கியதே. இதனை முயற்சி செய்து பாருங்கள். முதல் நிலையை உருவாக்கி பிறகு மாற்றங்கள் செய்து கொள்ளலாம். ஓபன் பாத்தான ஒரு வளை கோட்டில் எழுத்துக்கள் நிறுத்தி அதனை கோட்டிலிருந்து பிரித்து தனியே உள்ளதை கீழே காண்க.


பாலாஜி கணினி வரைகலைப் பயிலகம், கோயம்புத்தூர் - 641 045

6. **டிக் ஸ்னாப்பிங்** (Tick snapping) : பாத்திலிருந்து எழுத்துக்கள் குறிப்பிட்ட தூரத்திற்கு நகர்த்தும் பொழுது, எந்த அளவிற்கு அதிகரிக்க வேண்டும் என்பதை இந்த இடத்தில் நிர்ணயிக்கலாம். இதனை க்ளிக் செய்ய வருகின்ற மெனுவில் முதலில் டிக் ஸ்னாப்பிங் ஆன் என்ற ஆப்சனை செலக்ட் செய்து கொள்ளுங்கள். அடுத்து டிக் ஸ்பேசிங் என்பதில் தேவையான தூரத்தைக் கொடுத்துக் கொள்ளுங்கள். அடுத்து பாத்தின் மீது நிறுத்தப்பட்டுள்ள எழுத்தை நகர்த்தும் பொழுது அது இதன் அடிப்படையில் நகர்த்தப்படுகிறது.



○ Tick snapping off
● Tick snapping on
Tick spacing: 3.175 mm

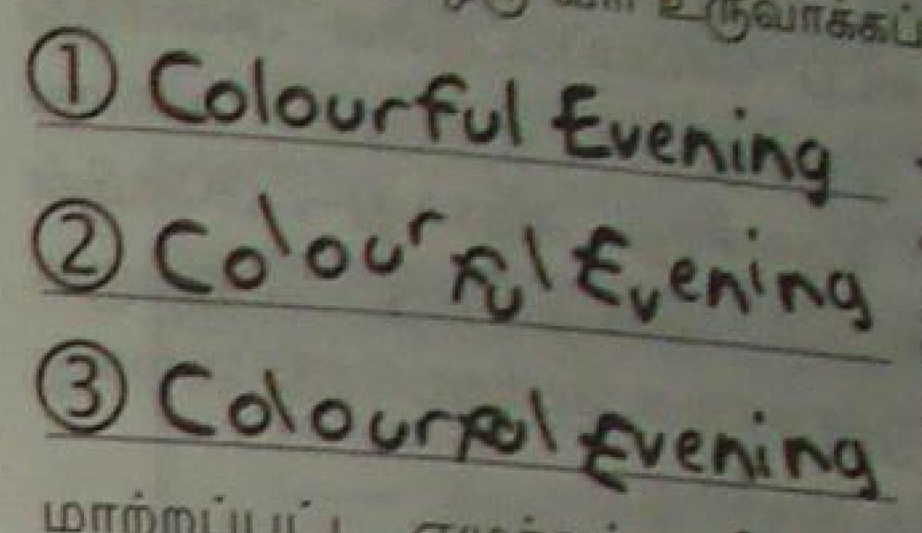
7. நிறுத்தப்படும் எழுத்தின் உருவம், அளவு முதலானவற்றை மாற்ற இந்தப் பகுதி உதவுகிறது.

செயல்முறையில் பெருமளவு பயன்படும் வசதி இந்த ஃபிட் டெக்ஸ்ட் டு பாத் ஆகும்.

11. அலைன் டு பேஸ்லைன் (Align to Baseline) :

இடம் நகர்த்தி வைக்கப்பட்ட எழுத்துக்களை அடித்தளத்திற்கு இணைத்து நிறுத்துவதற்கு இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது.

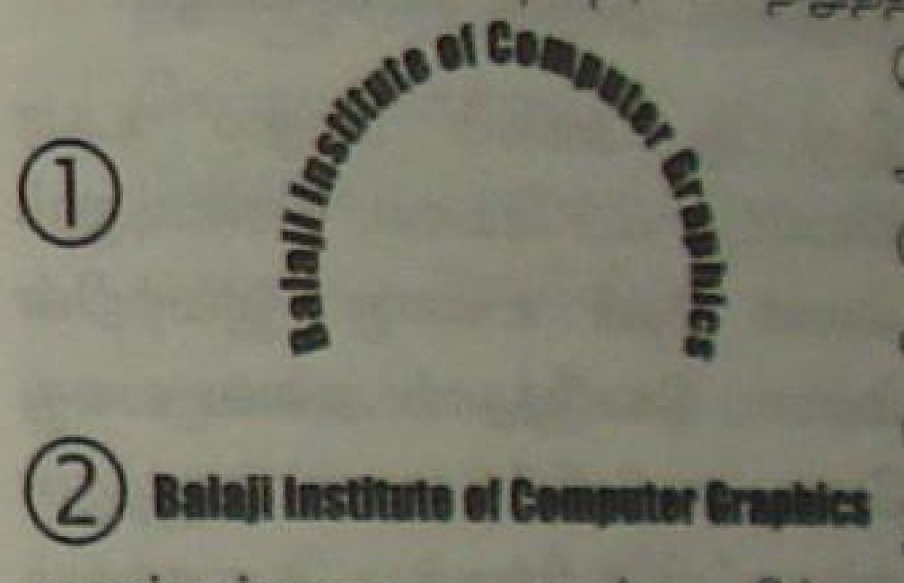
கீழே கொடுத்துள்ள எடுத்துக்காட்டைக் கவனிக்கவும். இதில் எண் 1ல் ஒரு வரி உருவாக்கப்பட்டுள்ளது.


①
Colourful Evening
②
Colourful Evening
③
Colourful Evening

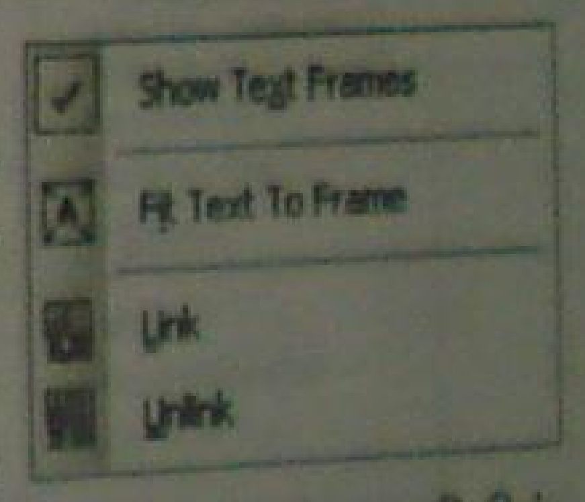
அதில் எழுத்துக்கள் சாய்க்கப்பட்டு, இடம் நகர்த்தப் பட்டுள்ளதை எண் 2ல் காண்க. இப்படி மாற்றப்பட்ட எழுத்துப்பகுதியை பிக் டூல் பயன்படுத்தி செலக்ட் செய்து இந்தக் கட்டளையை கொடுத்தால், எழுத்துக்கள் நகர்ந்து அப்படியே அடித்தளத்தில் இணைத்து நிறுத்தப்படுகின்றன (எண் 3). ஆனால் சாய்வான எழுத்துக் கள் சாய்ந்த நிலையிலேயே இருக்கின்றன. அவை நேராக மாறமாட்டா. நேராக மாறுவதற்கு அடுத்த கட்டளையான ஸ்ட்ரைட்டன் டெக்ஸ்ட் என்பதைக் கொடுக்க வேண்டும்.

12. ஸ்ட்ரைட்டன் டெக்ஸ்ட் (Straighten Text) :

நிலைமாற்றப்பட்டு நிறுத்தப்படும் எழுத்துக்களை மீண்டும் சரியானபடி நேராக்கி நிறுத்த இந்தக் கட்டளையை செலக்ட் செய்யவும். அருகில் படம் 1ல் கொடுக்கப் பட்டுள்ள, வளைவான பாதையில் நிறுத்தப்பட்டுள்ள எழுத்துக்களை படம் 2ல் காட்டப்பட்டுள்ளபடி நேரான நிலைக்கு மாற்ற முடிகிறது. மாற்றி நிறுத்தப்பட்டுள்ள எழுத்துப் பகுதியை முதல் டூலான பிக் டூலால் செலக்ட் செய்து கொள்ளுங்கள். அந்த நிலையில் டெக்ஸ்ட் மெனுவில் உள்ள இந்தக் கட்டளையை செலக்ட் செய்ய உடன் எழுத்துக்கள் நேராக ஒரே வரியில் அமைக்கப்படுகின்றன.


①
Balaji Institute of Computer Graphics
②
Balaji Institute of Computer Graphics

13. பாராகிராப் டெக்ஸ்ட் ஃபிரேம் (Paragraph Text Frame) :


✓ Show Text Frames
Fit Text To Frame
Link
Unlink

பாராகிராப் டெக்ஸ்ட் பகுதிக்குக் கொடுக்கப்படும் சில வசதிகள் இங்கு தரப்பட்டுள்ளன.

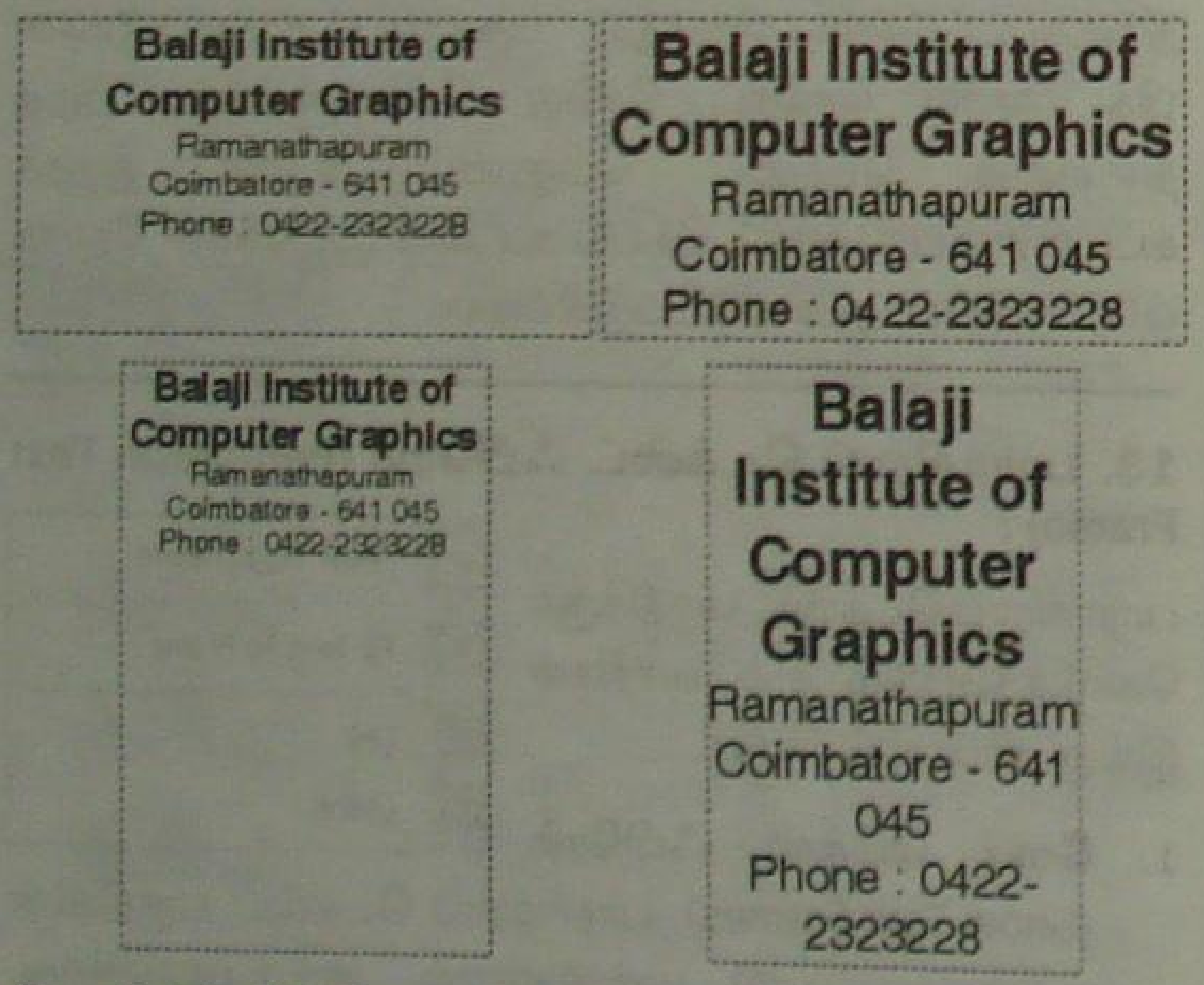
1. **ஷோ டெக்ஸ் ஃபிரேம்** (Show Text Frames): பாராகிராப் டெக்ஸ்ட் பகுதியின் எல்லைக் கோடு புள்ளிகளால் காட்டப்படுகிறது. செலக்ட் செய்யப்படாத நிலையிலும் இது தெரிவதற்கு இந்தக் கட்டளை டிக் செய்யப்பட்டிருக்க வேண்டும். இல்லையென்றால் வெறும் எழுத்து மட்டுமே காட்டப்படும். எல்லைக் கோடு தெரியாது. இதனால் ஆர்ட்டிஸ்டிக் டெக்ஸ்டிற்கும் பாராகிராப்

டெக்ஸ்ட்டிற்கும் வேறுபாடு தெரியாமல் போகின்றது. செலக்ட் செய்தால் மட்டுமே வேறுபாடு தெரியும் நிலை ஏற்படுகிறது.

2. **ஃபிட் டெக்ஸ்ட் டூ ஃபிரேம் (Fit Text to Frame) :** பாராகிராப் டெக்ஸ்ட்டிற்கு மட்டுமே செயல்படுகிறது இந்தக் கட்டளை. உருவாக்கப்படும் பாராகிராப் ஃபிரேமிற்குள் டைப் செய்யப்பட்டுள்ள அனைத்து எழுத்துக்களும் முழுவதுமாக பொருந்தி அமைய இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது. அதாவது ஃபிரேமின் அளவை நிர்ணயம் செய்துவிட்டு அதற்குள் சரிவிகிதத்தில் எழுத்துக்களை பெரிதுபடுத்தி அல்லது சிறியதாக்கி நிறுத்த முடிகிறது.

எடுத்துக்காட்டாக ஒரு விஸிட்டிங் கார்டுக்கான வரிகளை உருவாக்கி வைத்திருக்கின்றீர்கள். தலைப்பு, முகவரி போன்றவற்றை உருவம் அளவு போன்றவற்றில் மாற்றம் செய்து நிறுத்திக் கொள்ளுங்கள். இப்பொழுது பிரேமில் கீழ்பக்கம் இடைவெளி மீதம் உள்ளது. எழுத்துக்களை சரிவிகிதத்தில் பெரிதுபடுத்தி இந்த இடத்தை நிரப்ப இந்தக் கட்டளையை கொடுக்கவும். உடன் அந்த ஃபிரேமிற்குள் நீளம் அல்லது அகலவசத்தில் அதிகபட்சமாக எழுத்துக்கள் பெரிதுபடுத்தி நிறுத்தப்படுகின்றன. கீழே கொடுத்துள்ள எடுத்துக்காட்டுகளை கவனிக்கவும்.

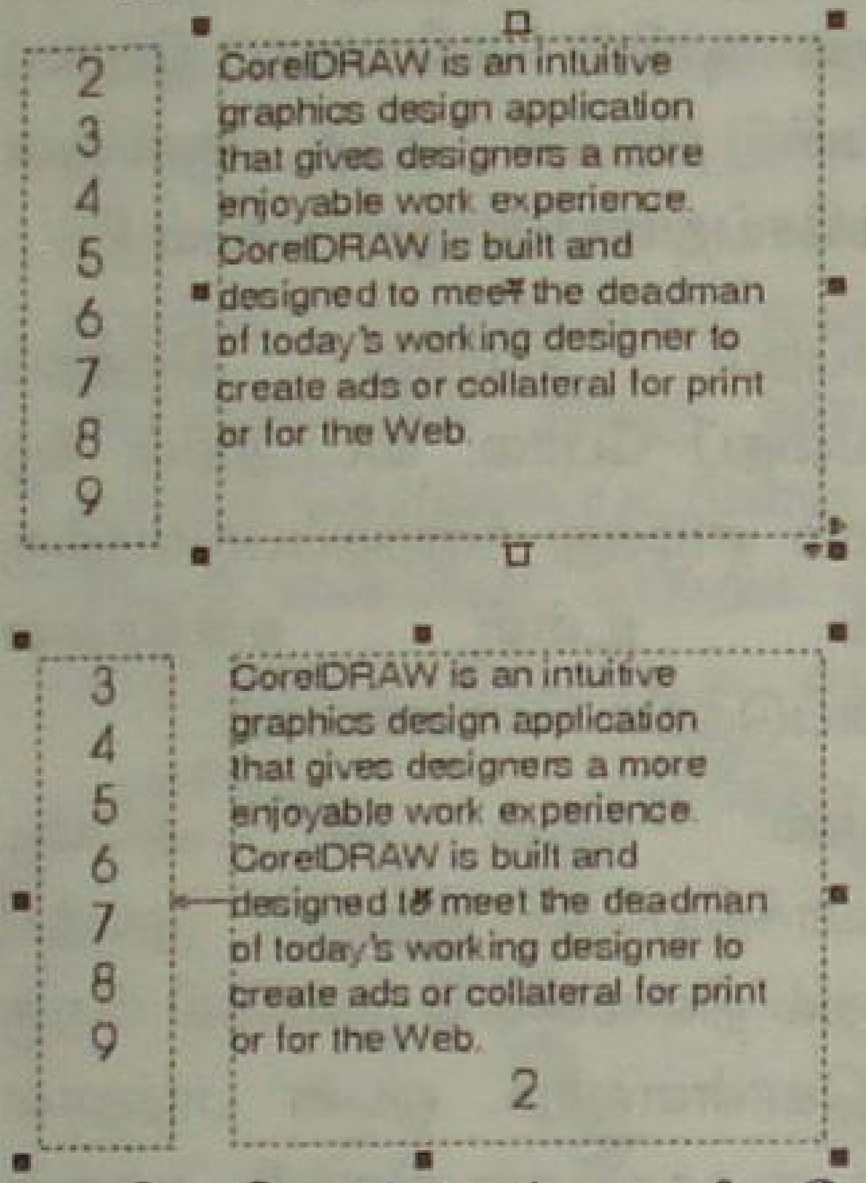
இடது பக்கம் இருப்பது அகலம் மற்றும் உயர வசத்தில் உருவாக்கப்பட்ட ஃபிரேம்கள். இரண்டிலும் கீழ்பக்கம் இடைவெளி மீதம் உள்ளது. இவற்றின் மீது இந்தக் கட்டளையை கொடுத்தால் அவை வலது பக்கம் உள்ளது போல மாறிவிடுகின்றன. எழுத்துக்கள் சரிவிகித்திலும், ஃபிரேமிற்குள் பொருந்தும் விதத்திலும் பெரிதாக்கப்பட்டுள்ளன.


Balaji Institute of
Computer Graphics
Ramanathapuram
Coimbatore - 641 045
Phone : 0422-2323228
Balaji Institute of
Computer Graphics
Ramanathapuram
Coimbatore - 641 045
Phone : 0422-2323228
Balaji Institute of
Computer Graphics
Ramanathapuram
Coimbatore - 641 045
Phone : 0422-2323228
Balaji
Institute of
Computer
Graphics
Ramanathapuram
Coimbatore - 641
045
Phone : 0422-
2323228

3. **லிங்க் (Link) :** தனித்தனியாக உருவாக்கப்பட்டுள்ள பாராகிராப் டெக்ஸ்ட் (ஃபிரேம் (Frame)) பகுதியை ஒன்று சேர்த்து நிறுத்த இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது. ஒரு பாராகிராப் டெக்ஸ்டிற்குள் கர்ஸரை நிறுத்தி, டவுன்வேர்டு அம்புக்குறியை நகர்த்தினால் கர்ஸர் அந்த எழுத்துப் பகுதியின் இறுதிவரை நகர்ந்து செல்லுகிறது. அடுத்த பக்கம் அல்லது அதே பக்கத்தில் தனியே அதன் தொடர்ச்சி நிறுத்தப்பட்டிருந்தால் அது தானாகவே அடுத்தப் பக்கத்திற்கு அல்லது தொடர்ச்சிக்கு சென்றுவிடுகிறது. ஆனால் ஒரே பக்கத்தில் முடிந்து விட்டால், அதாவது தொடர்ச்சி இல்லாமல் நிறுத்தப் பட்டிருந்தால் அதன் இறுதியில் நின்றுவிடுகிறது. அது அந்தக் குறிப்பிட்ட ஃபிரேமின் இறுதியாகும்.

அதே பக்கத்தில் மற்றொரு தனி ஃபிரேம் நிறுத்தப்பட்டிருந்தால் கர்ஸர் அதற்கு தானாக செல்லாது. இந்த நிலையில் இரண்டாவது ஃபிரேமை முதல் ஃபிரேமின் தொடர்ச்சியாக வரவழைக்க இந்த லிங்க் கட்டளை உதவுகிறது.

இந்தக் கட்டளை செயல்படும் முறை :

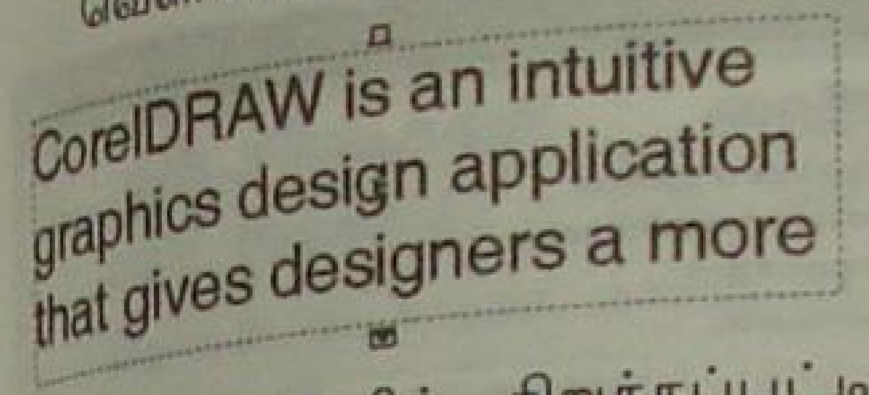

2
3
4
5
6
7
8
9
CorelDRAW is an intuitive graphics design application that gives designers a more enjoyable work experience. CorelDRAW is built and designed to meet the deadman of today's working designer to create ads or collateral for print or for the Web.
3
4
5
6
7
8
9
CorelDRAW is an intuitive graphics design application that gives designers a more enjoyable work experience. CorelDRAW is built and designed to meet the deadman of today's working designer to create ads or collateral for print or for the Web.
2

இரண்டு தனித்தனி ஃபிரேம்கள் பிக் டூலால் செலக்ட் செய்யப்பட்டுள்ள நிலையில் இந்தக் கட்டளை செயல்படுகிறது. 1 மற்றும் 2 என்ற இரண்டு ஃபிரேம்கள் உள்ளன எனக் கொள்வோம். இதில் 1ன் தொடர்ச்சியாக 2 வரவேண்டும் என்றால் முதலில் 2வது ஃபிரேமை பிக்டூலால் செலக்ட் செய்யுங்கள். பிறகு ஷிப்ட் பட்டனை அழுத்திக் கொண்டு 1வது ஃபரேமை செலக்ட் செய்யவும். அதாவது வரிசையாக நிறுத்தப்பட வேண்டிய ஃபிரேம்களை கீழிருந்து (Reverse Order) செலக்ட் செய்து வரவும். நான்கு ஃபிரேம்கள் இருந்தால் 4-3-2-1 என்று செலக்ட் செய்யவும். அதாவது முதலில் நிறுத்தப்பட வேண்டியதை கடைசியாகவும் இறுதியாக நிறுத்தப்பட வேண்டிய ஃபிரேமை முதலாவதாகவும் செலக்ட் செய்யவும்.

தேவையான ஃபிரேம்கள் செலக்ட் செய்த நிலையில் இந்தக் கட்டளையை கொடுக்கவும். உடன் 1வது ஃபிரேமில் இருந்து ஒரு அம்புக்குறி துவக்கப்பட்டு இரண்டாவது ஃபிரேமில் முடிவடைந்து நிற்கும். இது போல தொடர்ச்சி காட்டப்படும். இப்பொழுது கர்ஸரை முதல் ஃபிரேமில் நிறுத்தி நகர்த்திப் பாருங்கள். வரிசையாக நகர்ந்து அடுத்தடுத்த ஃபிரேமிற்கு செல்லும். முதல் ஃபிரேமில் இடைவெளியிருந்திருந்தால் இரண்டாவது ஃபிரேமில் இருந்த எழுத்து தானாகவே முதல் ஃபிரேமிற்கு வந்து நிறுத்தப் பட்டிருக்கும்.

4. **அன்லிங்க் (Unlink)** : தொடர்ச்சியாக உருவாக்கப்பட்டு தனித்தனியே நிறுத்தப்பட்டுள்ள பாராகிராப் டெக்ஸ்ட் ஃபிரேம்களை தனித்தனி ஃபிரேமாக மாற்ற இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது. பிரிக்க வேண்டிய ஃபிரேம்கள் அனைத்தையும் செலக்ட் செய்து கொண்டு இந்தக் கட்டளையை கொடுக்கவும்.

அன்லிங்க் கொடுத்தால் ஃபிரேம்கள் மட்டும் தனித் தனியே பிரிக்கப்படுகின்றன. எழுத்துப்பகுதி முதல் ஃபிரேமிற்குள் நிறுத்தப்படுகிறது. அதாவது அனைத்து ஃபிரேம்களுக்குள் இருந்த எழுத்துக்களும் முதல் ஃபிரேமிற்குள் நிறுத்தப்படுகிறது. ஃபிரேமின் உயரம் குறைவாக இருந்தால் எழுத்து மறைக்கப்பட்டிருக்கும். ஃபிரேமின் கீழ் பக்கம் கொடுக்கப்பட்டுள்ள ஹாண்டலை இழுத்து எழுத்தை வெளியே கொண்டுவரலாம்.


CorelDRAW is an intuitive graphics design application that gives designers a more

மற்ற ஃபிரேம்கள் காலியாக நிறுத்தப் படுகின்றன. இந்தக் கட்டளையால் தனித் தனி ஃபிரேம்களில் நிறுத்தப்பட்டிருந்த எழுத்துக்களை ஒரே ஃபிரேமிற்குள் கொண்டுவந்து நிறுத்த முடிகிறது.

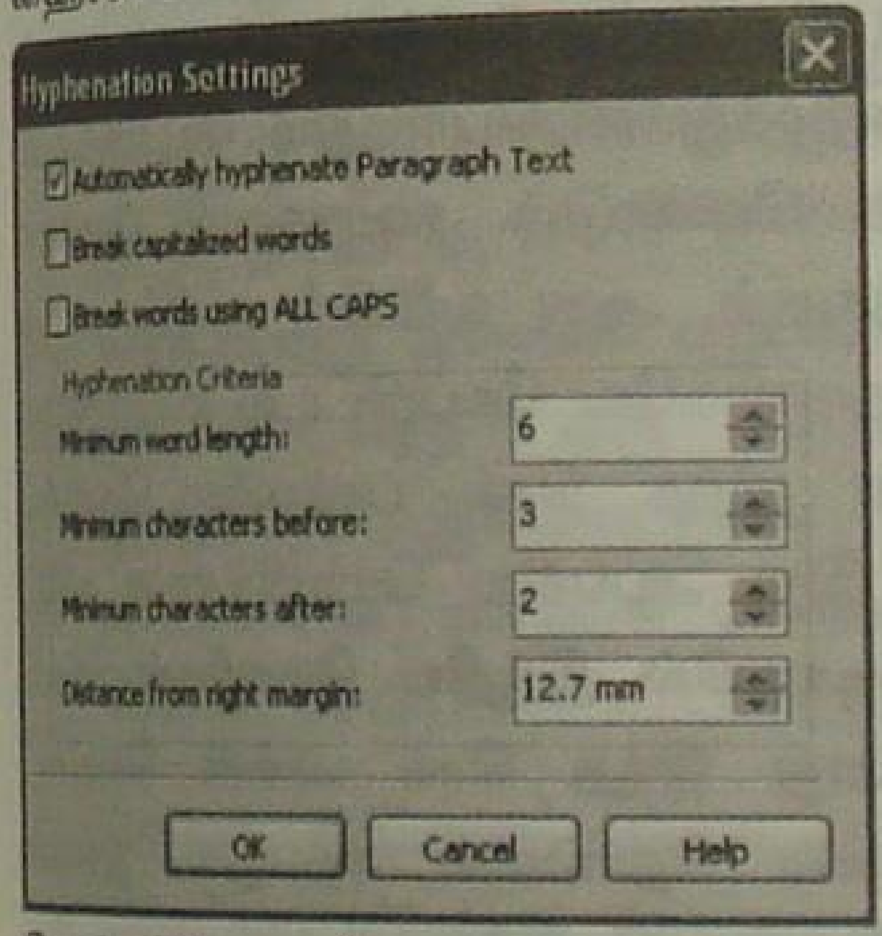
---

14. யூஸ் ஹைஃபனேஷன் (Use Hyphenation) :

இதற்கு அடுத்ததாக உள்ள ஹைஃபனேஷன் செட்டிங்ஸ் என்பதன் அடிப்படையில் இது செயல்படுகிறது.

---

15. ஹைஃபனேஷன் செட்டிங்ஸ் (Hyphenation Settings) :



Hyphenation Settings

☑ Automatically hyphenate Paragraph Text
☐ Break capitalized words
☐ Break words using ALL CAPS

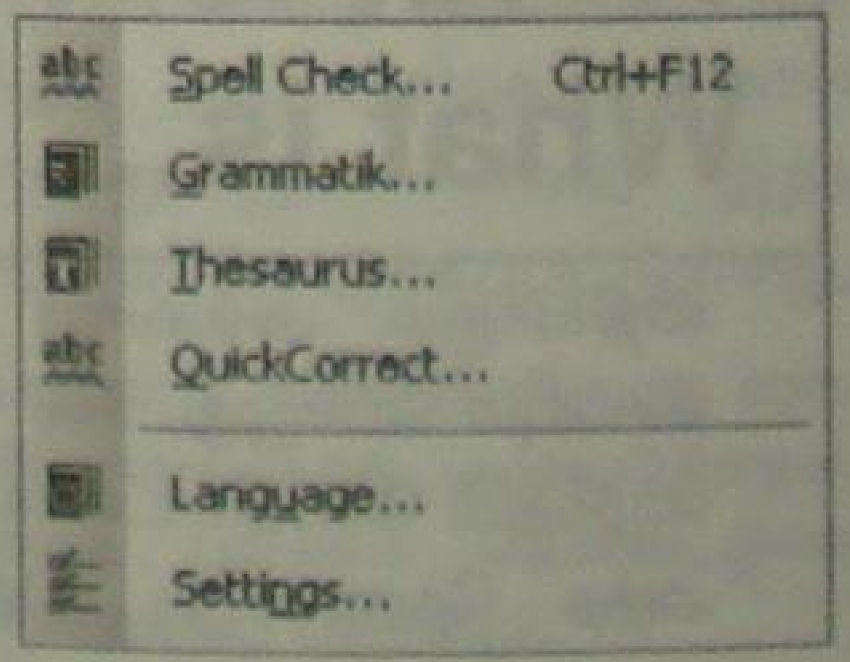
Hyphenation Criteria
Minimum word length: 6
Minimum characters before: 3
Minimum characters after: 2
Distance from right margin: 12.7 mm

OK
Cancel
Help

ஹைஃபனேசன் செட்டிங்ஸ் (Hyphenatin Settings) என்பதை க்ளிக் செய்ய அருகில் உள்ள டயலாக் பாக்ஸ் வருகிறது. இதில் வரிகளின் இறுதியில் வார்த்தைகள் பிரிக்கப்படும் போது எப்படி அமைக்கப்பட வேண்டும் என்பதை வரையறுத்துக் கொள்ளலாம். மாற்றங்களை செய்வதற்கு வசதிகள் கொடுக்கப்பட்டிருந்த போதும், டீஃபால்ட்டாக இருப்பவையே சரியான செயல்பாட்டைத் தருகின்றன.

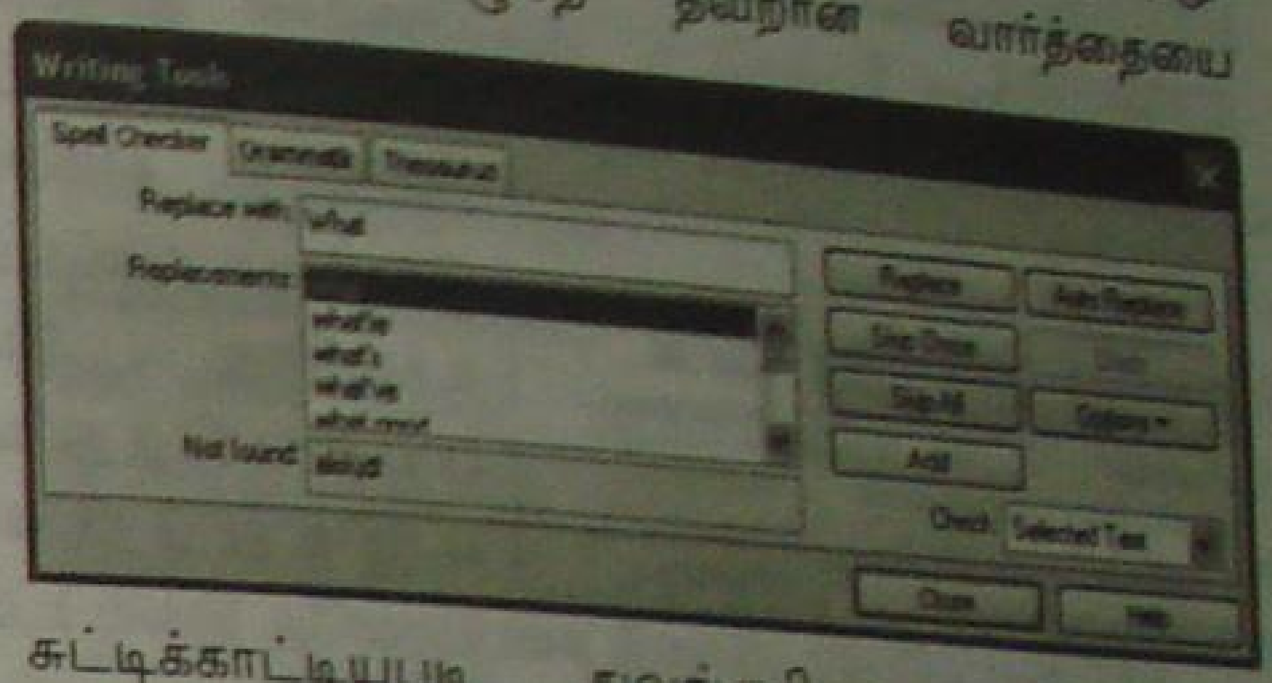
---

16. ரைட்டிங் டூல்ஸ் (Writing Tools) :


Spell Check... Ctrl+F12
Grammatik...
Thesaurus...
QuickCorrect...
Language...
Settings...

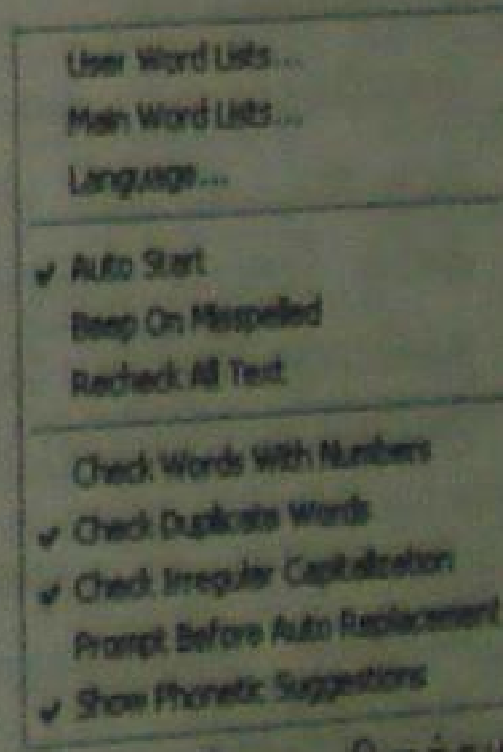
டைப் செய்து முடித்துள்ள, அல்லது வேறு அப்ளிகேஷன்களிலிருந்து கோரல்டிராவிற்கு இம்போர்ட் செய்துள்ள எழுத்துப் பகுதியில், எழுத்து மற்றும் இலக்கண பிழை போன்ற ஆங்கில மொழி தொடர்பான மாற்றங்களை செய்வதற்கு இந்த கேஸ்கேடிங் மெனுவில் உள்ள கட்டளைகள் உதவுகின்றன. ஒவ்வொரு கட்டளையாக காணலாம்.

அ. **ஸ்பெல் செக் (Spell Check) :** டைப் செய்துள்ள பகுதியில் உள்ள எழுத்துப்பிழைகளை கண்டறிந்து அவற்றை சரிசெய்வதற்கு இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது. டைப் செய்துள்ள பகுதியை பிக் டூல் அல்லது டெக்ஸ்ட் டூலால் செலக்ட் செய்துள்ள நிலையில் இந்தக் கட்டளையை கொடுக்க ஒரு டயலாக் பாக்ஸ் வருகிறது. துவங்கும் பொழுதே தவறான வார்த்தையை


Writing Tools
Spell Checker
Grammatik
Thesaurus
Replace with:
Replacements:
Not found:
Replace
Auto Replace
Skip Once
Undo
Skip All
Options
Add
Check: Selected Text
Close
Help

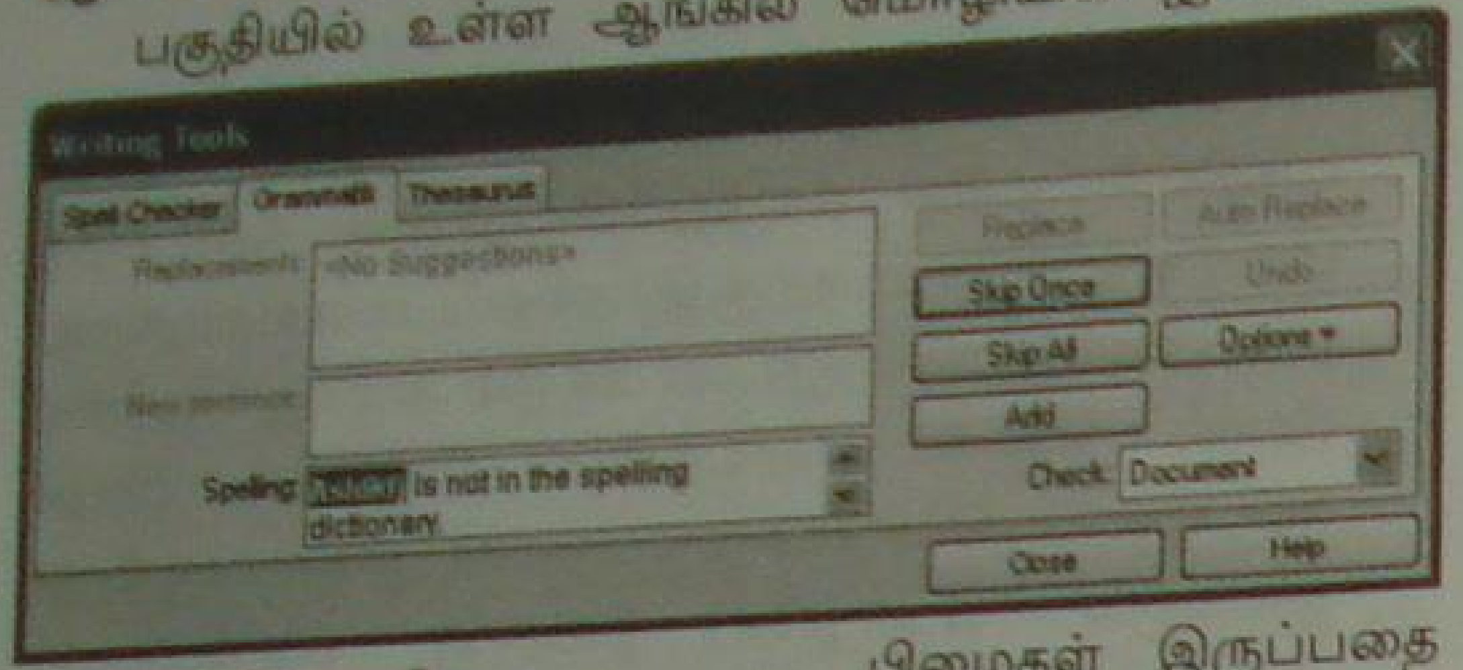
சுட்டிக்காட்டியபடி துவங்குகிறது. பிழையுள்ள வார்த்தை நாட் ஃபவுண்ட் (Not found) என்ற பகுதியில் காட்டப்படுகிறது. அதற்கு இணையான வார்த்தைகள் ரீப்ளேஸ்மென்ட்ஸ் (Replacements) என்ற பகுதியில் கொடுக்கப்படுகின்றன. இவற்றிலிருந்த தேவையானதை க்ளிக் செய்யலாம், அல்லது ரீப்ளேஸ் வித் (Replace with) என்ற பகுதியில் நமக்குத் தேவையான வார்த்தையை நேரடியாக டைப் செய்து கொள்ளலாம். டைப் செய்துவிட்டு ரீப்ளேஸ் (Replace) என்ற பட்டனை அழுத்த அந்த வார்த்தை மாற்றப்பட்டுவிடுகிறது.

ஆங்கிலம் அல்லாத பிறமொழி வார்த்தைகள் (குறிப்பாக பெயர்கள்) எல்லாம் பிழை என்றே சுட்டிக் காட்டப்படும். ஆனால் உண்மையில் அவை சரியாகவே இருக்கின்றன. இந்த நிலையில் ஸ்கிப் ஒன்ஸ் (Skip once) அல்லது ஸ்கிப் ஆல் (Skip all) பட்டனை அழுத்தினால் அந்த வார்த்தைகளை மீண்டும் சோதிக்காமல் வேலையை தொடர முடிகிறது. ஒருமுறை சரிசெய்த வார்த்தை மீண்டும் தவறாக இருந்தால் தானாகவே சரிசெய்ய ஆட்டோ ரீப்ளேஸ் (Auto Replace) பட்டனை அழுத்தவும். குறிப்பிட்ட அந்த வார்த்தை தவறாக இருக்கும் இடத்திலெல்லாம் மாற்றப்பட்டுவிடும்.


User Word Lists...
Main Word Lists...
Language...
✓ Auto Start
Beep On Misspelled
Recheck All Text
Check Words With Numbers
✓ Check Duplicate Words
✓ Check Irregular Capitalization
Prompt Before Auto Replacement
✓ Show Phonetic Suggestions

சரியான வார்த்தையை தெரியாமல் வேறு ஏதேனுமாக மாற்றிவிட்டால் அன்டூ (Undo) பட்டனை அழுத்தி மீண்டும் சரி செய்து கொள்ள முடிகிறது. இதில் உள்ள ஆப்ஸன்ஸ் (Options) பட்டனை அழுத்தினால் பிழை திருத்துதல் தொடர்பாக மேலும் சில வசதிகள் கிடைக்கின்றன. பயன்படுத்திப் பாருங்கள்.

ஆ. கிராமெடிக் (Grammatik) : டைப் செய்துள்ள பகுதியில் உள்ள ஆங்கில மொழியின் இலக்கணப் பிழைகள் இருப்பதை சுட்டிக்காட்டி அவற்றை சரிசெய்ய இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது. இதை பயன்படுத்துவது எழுத்துப்பிழை நீக்கியைப் போல மிகவும் சுலபமானதே. இதில் உள்ள ஆப்ஸன்ஸ் பட்டனை அழுத்த மேலும் பல வசதிகள் கொடுக்கப்பட்டுள்ள காஸ்கேடிங் மெனு வருகிறது.

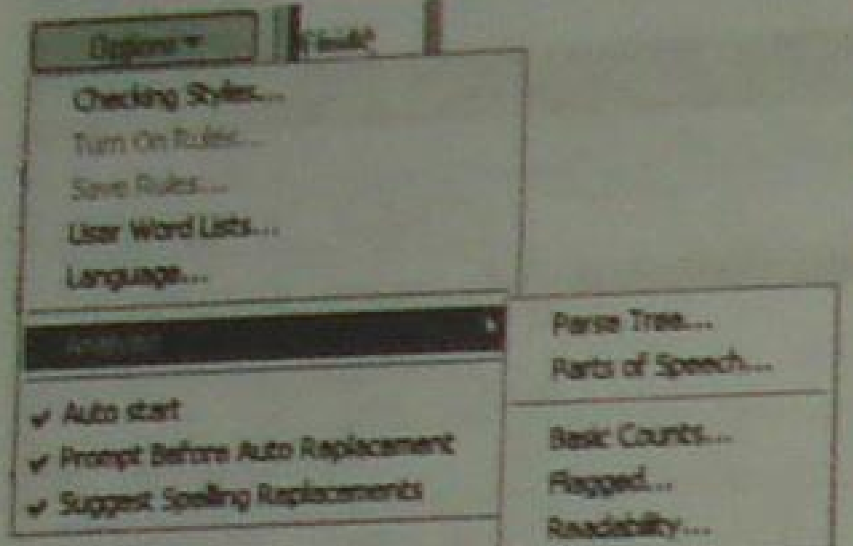

Writing Tools
Spell Checker
Grammatik
Thesaurus
Replace
Auto Replace
Skip Once
Undo
Skip All
Options ▾
Add
Close
Help

Replacements: <No Suggestions>

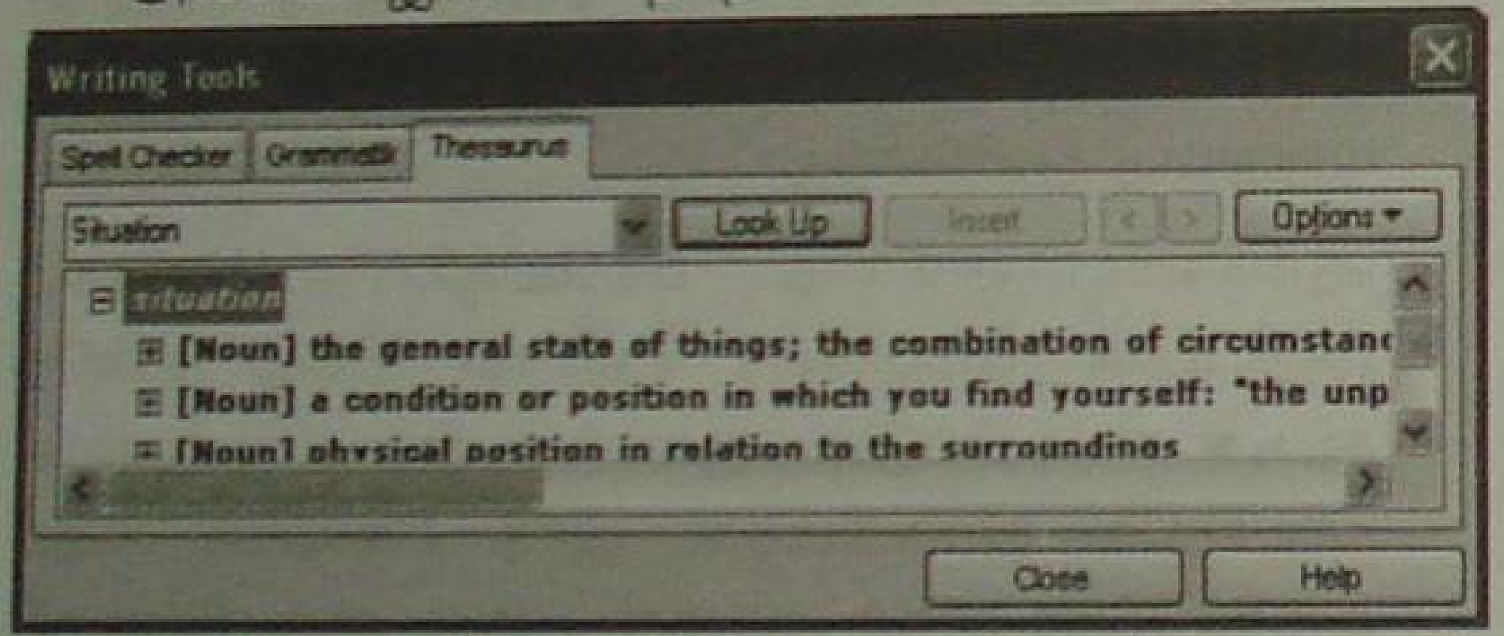
New sentence:

Spelling: is not in the spelling dictionary

Check: Document


Options ▾
Checking Styles...
Turn On Rules...
Save Rules...
User Word Lists...
Language...
Analysis
✓ Auto start
✓ Prompt Before Auto Replacement
✓ Suggest Spelling Replacements
Parse Tree...
Parts of Speech...
Basic Counts...
Flagged...
Readability...

இ. தெசாரஸ் (Thesaurus) : ஒரு வார்த்தைக்கு பல பொருள் இருப்பதை அறிந்து கொள்ள இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது. இதுவும் இலக்கணத்தின் ஒரு பகுதியாக செயல்படுகிறது. இந்தக் கட்டளை செயல்பட எழுத்துப்பகுதி இருக்க வேண்டியது அவசியம் இல்லை. சந்தேகங்களை சரிசெய்து கொள்ள இந்தப் பகுதியை நேரடியாக பயன்படுத்தலாம். இதனை செலக்ட் செய்தவுடன் (எந்த டூல் செலக்ட் செய்திருக்கும் நிலையிலும்) வருகின்ற டயலாக் பாக்ஸில் உங்கள் சந்தேகத்திற்குரிய வார்த்தையை டைப் செய்யுங்கள். பிறகு அருகில் உள்ள லுக்அப் (Lookup) என்ற பட்டனை க்ளிக் செய்யுங்கள். உடன் கீழேயுள்ள பெட்டியில் நீங்கள் கொடுத்துள்ள வார்த்தைக்கான அனைத்து பொருள்களும் கொடுக்கப்படும். ஒவ்வொரு பொருளுக்கும் முன்பாக ஒரு கூட்டல் குறி கொடுக்கப்பட்டிருக்கும். அதனை க்ளிக் செய்ய நீங்கள் கொடுத்துள்ள வார்த்தைக்கு, தற்போது செலக்ட் செய்துள்ள பொருளுக்கு நிகரான பிற வார்த்தைகள் கொடுக்கப்படும்.

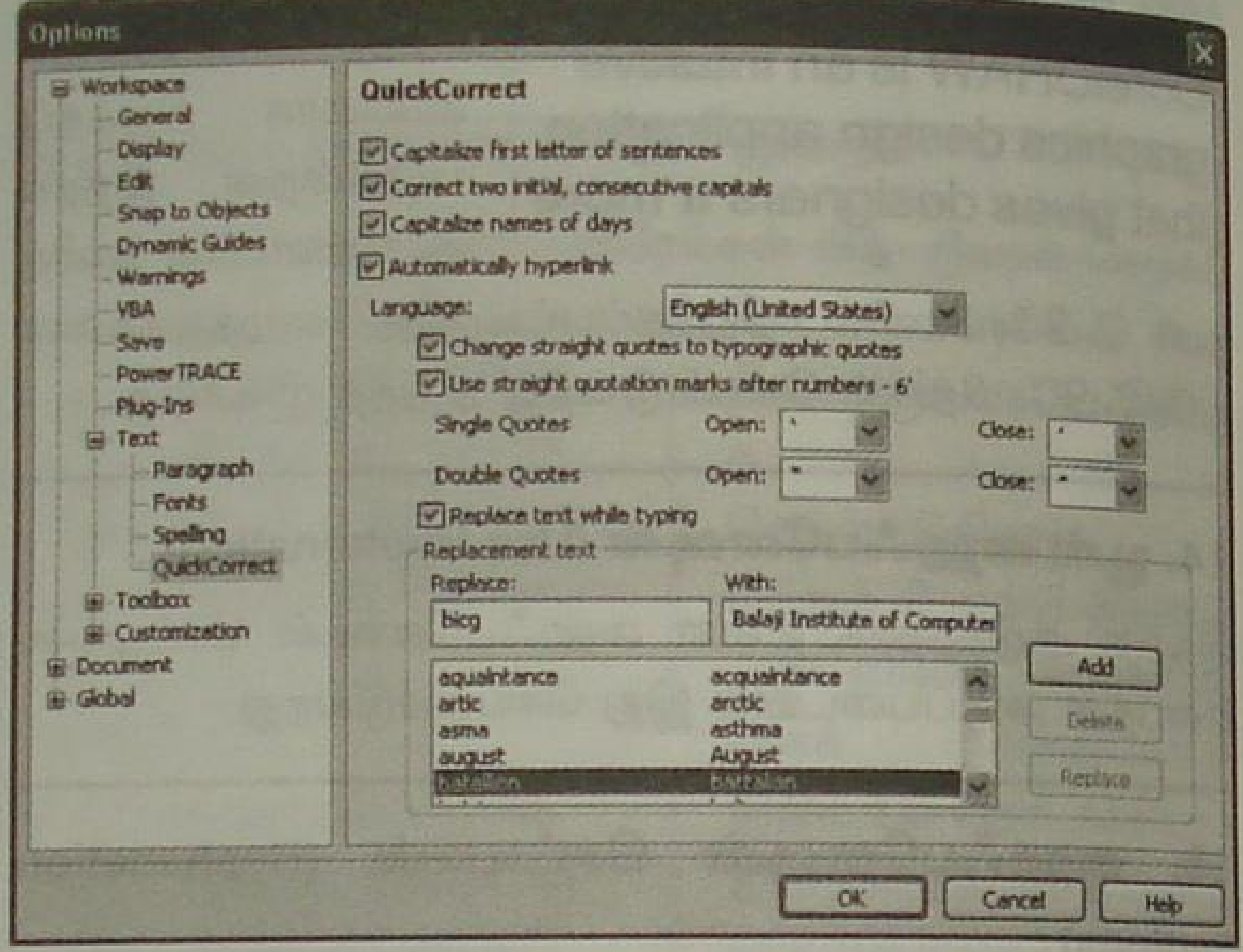

Writing Tools
Spell Checker
Grammatik
Thesaurus
Look Up
Insert
Options ▾
Close
Help

Situation

⊟ situation
⊞ [Noun] the general state of things; the combination of circumstanc
⊞ [Noun] a condition or position in which you find yourself: "the unp
⊞ [Noun] physical position in relation to the surroundings

ஆப்ஸன்ஸ் பட்டனை க்ளிக் செய்ய மேலும் பல வசதிகள் கொடுக்கப்பட்டுள்ள கேஸ்கேடிங் மெனு கிடைக்கிறது.

ஈ. க்விக் கரெக்ட் (Quick Correct) : கோரல்டிராவில் டைப் செய்யும்பொழுதே பிழைகளை கண்டுபிடித்து உடனடியாக சரிசெய்து கொள்ள இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது. எடுத்துக்காட்டாக your என்ற ஒரு வார்த்தையை yuor என்று டைப் செய்தால் அது தானாகவே சரியாகிக் கொள்ளும். அது மட்டுமல்லாது, குறிப்பிட்ட எழுத்து அல்லது எழுத்துக்களை டைப் செய்து முடித்தால் அவை ஒரு குறிப்பிட்ட குறியாக அல்லது வார்த்தையாக அல்லது வரியாக மாறிக் கொள்வதற்கும் இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது. இந்த வசதிகள் வேலை செய்வதற்கு, எழுத்துக்களை டைப் செய்வதற்கு முன்பாகவே மாற்றங்களைக் கொடுத்துக் கொள்ள வேண்டும். இதில் கிடைக்கும் வசதிகளின் விளக்கத்தைக் காண்போம்.


Options
Workspace
General
Display
Edit
Snap to Objects
Dynamic Guides
Warnings
VBA
Save
PowerTRACE
Plug-Ins
Text
Paragraph
Fonts
Spelling
QuickCorrect
Toolbox
Customization
Document
Global
QuickCorrect
Add
Delete
Replace
OK
Cancel
Help

☑ Capitalize first letter of sentences
☑ Correct two initial, consecutive capitals
☑ Capitalize names of days
☑ Automatically hyperlink

Language: English (United States)

☑ Change straight quotes to typographic quotes
☑ Use straight quotation marks after numbers - 6'

Single Quotes Open: ' Close: '
Double Quotes Open: " Close: "

☑ Replace text while typing

Replacement text

Replace: bicg
With: Balaji Institute of Computer

aquaintance	acquaintance
artic	arctic
asma	asthma
august	August
batallion	battalion

1. கேப்பிடலைஸ் ஃபர்ஸ்ட் லெட்டர் ஆஃப் சென்டென்ஸஸ் (Caplitalize first letter of sentences): வரியின் முதல் எழுத்து எப்பொழுதும் கேப்பிட்டல் எழுத்தாக இருக்க வேண்டும். தவறுதலாக லோயர் எழுத்தை அடித்தாலும், அது வரியின் முதல் எழுத்தாக இருந்தால், தானாகவே கேப்பிட்டல் எழுத்திற்கு மாற்றிக் கொள்ள இந்த செக் பாக்ஸை செலக்ட் செய்திருக்கவும். இது ஆங்கில மொழிக்கான விதி. ஆனால் **கோரல்டிராவில் இந்திய மொழிகள் டைப் செய்யப்படும் போது இந்த செக் பாக்ஸ் செலக்ட் செய்யப்பட்டிருந்தால் தொல்லை ஏற்படும். நீங்கள் டைப் செய்யும் (இந்திய மொழி) எழுத்து தானாகவே வேறு ஒரு எழுத்தாக மாறிக் கொள்ளும்.**

   இது போன்ற தொல்லைகள் ஏற்படும் போது இந்த செக்பாக்ஸை டிசெலக்ட் செய்து கொள்ளுங்கள்.

2. கரெக்ட் டூ இனிசியல், கன்சிக்யூட்டிவ் கேப்பிட்டல்ஸ் (Correct two initial, consecutive capitals) : வரிகளின் முதல் எழுத்து கேப்பிட்டல் நிலையில் இருக்க வேண்டும் என்பது ஆங்கில இலக்கண விதியாகும். அவ்வாறு கேப்பிட்டல் எழுத்து டைப் செய்யும் பொழுது, சில நேரங்களில் அதற்கு அடுத்த எழுத்தும் கேப்பிட்டலாக வந்துவிடும் வாய்ப்புள்ளது. அந்த நேரங்களில் இரண்டாவதாக டைப் செய்த கேப்பிட்டல் எழுத்து தானாகவே லோயர் எழுத்தாக மாறுவதற்கு இந்த செக்பாக்ஸ் செலக்ட் செய்யப்பட்டிருக்க வேண்டும்.

   WHat is...
   What is...

3. கேப்பிட்டலைஸ் நேம்ஸ் ஆஃப் டேஸ் (Capitalizenamesofdays): வார நாட்களின் பெயர்களை டைப் செய்யும் பொழுது முதல் எழுத்து லோயரில் டைப் செய்யப்பட்டால், தாமாகவே கேப்பிட்டல் நிலைக்கு மாறுவதற்கு இந்தக் கட்டளையின் செக்பாக்ஸ் செலக்ட் செய்யப்பட்டிருக்க வேண்டும.

   monday
   Monday

4. ஆடோமேடிக்கலி ஹைபர்லிங் (Automatically Hyperlink) : ஒரு சொல்லை இணையத்தள தொடர்புடையதாக மாற்றுவதற்கு ஹைபர்லிங் என்று பெயர். அதாவது, அந்தச்சொல்லை சொடுக்கினால் அது நேரடியாக, அதனுடன் தொடர்புடைய இணையதளப் பக்கத்தைத் துவக்க வேண்டும். பொதுவாக இதற்கு அந்த சொற்கள் நீல நிறத்தில் அடிக்கோடு கொடுக்கப்பட்டவையாகக் காட்டப்படுகின்றன. அத்துடன் அவற்றின் மீது மவுஸை நிறுத்தினால் அது ஒரு சுட்டும் கையாக மாற்றிக் காட்டப்படுகிறது. இந்தச் சொல்லின் முன்னால் www என்றும் இறுதியில் அதன் டொமைனைச்[1] சுட்டிக்காட்டும் எழுத்துக்களும் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன.

   With hyperlink -
   www.veeranathan.com
   Without hyperlink -
   www.veeranathan.com

   தற்போது நாம் உருவாக்கும் எழுத்துப் பகுதியில் www. என்று துவங்கி ஒரு டொமைன் சொல்லுடன் முடியும் எந்த ஒரு பெயரையும் நேரடியாக, தானாகவே இணையதளத் தொடர்பு உள்ளதாக (ஹைபர்லிங்) மாற்றிக் கொள்ள இந்த செக் பாக்ஸ் செலக்ட் செய்யப்பட்டிருக்கட்டும.

5. சேன்ஜ் ஸ்ட்ரைட் கோட்ஸ் டூ டைபோகிராபிக் கோட்ஸ் (Change Straight quotes to typographic quotes) : உரையாடல்கள் மற்றும் வார்த்தைகளை முன்னிறுத்திக் காட்ட பயன்படும் கோட்ஸ் எனப்படும் "" என்ற குறியீடுகள் சரிவர அமைக்கப்பட இந்த வசதி உதவுகிறது.

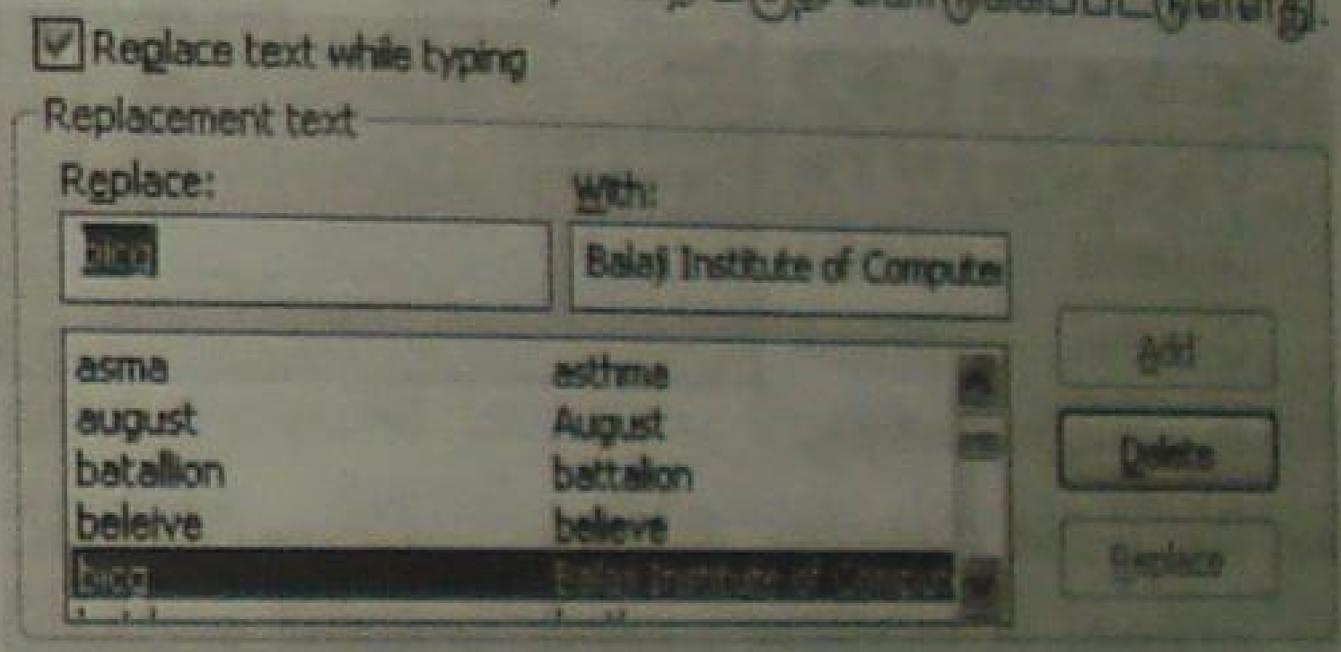
   கோரல்டிராவில் சாதாரணமாக டைப் செய்யும் பொழுது இந்த கோட்ஸ் (Quotes) குறி நேர் எழுத்தாக எந்தவித வடிவமைப்பும் இல்லாமல், மேல் பகுதியில் அகலமாகவும் கீழே குறுகியதாகவும் "" என்பதாக அமைத்துத் தரப்படுகிறது. ஆனால் ஒவ்வொரு எழுத்துருவினுடனும் (Font) இந்த கோட்ஸ், தனித்தனி வடிவில் கொடுக்கப்பட்டுள்ளது. அதே உருவம் பயன்படுத்தப்பட வேண்டுமென்றால் இந்த செக் பாக்ஸை செலக்ட் செய்து கொள்ளுங்கள். இனிமேல் இந்த கோட்ஸ் அந்தந்த எழுத்துருவுடன் கொடுக்கப்படும் உருவில் கிடைக்கிறது. அருகில் ஏரியல் ப்ளாக் என்ற எழுத்துருவில் இரண்டு விதங்களையும் கொடுத்துள்ளதை கவனிக்க.

   "Who are you?"
   “Who are you?”

   இந்த செக்பாக்ஸ் செலக்ட் செய்யப்படவில்லையென்றால் நேர் உருவில் மட்டுமே இந்த கோட்ஸ் நிறுத்தப்படும்.

6. **ரீப்ளேஸ் டெக்ஸ்ட் ஒயல் டைபிங்** (Replace text while typing) : ஆங்கிலத்தில் டைப் செய்யும் பொழுது ஏற்படும் சிறிய தவறுகள் உடனடியாக திருத்தப்படவும், குறிப்பிட்ட எழுத்துக்களை டைப் செய்தால் அவை குறிப்பிட்ட குறிகளாக அல்லது பெயர்களாக மாறுவதற்கும் இந்தக் கட்டளை செலக்ட் செய்யப்பட்டிருக்க வேண்டும். செலக்ட் செய்யப்பட்டிருப்பதுடன், அதற்குக் கீழே கொடுக்கப்பட்டுள்ள பெட்டியில் அந்த மாற்றங்கள் கொடுக்கப்பட்டிருக்க வேண்டும். இதனை விரிவாகக் காணலாம்.

   க்விக் கரெக்ட் கட்டளையை செலக்ட் செய்தவுடன் வருகின்ற டயலாக் பாக்ஸில் உள்ள இந்தக் கட்டளைக்குக் கீழே ரீப்ளேஸ்மெண்ட் டெக்ஸ்ட் (Replacement text) என்ற பகுதி கொடுக்கப்பட்டுள்ளது.


Add
Delete
Replace

☑ Replace text while typing

Replacement text

Replace: bicg
With: Balaji Institute of Computer

asma	asthma
august	August
batallion	battalion
beleive	believe
bicg	Balaji Institute of Comput

இதில் ரீப்ளேஸ் (Replace) என்ற வார்த்தைக்குக் கீழே ஒரு டெக்ஸ்ட் பாக்ஸும், வித் (with) என்ற வார்த்தைக்குக் கீழே ஒரு டெக்ஸ்ட் பாக்ஸும் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. ரீப்ளேஸ் பகுதியில் தவறாக அடிக்கப்படும் வார்த்தை அல்லது குறியாக மாற்ற தேவையான எழுத்துக்கள் போன்றவற்றை கொடுத்துக் கொள்ளுங்கள். இங்கு கொடுத்துள்ள வார்த்தை அல்லது எழுத்து எதுவாக மாற்றப்பட வேண்டும் என்பதை வித் பகுதியில் கொடுத்து விடவும்.

எடுத்துக்காட்டாக ur என்ற ஆங்கில எழுத்துக்களை டைப் செய்தால் அவை your என்று தாமாகவே மாறிக் கொள்ள, ரீப்ளேஸில் ur என்றும் வித் பகுதியில் your என்றும் கொடுத்துக் கொள்ளுங்கள். (c என்ற எழுத்துக்களைக் கொடுத்தால் அவை © (Copy Right) என்ற குறியாக மாறிக் கொள்ளச் செய்யலாம்.) தேவையான எழுத்துக்களை கொடுத்துவிட்டு ஆட் (Add) என்ற பட்டனை அழுத்தினால் நாம்

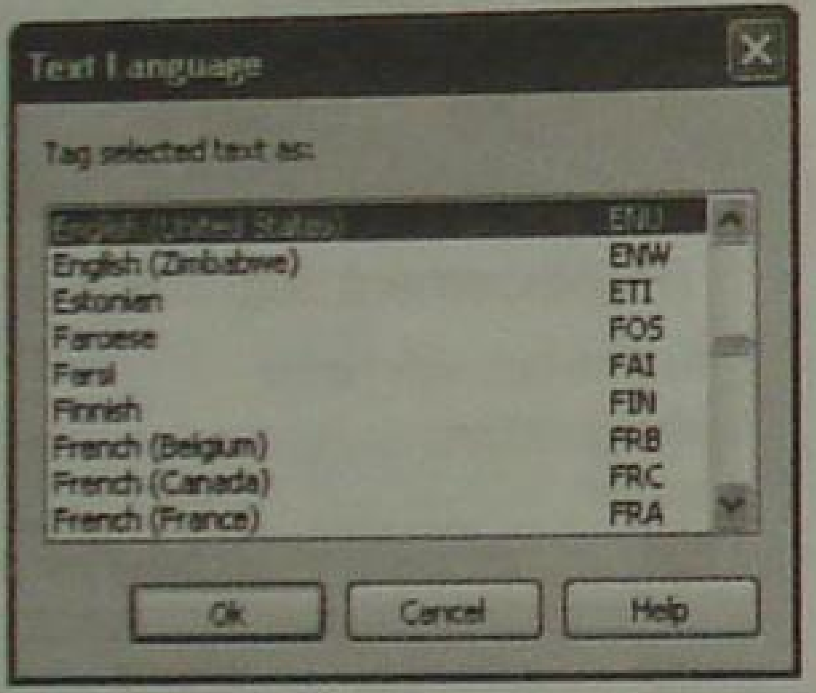
---

[1] அந்த வலைதளத்தின் செயல்பாட்டைக் குறிக்கும் விதமாக .com, org, .edu என்பன போன்ற எழுத்துக்கள் பயன்படுகின்றன. மேலதிக தகவல்களுக்கு நமது பயிலகம் வெளியிட்டுள்ள இணையத்தை அறிவோம் என்ற நூலைப் பார்க்கவும்.

கொடுத்துள்ள பகுதிகள் கீழேயுள்ள பட்டியலில் சேர்க்கப்படுகின்றன. இதுபோல ஏற்கனவே டீஃபால்டாக கொடுக்கப்பட்டுள்ள எழுத்துக்களின் பட்டியல் அதே பெட்டியில் உள்ளது. அவற்றில் உள்ள ஏதேனும் வார்த்தைகள் தேவையில்லையென்றால் அதனை செலக்ட் செய்து கொண்டு இதே டயலாக் பாக்ஸில் உள்ள டெலிட் (Delete) பட்டனை க்ளிக் செய்யவும். அந்த வார்த்தைகள் நீக்கப்பட்டு விடும். அல்லது வேறு புதிய வார்த்தையுடன் ரீப்ளேஸ் (Replace) செய்து கொள்ளலாம். நீளமாக உள்ள பெயர்களுக்கு சுருக்கமாக சிலவற்றை கொடுத்துக் கொண்டால் உடனடியாக அந்த பெயரை பெற்றுக் கொள்ளலாம். இதனால் டைப் செய்யும் நேரமும், ஒவ்வொரு முறையும் பிழை ஏற்படாமலும் பார்த்துக் கொள்ளலாம். எடுத்துக்காட்டாக bicg என்று கொடுத்துக் கொண்டால் அது Balaji Institute of Computer Graphics என்று தாமாக மாறிக் கொள்ளச் செய்யலாம்.

குறிப்பு : செயல்முறையில் தேவையான எழுத்துக்களை டைப் செய்து ஸ்பேஸ்பாரை அழுத்தினால் அல்லது டூலை மாற்றினால் அந்த எழுத்துக்கள் குறிப்பிட்ட வார்த்தை அல்லது குறியாக மாறுகின்றன.

உ. **லாங்வேஜ்** (Language) : பொதுவாக எல்லா கம்ப்யூட்டர்களிலும் ஆங்கிலம் (US) என்ற மொழிதான் நிறுவப்பட்டிருக்கும். உங்களுக்குத் தேவையானால் அதனை மாற்றிக் கொள்ள இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது.


Text Language

Tag selected text as:

English (United States)	ENU
English (Zimbabwe)	ENW
Estonian	ETI
Faroese	FOS
Farsi	FAI
Finnish	FIN
French (Belgium)	FRB
French (Canada)	FRC
French (France)	FRA

ஊ. **செட்டிங்ஸ்** (Settings) : இந்தக் கட்டளையை செலக்ட் செய்தவுடன் வருகின்ற டயலாக் பாக்ஸில் எழுத்துப் பிழை சரிசெய்கின்ற நேரத்தில் செய்யப்பட்டிருக்க வேண்டிய அல்லது செய்ய வேண்டிய வசதிகள் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன.

1. **பெர்ஃபார்ம் ஆட்டோமேடிக் ஸ்பெல் செக்கிங்** (Perform automatic spell checking) : இந்த செக் பாக்ஸ் செலக்ட் செய்யப்பட்டிருந்தால் பிழைதிருத்துவது தானாகவே செயல்படுகிறது. தவறாக வார்த்தைகள் டைப் செய்யப்படும் பொழுது அது தானாகவே அகராதியில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள சரியான ஒரு வார்த்தையாக மாறிக் கொள்ளும். இதனால் நடைமுறை தொல்லைகள் உண்டு. எனவே தேவையான நேரத்தில் மட்டும் இதனை செயல்பட வைத்துக் கொள்வது நல்லது. குறிப்பாக இந்திய மொழிகளில் அல்லது பெயர்கள் டைப் செய்யப்படும் பொழுது தொல்லைகள் ஏற்படும். இது செக் செய்யப்பட்டிருந்தால் மட்டுமே அடுத்து உள்ள பகுதிகள் செலக்ட் செய்யும் நிலையில் கொடுக்கப்படுகின்றன.

2. **விஸிபிலிடி எரர்ஸ்** (Visibility errors) : டைப் செய்யப்பட்டுள்ள எழுத்துப் பகுதியில் உள்ள தவறுகள் சுட்டிக் காட்டப்படுவதற்கு இந்தப் பகுதி உதவுகிறது. அதாவது தவறான அல்லது பிழையுள்ள வார்த்தைகள் சிகப்பு நிற அடிக்கோடிட்டுக் காட்டப்படும். இதன் கீழ் இரண்டு முறைகள் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன தேவையானதை செலக்ட் செய்ய அது செயல்படுகிறது.

அ. **ஷோ எரர்ஸ் இன் ஆல் டெக்ஸ்ட் ஃபிரேம்ஸ்** (Show errors in all text frames) : பாராகிராப் டெக்ஸ்டாக உருவாக்கியுள்ள எல்லா எழுத்துப் பகுதிகளிலும் உள்ள தவறுகள் சுட்டிக் காட்டப்பட இந்த ஆப்ஸனை செலக்ட் செய்து கொள்ளவும்.

ஆ. **ஷோ எரர்ஸ் இன் செலக்டட் டெக்ஸ்ட் ஃபிரேம் ஒன்லி** (Show errors in selected text frame only) : இந்த ஆப்ஸன் செலக்ட் செய்யப்பட்டிருந்தால் தற்போது செலக்ட் செய்துள்ள டெக்ஸ்ட் ஃபிரேமில் மட்டும் உள்ள தவறுகள் அடிக்கோடிட்டுக் காட்டப்படுகின்றன.

3. **டிஸ்ப்ளே ---ஸ்பெல்லிங் சஜஸன்ஸ்** (Display ---spelling suggestions) : எழுத்துப்பிழை சரி செய்யப்படும் பொழுது, தவறான வார்த்தைக்கு இணையான சரியான வார்த்தைகள் ஒரு பட்டியலாகக் கொடுக்கப்படுகின்றன. இந்தப் பட்டியலில் எத்தனை வார்த்தைகள் அதிகபட்சம் காட்டப்பட வேண்டும் என்பதை இந்தப் பகுதியில் உள்ள டெக்ஸ்ட் பாக்ஸில் எண்ணைக் கொடுத்து நிர்ணயித்துக் கொள்ளலாம்.

4. **ஆட் கரெக்ஷன்ஸ் டூ க்விக் கரெக்ட்** (Add corrections to Quick correct) : இந்த செக் பாக்ஸ் செலக்ட் செய்யப்பட்டிருந்தால், தவறான வார்த்தைகளும் அவற்றை சரிசெய்யும் பொழுது கொடுக்கும் சரியான வார்த்தையும் க்விக் கரெக்ட் பகுதியில் தாமாகவே சேர்க்கப்பட்டுவிடும். கவனமாக இருக்கவும். இதனால் நடைமுறை தொல்லைகள் ஏற்படலாம்.

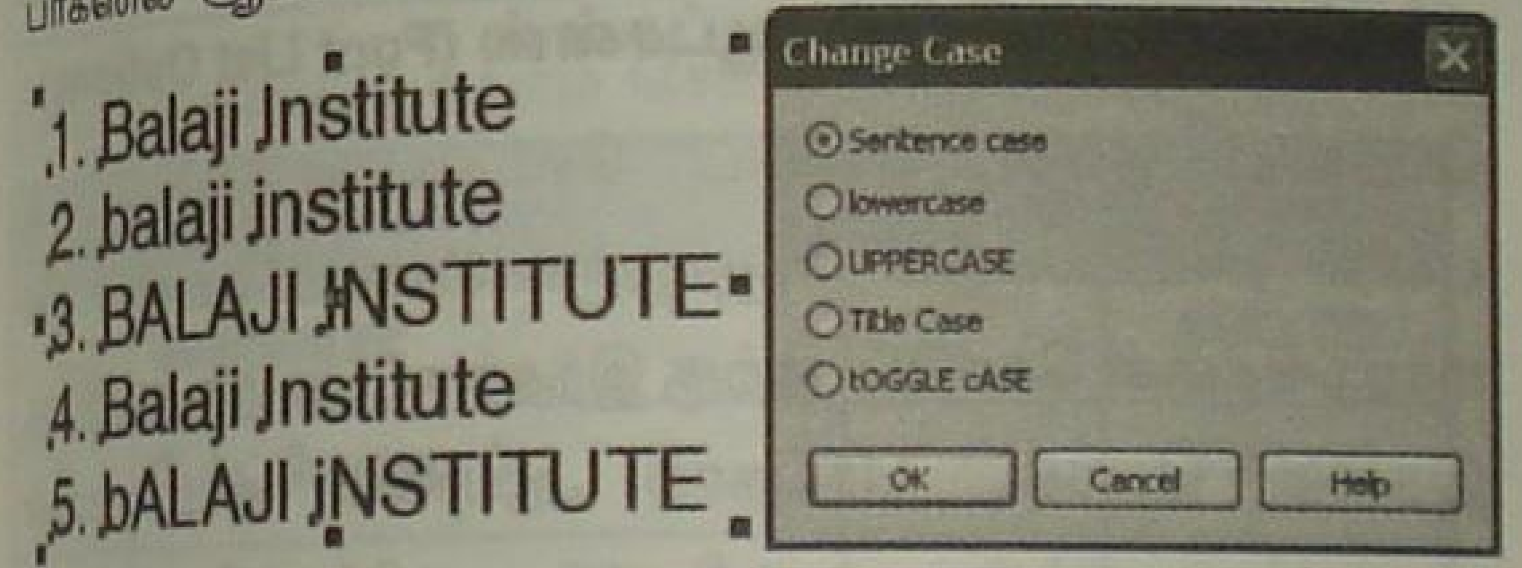
5. **ஷோ எரர்ஸ் விச் ஹேவ் பீன் இக்னோர்டு** (Show errors which have been ignored) : பிழை திருத்தப்படும் போது, இந்திய பெயர் போன்றவை அப்படியே இருக்கட்டும் என்பதற்காக இக்னோர் கட்டளை கொடுக்கப்பட்டிருக்கலாம். அப்படி இக்னோர் செய்யப்பட்ட வார்த்தைகளையும் தவறு என்ற நிலையில் காட்டப்படுவதற்கு இந்த செக் பாக்ஸ் செலக்ட் செய்யப்பட்டிருக்க வேண்டும்.

17. என்கோட் (Encode) :

கோரல்டிராவில் வேறு மொழிகளில் உருவாக்கப்பட்ட ஃபைல்களை துவக்கும் போது அவை சரியான முறையில் தெரிவதற்கு அவற்றை என்கோடிங் செய்ய வேண்டும். அதற்கு இந்தக் கட்டளையை க்ளிக் செய்தால் எழுத்துக்கள் சரியானபடி தெரியும். டிராயிங் போர்டிற்கு வெளியே வைத்திருக்கும் எழுத்துக்களை என்கோடிங் செய்ய முடியாது.

18. சேன்ஜ் கேஸ் (Change Case) :

எழுத்துப் பகுதி உருவாக்கப்பட்ட பிறகு அவற்றை கேப்பிட்டல் எழுத்து போன்ற நிலைக்கு மாற்ற இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது. டைப் செய்யப்பட்டுள்ள எழுத்துப் பகுதியை பிக் டூல் அல்லது டெக்ஸ்ட் டூல் பயன்படுத்தி செலக்ட் செய்திருக்கலாம். இதனால் முழு எழுத்துப்பகுதியிலும் மாற்றம் கொடுக்கப்பட்டுவிடும். குறிப்பிட்ட பகுதியை மட்டும் மாற்றுவதற்கு, டெக்ஸ்ட் டூல் அல்லது ஷேப் டூல் பயன்படுத்தி அந்தப் பகுதியை மட்டும் செலக்ட் செய்து கொள்ளவும். இந்தக் கட்டளையை க்ளிக் செய்தவுடன் வருகின்ற டயலாக் பாக்ஸில் ஆப்ஸன்களாகக் கொடுக்கப்பட்டுள்ள மாற்றங்களை கவனிக்கவும். தேவையான ஆப்ஸனை செலக்ட் செய்து ஓகே கொடுக்க அந்த மாற்றம் எழுத்திற்கு கொடுக்கப்பட்டுவிடுகிறது.


1. Balaji Institute
2. balaji institute
3. BALAJI INSTITUTE
4. Balaji Institute
5. bALAJI iNSTITUTE

Change Case

● Sentence case
○ lowercase
○ UPPERCASE
○ Title Case
○ tOGGLE cASE

Balaji Institute என்ற வார்த்தையை இங்குள்ள ஒவ்வொரு முறையிலும் மாற்றியுள்ளதை மேலே காண்க.

இதில் டைட்டில் கேஸ் (Title Case) என்பதை கொடுத்திருந்தால் அந்த வரியில் உள்ள ஒவ்வொரு வார்த்தையின் முதல் எழுத்தையும் கேப்பிட்டல் எழுத்தாக மாற்றிக் கொடுத்துவிடும். இதற்கு எதிர்மறையாக கடைசியாகக் கொடுக்கப்பட்டுள்ள டாகிள் கேஸ் (Toggle Case) என்பது ஒவ்வொரு வார்த்தையின் முதல் எழுத்தை லோயராகவும் மற்ற எழுத்துக்களை கேப்பிட்டலாகவும் மாற்றிக் கொடுத்துவிடும்.

19 மேக் டெக்ஸ்ட் வெப் கம்பாட்டிபிள் (Make Text Web compatible) :

இணையதள பக்க வடிவமைப்பற்கு உதவும் இந்தக் கட்டளையை செலக்ட் செய்தால், அந்த எழுத்துப் பகுதி இணையதளத்திற்கு ஏற்றபடியாக, அளவில் குறைவது போன்ற தன்மைகளுடன் மாற்றப்படுகிறது. எனினும் இதுபற்றி இணையதள வடிவமைப்பாளர்களிடம் தெரிந்து கொள்வது நல்லது. இந்தக் கட்டளை செயல்படுத்தப்பட்ட எழுத்துப்பகுதியை நமது பொதுவான வேலையில் பயன்படுத்த வேண்டாம். எழுத்து தொடர்பான சில கட்டளைகள் இதன் மீது செயல்படுவதில்லை.

20. கன்வெர்ட் (Convert) :

கோரல்டிராவில் எழுத்துக்களை உருவாக்கும் பொழுது - டைப் செய்யும் பொழுது - இரண்டு முறைகளில் உருவாக்கலாம். டெக்ஸ்ட் டூலை பிரிண்டபிள் பேஜ் அல்லது பேஸ்ட் போர்ட் பகுதியில் க்ளிக் செய்தால் கர்ஸர் வந்து நிற்கும். உடன் டைப் செய்யலாம். அடுத்த வரி அமைக்க என்டர் பட்டனை அழுத்த வேண்டும். இல்லையென்றால் முதல் வரி நீளமாக சென்று கொண்டே இருக்கும் தானாக கீழே வராது. இப்படி உருவாக்கும் எழுத்துப்பகுதிக்கு ஆர்டிஸ்டிக் டெக்ஸ்ட் (Artistic Text) என்று பெயர்.

டெக்ஸ்ட் டூலை தேவையான இடத்தில் நிறுத்தி ட்ராக் செய்தால் ஒரு கட்டம் வரையப்படும். இதற்கு ஃபிரேம் (Frame) என்று பெயர். இதற்குள் கர்ஸர் வந்திருக்கும். அப்படியே டைப் செய்யலாம். வரிகளின் நீளம் ஃபிரேமின் அகலமாக இருக்கும். அடுத்த வரி தானாகவே உருவாகிக் கொள்ளும். இந்த முறையில் உருவாக்கப்படும் எழுத்துப் பகுதிக்கு பாராகிராப் டெக்ஸ்ட் (Paragraph Text) என்று பெயர்.

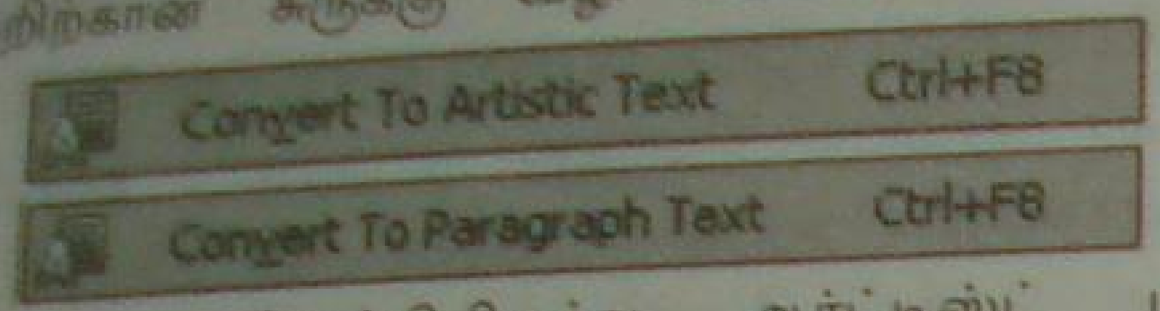
கோரல்டிராவில் உள்ள சில கட்டளைகள் மேலே சொன்ன இரண்டு முறைகளில் உருவாக்கப்படும் எழுத்துப் பகுதிகளுக்கு (தனித்தனியே) செயல்படுவதில்லை. எடுத்துக்காட்டாக ஃபிட் டெக்ஸ்ட் டூ பாத் என்று வரையப்பட்ட கோட்டிற்கு இணையாக எழுத்துக்களை நிறுத்தும் கட்டளை பாராகிராப் டெக்ஸ்ட் முறையில் உருவாக்கப்பட்ட எழுத்துப் பகுதிக்கு செயல்படாது. ஆர்டிஸ்டிக் டெக்ஸ்ட் மட்டுமே செயல்படுகிறது.

இந்த நிலையில் பாராகிராப் டெக்ஸ்ட் பகுதியில் உள்ள எழுத்தை மீண்டும் ஆர்டிஸ்டிக் டெக்ஸ்டாக மாற்ற தனியே டைப் செய்ய வேண்டியதில்லை. டெக்ஸ்ட் மெனுவில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள கன்வர்ட் (Convert) என்ற இந்தக் கட்டளையை செலக்ட் செய்தால் போதும். (எந்த டெக்ஸ்ட் பகுதியும் செலக்ட் செய்யப்படாத நிலையில் அந்த கட்டளை கன்வர்ட் என்று கொடுக்கப்பட்டிருக்கும். பாராகிராப் டெக்ஸ்ட் மற்றும் ஆர்டிஸ்டிக் டெக்ஸ்ட் பகுதியில் ஏதேனும் ஒன்றை பிக் டூலால் செலக்ட் செய்திருந்தால் முறையே கன்வர்ட் டூ ஆர்டிஸ்டிக் டெக்ஸ்ட் என்றும் கன்வர்ட் டூ பாராகிராப் டெக்ஸ்ட் என்றும் மாறி காட்டப்படும்.) பாராகிராப் டெக்ஸ்டாக உருவாக்கப்பட்ட எழுத்துப்பகுதி ஆர்டிஸ்டிக் டெக்ஸ்டாக மாறி விடுகிறது. இதனை ஸ்டேட்டஸ் பார் மூலமாகவும்,

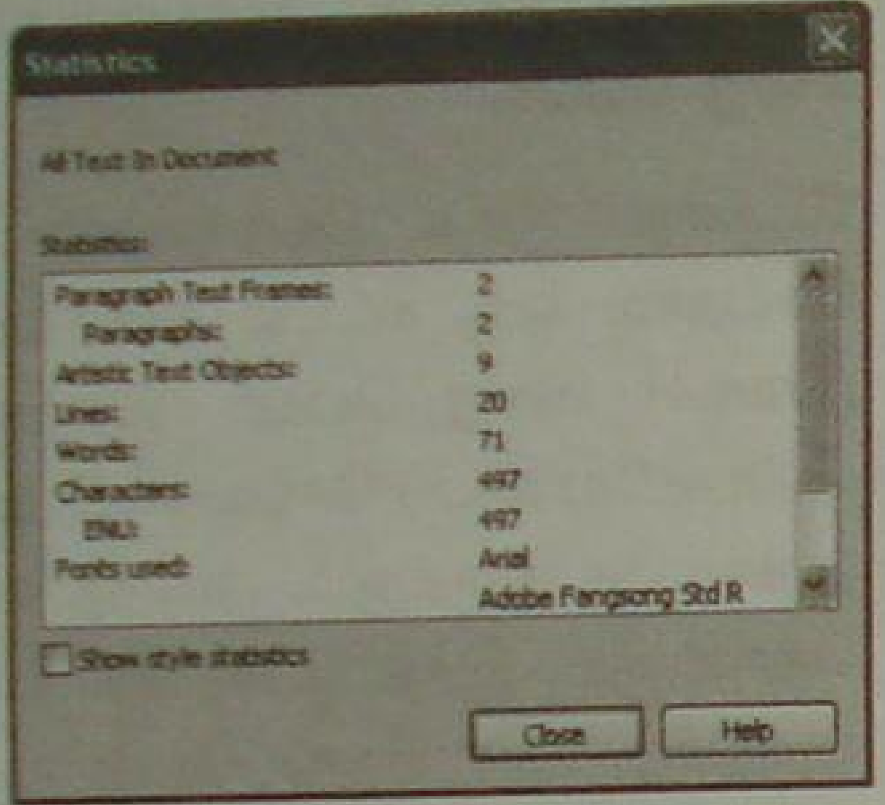
Balaji Institute of
Computer Graphics
Coimbatore

எழுத்தின் ஃபிரேம் நீங்கி விடுவதிலிருந்தும் அறிந்து கொள்ளலாம். அதே போல ஆர்டிஸ்டிக் டெக்ஸ்ட் பகுதியை பாராகிராப் டெக்ஸ்டாக மாற்றலாம்.

இவற்றிற்கான சுருக்கு வழி கன்ட்ரோல் + எஃப்8 ஆகும். பாராகிராப்பிலிருந்து ஆர்ட்டிஸ்ட் மற்றும் ஆர்ட்டிஸ்டிலிருந்து பாராகிராப் என்ற இரண்டு வழிகளுக்கும் சுருக்குவிசை வழி இதுவேதான்.


Convert To Artistic Text Ctrl+F8
Convert To Paragraph Text Ctrl+F8

21. டெக்ஸ்ட் ஸ்டாடிஸ்டிக்ஸ் (Text Statistics) :



All Text In Document

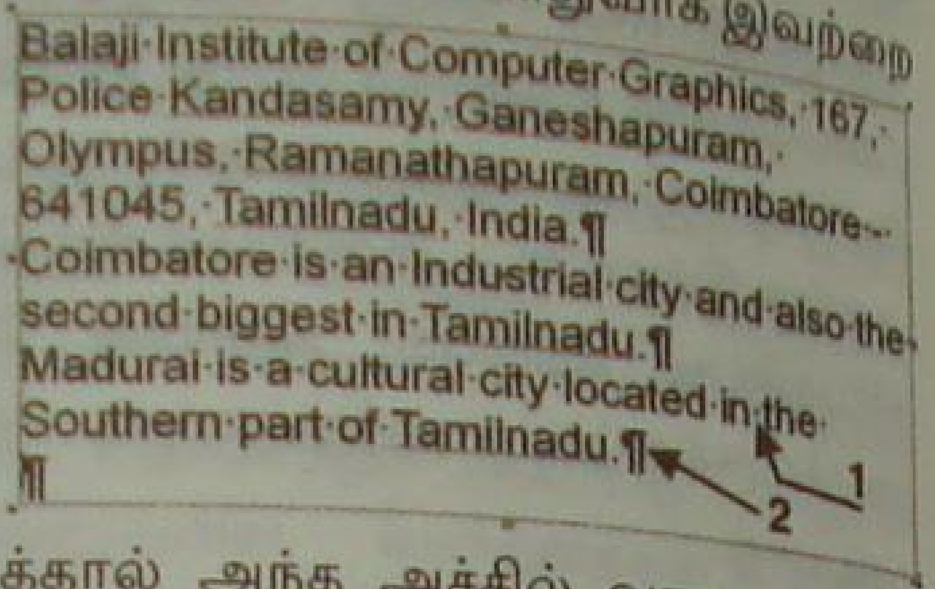
Statistics:
Paragraph Text Frames: 2
Paragraphs: 2
Artistic Text Objects: 9
Lines: 20
Words: 71
Characters: 497
ENU: 497
Fonts used: Arial
Adobe Fangsong Std R

☐ Show style statistics

கோரல்டிராவில் உருவாக்கப்பட்டுள்ள எழுத்துப் பகுதியை பற்றிய புள்ளிவிவரங்களை பெறுவதற்கு இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது. அதாவது, தற்போதைய வேலையில் -உருவாக்கப்பட்டுள்ள எழுத்துப் பகுதியில் உள்ள பத்திகள், வார்த்தைகள், வரிகள், எழுத்துக்களின் எண்ணிக்கை, பயன்படுத்தியுள்ள எழுத்துருக்களின் பெயர் உள்பட பல விவரங்கள் கொடுக்கப்படுகின்றன. இந்தக் கட்டளையை செலக்ட் செய்தவுடன் வருகின்ற டயலாக் பாக்ஸில் இந்த விவரங்கள் காட்டப்படுகின்றன.

22. ஷோ நான் பிரிண்டிங் கேரக்டர்ஸ் (Show Non-Printing Characters) :

வார்த்தைகளுக்கு இடையே கொடுக்கப்படும் இடைவெளி, புதிய பத்தி துவங்கியுள்ளது போன்ற செயல்களுக்கும் கோரல்டிராவில் குறிகள் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. ஆனால் இவை அச்சில் வெளிவருவ தில்லை. பொதுவாக இவற்றை கண்ணிற்கு தெரியாமல் மறைத்து (Hidden Characters) வைத்துள்ளனர். இந்தக் கட்டளையை கொடுத்தால் அந்த அச்சில் வராத குறிகள் திரையில் தெரியச் செய்யப்படுகின்றன. பாராகிராப் டெக்ஸ்ட் பகுதியில் வரிகளின் இறுதி, வார்த்தைகள் மற்றும் பத்திகளின் இறுதியில் இந்த நான் பிரிண்டிங் கேரக்டர்கள் கொடுக்கப்பட்டுள்ளதை கவனிக்கவும்.



Balaji·Institute·of·Computer·Graphics,·167,·Police·Kandasamy,·Ganeshapuram,·Olympus,·Ramanathapuram,·Coimbatore-·641045,·Tamilnadu,·India.¶
·Coimbatore·is·an·Industrial·city·and·also·the·second·biggest·in·Tamilnadu.¶
Madurai·is·a·cultural·city·located·in·the·Southern·part·of·Tamilnadu.¶
¶

23. வாட் தி ஃபான்ட் (What The Font) :

கோரல்டிராவில் வடிவமைக்கும் வேலையை இணையதளப் பக்கத்திற்கு மாற்றும்போது இந்தக் கட்டளை பயன்படலாம் என்று தெரிகிறது. எழுத்துருக்களை யூனிகோடு முறைக்கு மாற்றுவதற்கு அல்லது எழுத்துரு பற்றி அறிந்து கொள்ளுவதற்காக இருக்கலாம்.

24. ஃபான்ட் லிஸ்ட் ஆப்சன்ஸ் (Font List Options) :

டெக்ஸ்ட் டூலை செலக்ட் செய்தவுடன், புராப்பர்ட்டி பாரில் காட்டப்படும் எழுத்துருக்களின் பட்டியலில் சில மாற்றங்களை கொடுப்பதற்கு இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது. இதனை செலக்ட் செய்தால் ஆப்சன்ஸ் கட்டளையின் டயலாக் பாக்ஸ் வருகிறது. அதில் தேவையான செக்பாக்ஸ்களை செலக்ட் செய்து கொள்ளலாம். (இந்த ஆப்சன்ஸ் கட்டளையையும் அதில் கிடைக்கும் முக்கியமான வசதிகளையும் பக்கம் 249ல் கொடுத்துள்ளோம்)

வலைப்பதிவு

நமது சங்கமத்திற்கான வலைப்பதிவு முகவரி பின்வருமாறு :

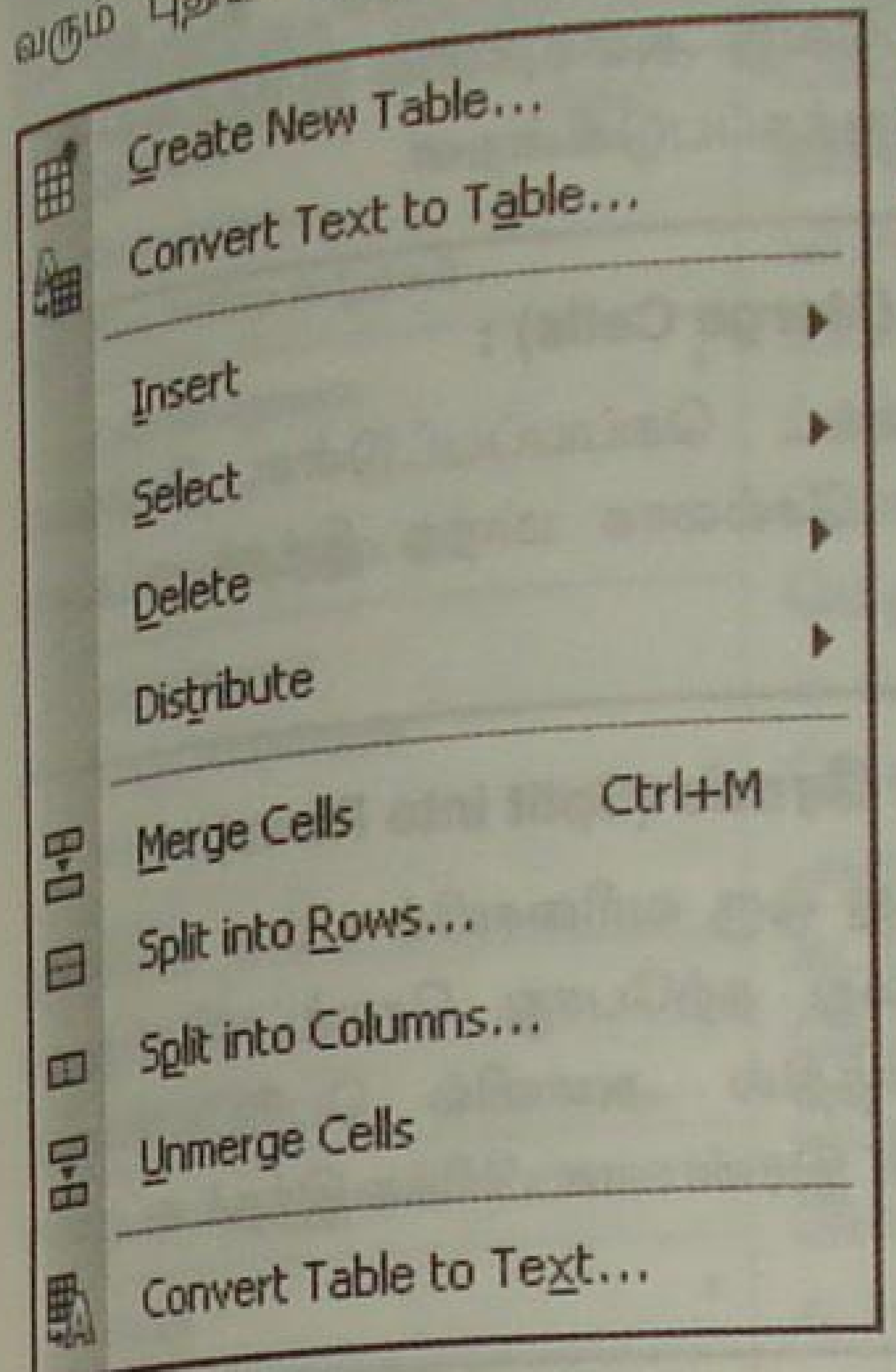
www.sangamamfrombicg.blogspot.com

இந்த வலைப்பதிவு தளத்திற்கு வருகை தரவேண்டுகிறோம். கணினி வரைகலை தொடர்பான கட்டுரைகளை இதில் வெளியிடுகிறோம். சங்கமத்தில் வெளிவந்தவை மட்டும் அல்லாது வராதவையும் இந்தத் தளத்தில் வெளியிடப்படுகின்றன. எனவே சங்கமம் உறுப்பினர்கள் அல்லாதவர்களையும் இந்தத் தளத்தை பார்வையிட வேண்டுகிறோம். மேலும், இங்கு வெளியிடப்படும் கட்டுரைகள் தொடர்பாக மட்டுமல்லாது, கணினி வரைகலை தொடர்பான கேள்விகளையும் கருத்துக்களையும் இதில் வெளியிடலாம். அவற்றிற்கு உடனடியாக அல்லது அவ்வப்போது பதில் கொடுக்கிறோம். நாம் மட்டுமல்லாது, விடை தெரிந்த எவரும் பதில் தர முடியும்.

கணினி தொழில்நுட்பத்தின் விளைவாகக் கிடைத்த இணையம் வழியாகக் கிடைக்கும் அருமையான ஒரு வசதியே இந்த வலைப்பதிவு என்பது.

டேபிள் (Table)

கோரல்டிராவின் 14வது பதிப்பிலிருந்து கொடுக்கப்பட்டு வரும் புதிய வசதிகளில் இதுவும் ஒன்று. அட்டவணைகளை உருவாக்க இந்த மெனுவில் உள்ள கட்டளைகள் உதவுகின்றன.



கீழே எடுத்துக் காட்டிற்குத் தரப்பட்டுள்ள அட்டவணையை கவனிக்கவும்.

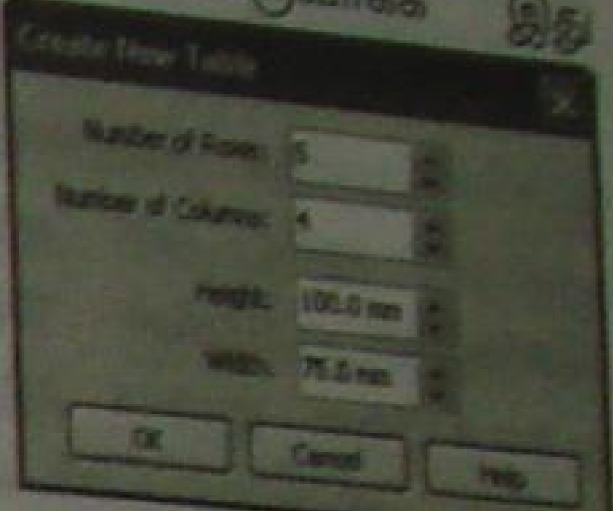
இது கோரல்டிராவில் உருவாக்கப்பட்டது. பொதுவாக 13வது பதிப்பு வரையிலும் இதுபோன்ற ஒரு அட்டவணையை உருவாக்க என்னவெல்லாம் செய்ய வேண்டும்? கட்டங்களையும் கோடுகளையும் பயன்படுத்த வேண்டும். அவற்றிற்குள் டெக்ஸ்ட் டூலால் ட்ராக் செய்து அல்லது ஆர்டிஸ்டிக் டெக்ஸ்டாக எழுத்துக்களை உருவாக்கி நகர்த்தி வைக்க வேண்டும். அநேகமாக ஒவ்வொரு எழுத்துப் பகுதியையும் ஒரு தனி துண்டாகவே வைக்க வேண்டும். அல்லது பாராகிராப் டெக்ஸ்டாக உருவாக்கி டேப்களை பயன்படுத்தி வரிகளை ஒழுங்கு படுத்தியிருக்க வேண்டும். சரிதானே!

உ. எண்.	புத்தகத்தின் பெயர்	குறுவட்டு	விலை
1.	**கோரல்டிரா**	✓	390.00
2.	**போட்டோஷாப்**	✓	350.00
3.	**செல்பேசி பழுது நீக்குதல்**	✓	350.00
4.	**இணையத்தை அறிவோம்**	✓	150.00

இந்த டேபிள் மெனுவில் உள்ள கட்டளைகளை பயன் படுத்தினால் மேலே பார்த்த சுற்றிவளைத்த வேலைகள் எதுவும் வருவது இல்லை. நேரடியாக அட்டவணையை உருவாக்கிக் கொள்ளலாம்.

கோரல்டிராவின் டூல்கள் பற்றி பார்த்தபோது டேபிள் டூல் பற்றி விரிவாகப் பார்த்தோம் அல்லவா! அந்தக் கருவி, அதில் கிடைத்த வசதிகள், அதற்கான புராப்பர்ட்டி பார் ஆகிய அனைத்தும் இங்கு, இந்த மெனுவின் கீழ் கட்டளைகளாகத் தரப்பட்டுள்ளன. எனவே அங்கு விளக்கமாக பார்த்ததை மீண்டும் நினைவில் கொள்க (பக்கம் 039). எனினும் இங்குள்ள கட்டளைகளுக்கான சிறிய அறிமுகத்தை மீண்டும் இங்கு தருகின்றோம்.

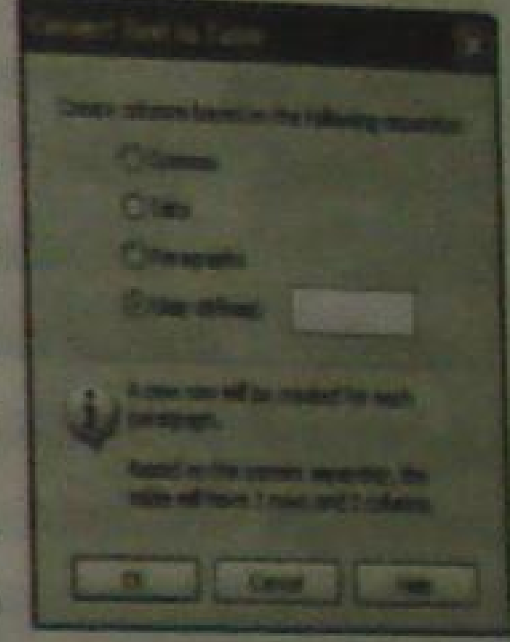
1. கிரியேட் நியூ டேபிள் (Create New Table) :



Number of Rows: 5
Number of Columns: 4
Height: 100.0 mm
Width: 75.0 mm

புதிதாக ஒரு அட்டவணையை உருவாக்க இது உதவுகிறது. இதனை செலக்ட் செய்தவுடன் ஒரு டயலாக் பாக்ஸ் தரப்படுகிறது. அதில் எத்தனை வரிசைகள் மற்றும் பத்திகளில் செல்கள் தரப்பட வேண்டும் என்பதைக் கொடுத்து ஓகே செய்தால் அதனடிப்படையில் கட்டங்கள் தரப்படுகின்றன. அத்துடன் இந்த டயலாக் பாக்ஸில், தரப்படும் அட்டவணையின் நீள அகலத்தையும் குறிப்பிட முடிகிறது.

2. கன்வர்ட் டெக்ஸ்ட் டூ டேபிள் (Convert Text to Table) :



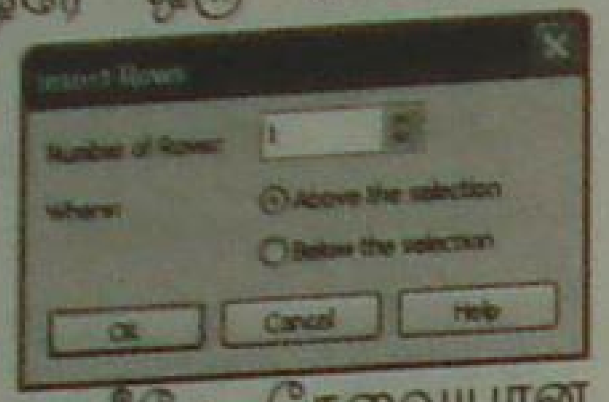
கோரல்டிராவில் ஏற்கனவே உருவாக்கி வைத்துள்ள எழுத்துப்பகுதியை அட்டவணையாக மாற்றிக் கொள்ள இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது. பாராகிராப் அல்லது ஆர்டிஸ்டிக் டெக்ஸ்ட் என்ற இரண்டுவகைகளையும் மாற்ற முடிகிறது. இதனை செலக்ட் செய்தவுடன் ஒரு டயலாக் பாக்ஸ் தரப்படுகிறது. அதில், பத்திகள் எதன் அடிப்படையில் பிரிக்கப்பட வேண்டும் என்பதை தெரிவு செய்து கொள்ள வேண்டும். எடுத்துக்காட்டாக, கமா குறி, டேப் அமைப்பு அல்லது ஒவ்வொரு பாராகிராப் ஆகியவற்றின் அடிப்படையில் காலம்ன்கள் பிரிக்கப்படலாம். அல்லது ஒவ்வொரு வார்த்தையாக, அதாவது கொடுக்கப்பட்டுள்ள இடைவெளி அடிப்படையில் அல்லது வேறு குறிகள் அடிப்படையில் பத்தி பிரிக்க வேண்டுமென்றால் அதை இந்த டயலாக் பாக்ஸில் தரப்பட்டுள்ள யூசர் டிஃபைன்டு (User defined) என்பதில் கொடுத்துக் கொள்ளலாம்.

சில எழுத்துப் பகுதியை உருவாக்கி செயல்முறையாக கொடுத்துப் பாருங்கள்.

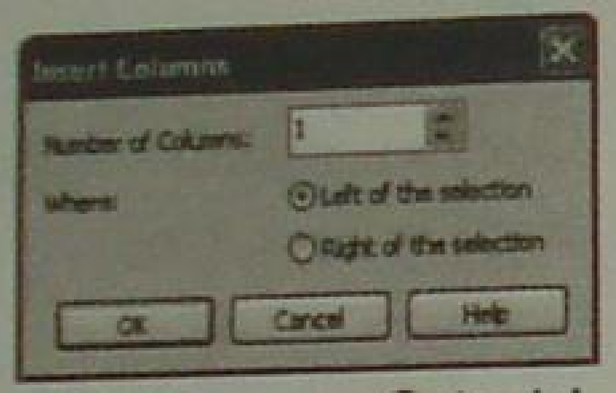
3. இன்சர்ட் (Insert) :

ஏற்கனவே உருவாக்கி வைக்கப்பட்டுள்ள அட்டவணைக் குள் புதிதாக ஒரு வரிசை, ஒரு பத்தி ஆகியவற்றை சேர்ப்பதற்கு இந்தக் கட்டளையின் காஸ்கேடிங் மெனுவில் தனித்தனி கட்டளைகள் தரப்பட்டுள்ளன. ஒரு வரிசை, ஒரு காலம்ன் அல்லது ஒரு செல் செலக்ட் செய்துள்ள நிலையில் இதில் உள்ள கட்டளைகள் செயல்படுகின்றன. தற்போது செலக்ட் செய்துள்ள செல்லுக்கு மேலே ஒரு வரிசையை சேர்க்க இங்குள்ள ரோ எபவ் (Row above)

என்பதும், கீழே ஒரு வரிசையை சேர்க்க ரோ பிளோ (Row below) என்பதும் உதவுகின்றன. அதே போல அந்த செல்லுக்கு இடப்பக்கமாக ஒரு பத்தியாக செல்களை நிறுத்த காலம்ன் லெஃப்ட் (Column left) என்ற கட்டளையையும், வலப்பக்கமாக ஒரு பத்தியாக செல்களை நிறுத்த காலம்ன் ரைட் (Column Right) என்ற கட்டளையையும் செலக்ட் செய்ய வேண்டும்.


Insert Rows
Number of Rows: 1
Where:
Above the selection
Below the selection
OK
Cancel
Help

மேலே பார்த்த கட்டளைகள் ஒரே ஒரு வரிசையில் அல்லது ஒரே ஒரு பத்தியில் செல்களை நிறுத்த மட்டுமே உதவுகின்றன. மாறாக, தற்போது செலக்ட் செய்துள்ள செல், வரிசை அல்லது பத்திக்கு மேலே அல்லது கீழே தேவையான எண்ணிக்கையில் வரிசைகளை சேர்க்க இன்சர்ட் ரோஸ் (Insert rows) என்ற கட்டளை உதவுகிறது. இதனை செலக்ட் செய்தவுடன் வருகின்ற டயலாக் பாக்ஸை தேவையான வரிசைகளின் எண்ணிக்கையை கொடுத்துக்கொண்டு, எபவ் த செலக்ஷன் அல்லது பிளோ த செலக்ஷன் என்பதில் தேவையானதை செலக்ட் செய்து கொண்டு ஓகே கொடுத்தால் போதும்.


Insert Columns
Number of Columns: 1
Where:
Left of the selection
Right of the selection
OK
Cancel
Help

இதே போல தேவையான காலம்ன்களை சேர்க்க இன்சர்ட் காலம்ன்ஸ் (Insert columns) என்ற கட்டளையை செலக்ட் செய்யவும். வருகின்ற டயலாக் பாக்ஸில் எண்ணிக்கையை கொடுத்துக் கொண்டு ஆப்சன்களில் தேவையானதை செலக்ட் செய்து ஓகே கொடுத்துக் கொள்ளவும்.

4. செலக்ட் (Select) :

ஒரு செல்லுக்குள் கர்ஸர் நிறுத்தப்பட்டுள்ள நிலையில் அல்லது குறைந்தபட்சமாக ஒரு செல் மட்டுமாவது செலக்ட் செய்யப்பட்டுள்ள நிலையில் மட்டும் இந்தக் கட்டளையின் காஸ்கேடிங் மெனுவில் உள்ளவை செயல்படுகின்றன. இந்தக் கட்டளைகளை பயன்படுத்தி ஒரு செல் (Cell), ஒரு வரிசை (ரோ (Row)), அல்லது ஒரு பத்தி (காலம்ன் (Column)) ஆகியவற்றை மட்டுமல்லாது ஒட்டுமொத்தமாக அந்த அட்டவணையையே (டேபிள் (Table)) அதாவது அதில் உள்ள அனைத்து செல்களையும் செலக்ட் செய்ய முடிகிறது.

மவுஸால் ட்ராக் செய்து செலக்ட் செய்வதற்கு பதிலாக கட்டளை வழியாக செலக்ட் செய்யும்பொழுது துல்லியமாக செயல்பட முடிகிறது.

5. டெலிட் (Delete) :

மேலே பார்த்த செலக்ட் கட்டளையைப் போல, இந்தக் கட்டளை மூலமாக ஒரு வரிசை (ரோ (Row)) அல்லது ஒரு பத்தியை (காலம்ன் (Column)) அல்லது ஒட்டுமொத்தமாக டேபிளையே (டேபிள் (Table)) நீக்க முடிகிறது.

6. டிஸ்ட்ரிப்யூட் (Distribute) :

அட்டவணையில் வடிவமைப்பு முடிந்த பிறகு அனைத்து வரிசைகளையும் ஒரே அளவாக ஒழுங்குபடுத்த இங்குள்ள ரோஸ் ஈவென்லி (Rows evenly) என்ற கட்டளையும், பத்திகளை ஒன்றுபோல ஒழுங்கு செய்ய காலம்ன்ஸ் ஈவென்லி (Columns evenly) என்ற கட்டளையும் உதவுகின்றன. வெவ்வேறு அளவுகளில் இருந்தவை ஒரே அளவிற்கு மாற்றி நிறுத்தப்படுகின்றன.

7. மெர்ஜ் செல்ஸ் (Merge Cells) :

ஒன்றுக்குமேல் செலக்ட் செய்யப்பட்டுள்ள செல்களை ஒன்றிணைத்து ஒரே செல்லாக மாற்ற இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது.

8. ஸ்ப்ளிட் இன்டு ரோஸ் (Split into Rows) :

ஒரு செல்லை அல்லது ஒரு வரிசையில் உள்ள அனைத்து செல்களையும் அல்லது தற்போது செலக்ட் செய்துள்ள செல்களை, உயரவசத்தில் அளவில் பெரியதாக்காமல் அந்தந்த செல்லிற்குள் இரண்டாக பிரிக்க இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது.

9. ஸ்ப்ளிட் இன்டு காலம்ன்ஸ் (Split into Columns) :

ஒரு செல்லை அல்லது ஒரு பத்தியில் உள்ள அனைத்து செல்களையும் அல்லது தற்போது செலக்ட் செய்துள்ள செல்களை, அகலவசத்தில் அளவில் பெரியதாக்காமல் அந்தந்த செல்லிற்குள் இரண்டாக பிரிக்க இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது.

10. அன்மெர்ஜ் செல்ஸ் (Unmerge Cells) :

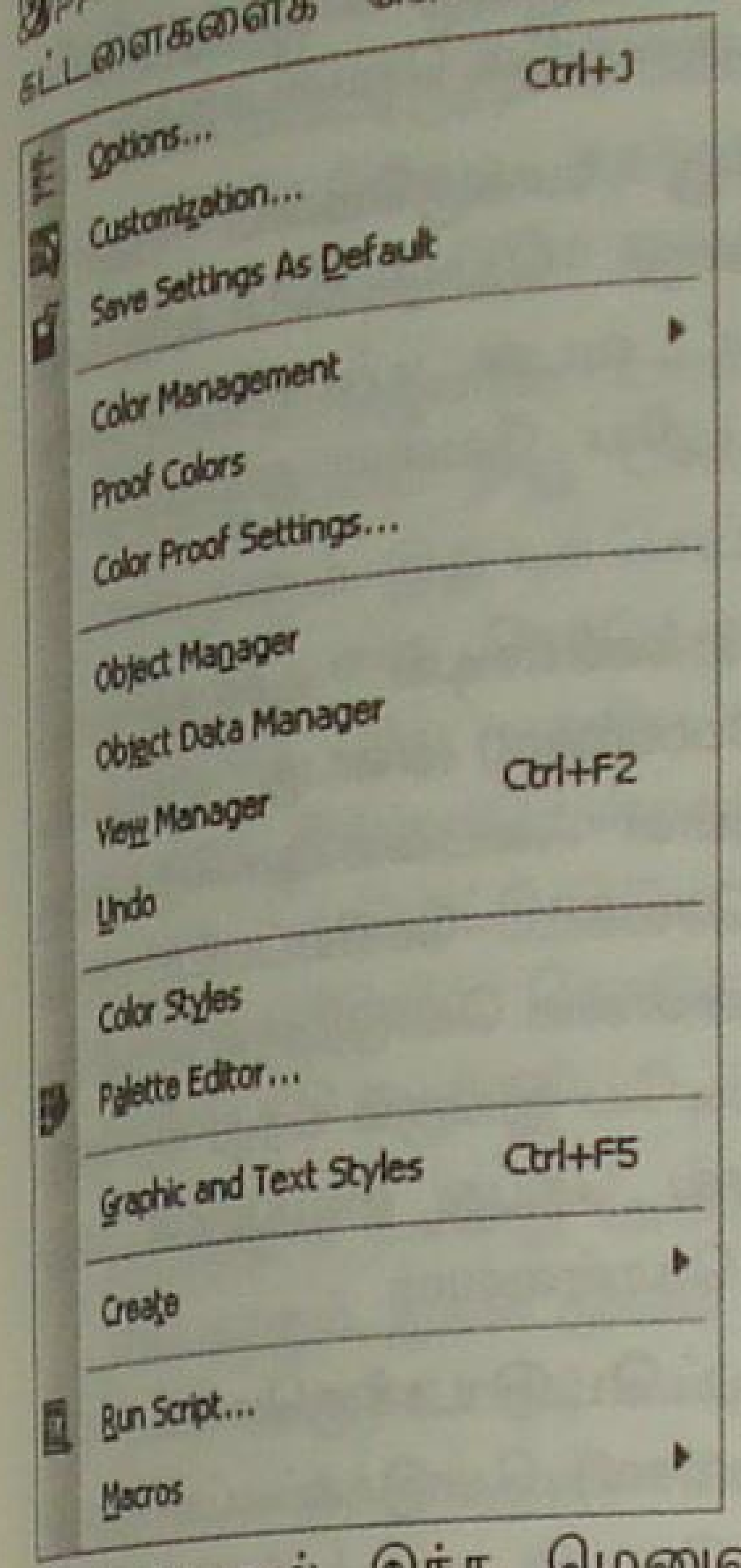
மெர்ஜ் செல்ஸ் கட்டளையை பயன்படுத்தி இணைத்துவிட்ட செல்களை மீண்டும் பிரிக்க இந்தக் கட்டளையை பயன்படுத்தலாம்.

11. கன்வர்ட் டேபிள் டு டெக்ஸ்ட் (Convert Table to Text) :

கோரல்டிராவில் உருவாக்கப்பட்டிருந்த எழுத்துப் பகுதியை அட்டவணையாக மாற்றியது போல, அட்டவணையாக உள்ளதை எழுத்துப் பகுதியாக மாற்ற இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது. அங்கு தரப்பட்டதைப் போன்ற அதே டயலாக் பாக்ஸ் இதற்கும் தரப்படுகிறது.

> **கவனிக்க :** இங்கு பல கட்டளைகளை நாம் விரிவாகக் கூறவில்லை. ஒரு செல்லை செலக்ட் செய்வது உட்பட எந்த செயலையும் விவரிக்க வில்லை. காரணம், இதுபற்றி டேபிள் கருவியைப் பற்றிய விளக்கத்தில் விரிவாக நாம் கூறியுள்ளோம். எனவே அதனை படித்து செயல்படுத்திப் பழகிவிட்டு இந்த மெனுவில் உள்ள கட்டளைகளை பயன்படுத்த வேண்டுகிறோம்.

டூல்ஸ் (Tools)


Options...
Ctrl+J
Customization...
Save Settings As Default
Color Management
Proof Colors
Color Proof Settings...
Object Manager
Object Data Manager
Ctrl+F2
View Manager
Undo
Color Styles
Palette Editor...
Graphic and Text Styles
Ctrl+F5
Create
Run Script...
Macros

இந்த மெனு கோரல்டிராவின் செயல்பாடுகளுக்கு உதவும் கட்டளைகளைக் கொண்டுள்ளது. இதுவரையிலும் நாம் பார்த்த சில கட்டளைகளைத் துவக்கும் பொழுது வந்து நின்ற டயலாக் பாக்ஸ்கள், டாக்கர் விண்டோக்கள் போன்றவை இந்த மெனுவில் தனி கட்டளைகளாகக் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. அதாவது குறிப்பிட்ட கட்டளையை செலக்ட் செய்து இவற்றை பெறாமல் இங்குள்ள அவற்றின் பொதுவான கட்டளையை பயன்படுத்தியும் பெறலாம். குறிப்பாக சொல்வதானால் இந்த மெனுவில் உள்ள கட்டளைகள் நமக்கு நேரடியாக பயன்பாடு ஆவதில்லை. ஆனால் சில டீஃபால்ட் அமைப்புகளை உருவாக்கவும், சரிவர வேலை செய்யாத செயல்களை சரி செய்வதற்கும் இந்த மெனுவில் உள்ள கட்டளைகள் தான் உதவுகின்றன. ஏற்கனவே பார்த்த கட்டளைகளை தவிர்த்து மற்றவற்றை இங்கு காணலாம். இந்த பகுதியில் கூறப்படுவனவற்றை செயல் படுத்தும்போது மிகவும் கவனம் தேவை. உங்கள் வேலைகளில் பாதிப்பு ஏற்படலாம். மீண்டும் அவற்றை சரிசெய்ய, சரியான முறையில் சிந்தித்து, இந்தப் பகுதிகளில் செய்த மாற்றங்களை கவனமாக நீக்க வேண்டும். **மிகுந்த கவனம் தேவையான பகுதி.**

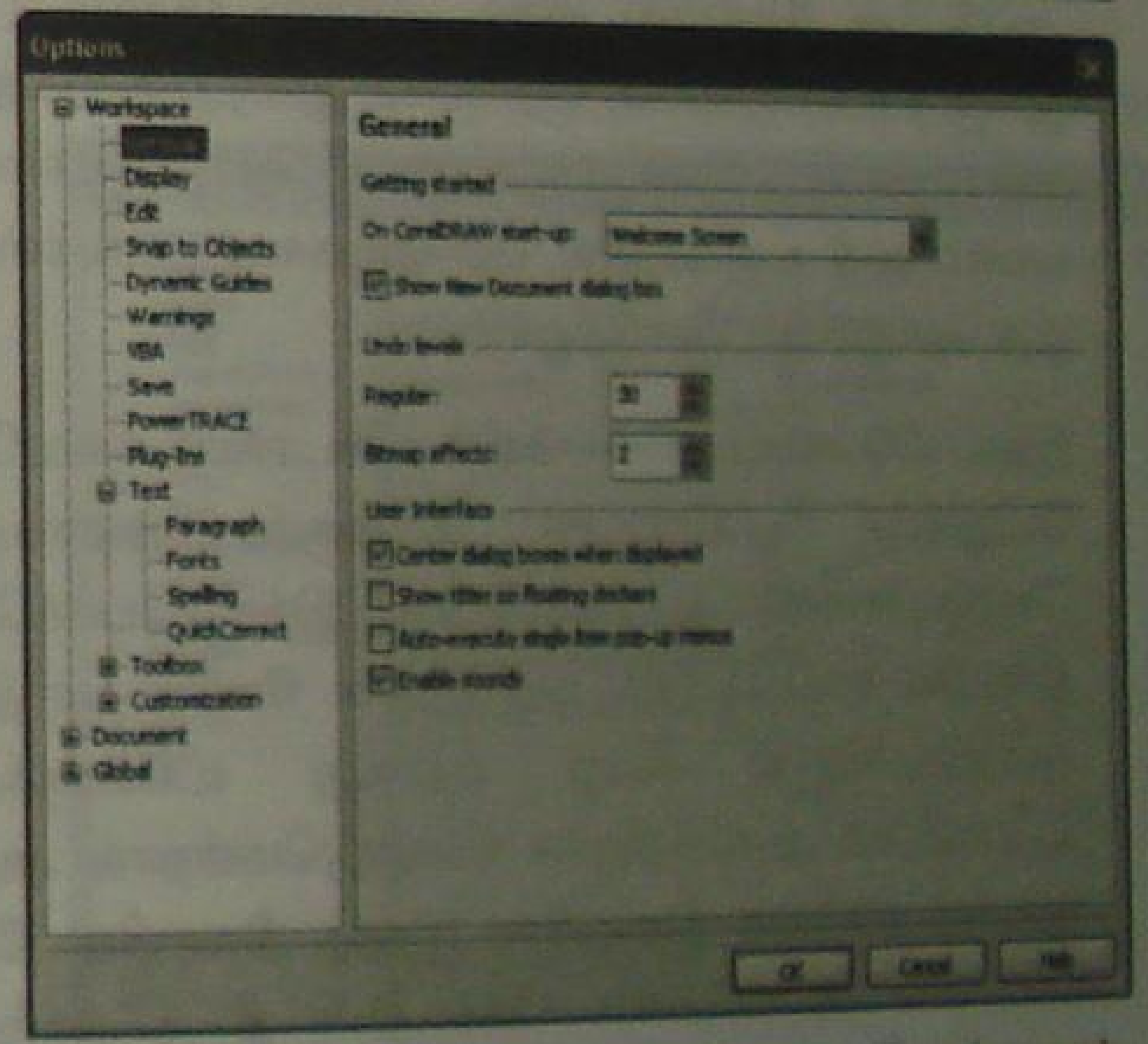
1. ஆப்ஸன்ஸ் (Options) :

ஆப்ஸன்ஸ் என்றாலே நமக்குத் தேவையென்றால் ஏதேனும் ஒன்றை அல்லது சிலவற்றை மட்டும் செலக்ட் செய்து கொள்ளலாம் என்றுதானே பொருள். இந்தக் கட்டளையை துவக்கினால் ஒரு டயலாக் பாக்ஸ் வருகிறது. ஆப்ஸன்ஸ் என்ற தலைப்பில் உள்ள இந்த டயலாக் பாக்ஸ் பல கட்டளைகள் மற்றும் செயல்பாடுகளில் நாம் நேரடியாக பயன்படுத்தி வருவதே. டூல் பாரில் உள்ள ஃபிரீ ஹாண்ட், எல்லிப்ஸ், பாலிகான் போன்ற டூல்களை டபுள் க்ளிக் செய்தால் இந்த டயலாக் பாக்ஸின் குறிப்பிட்ட டூல்களுக்கான பாக்ஸ் வந்து நிற்கின்றது. இது போல வ்யூ மெனுவில் கிரிட், ரூலர் செட்டப், லே-அவுட் மெனுவில் பேஜ் செட்டப் போன்ற கட்டளைகளை செலக்ட் செய்தாலும் இந்த ஆப்ஸன்ஸ் டயலாக் பாக்ஸில் மற்ற பாக்ஸ்கள் வந்து நிற்கின்றன.

இந்த ஆப்ஸன்ஸ் கட்டளையின் டயலாக் பாக்ஸ் கோரல்டிராவின் அனைத்து செயல்பாடுகளுக்கும், கட்டளைகளுக்கும் தேவையான துணை கட்டளைகளைத் தன்னகத்தே கொண்டுள்ளது. எனவே இது இல்லாமல் கோரல்டிராவில் நாம் வேலைகள் செய்வது இல்லை. பல கட்டளைகளில் இந்த ஆப்ஸன்ஸின் பல உருவங்களை ஏற்கனவே பார்த்திருந்தாலும் சில செயல்களுக்கான டயலாக் பாக்ஸ்களை இதுவரையிலும் நாம் பார்க்கவில்லை. அந்த டயலாக் பாக்ஸ்கள் மற்றும் அவற்றில் உள்ள முக்கியமான பயன்பாடுகளை இங்கு காணலாம்.

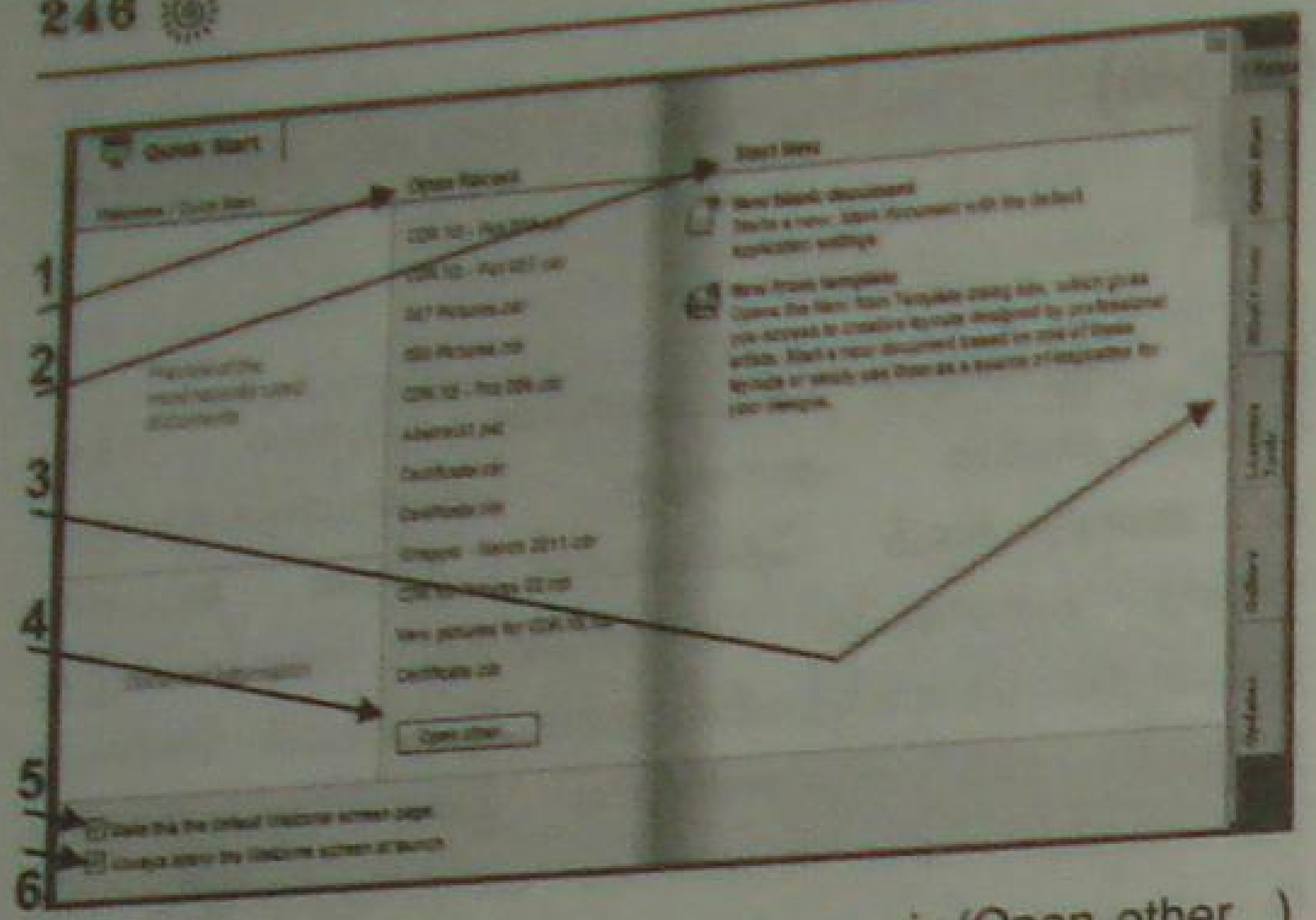
ஆப்ஸன்ஸ் டயலாக் பாக்ஸின் இடதுபுறம் கொடுக்கப்பட்டுள்ள கட்டளைகளில் தேவையானதை செலக்ட் செய்தால் வலது பக்க பெட்டியில் உருவம் மாறுகிறது. கோரல்டிராவின் அனைத்து வசதிகளையும் மூன்று பெரும்பிரிவுகளுக்குள் வைத்துள்ளனர். அவை ஒவ்வொன்றின் கீழும் மற்ற அனைத்து வசதிகளும் வருகின்றன.

அ. ஜெனரல் (General) : ஓர்க்ஸ்பேஸ்>ஜெனரல் பகுதிக்கான இந்த டயலாக் பாக்ஸில் கொடுக்கப்பட்டுள்ளவற்றில் முதன்மையானவை :


Options
Workspace
Display
Edit
Snap to Objects
Dynamic Guides
Warnings
VBA
Save
PowerTRACE
Plug-Ins
Text
Paragraph
Fonts
Spelling
QuickCorrect
Toolbox
Customization
Document
Global
General
Getting started
On CorelDRAW start-up:
Welcome Screen
Show New Document dialog box
Undo levels
Regular:
30
Bitmap effects:
2
User Interface
Center dialog boxes when displayed
Show titles on floating dockers
Enable sounds
OK
Cancel
Help

கெட்டிங் ஸ்டார்டட் என்ற பகுதியில் கோரல்டிராவைத் துவக்கும்போது திரையில் என்ன காட்டப்பட வேண்டும் என்பதை முடிவு செய்து கொள்ளலாம். பொதுவாக **வெல்கம் ஸ்கிரீன் (Welcome Screen)** எனப்படும் டயலாக் பாக்ஸ் காட்டப்படும் (படம் அடுத்த பக்கம் காண்க). இதில் உள்ளவை :

ஓபன் ரீசன்ட் (Open Recent) (1) என்பதன் கீழே, கடைசியாக நாம் துவக்கி வேலை பார்த்த ஃபைல்களின் பட்டியல் தரப்படுகிறது. தற்போது இவற்றில் எதையாவது துவக்க வேண்டுமென்றால் நேரடியாக அந்த ஃபைலின் பெயர்மீது மவுஸால் சொடுக்கினால் போதும். அல்லது இந்தப் பட்டியலின்



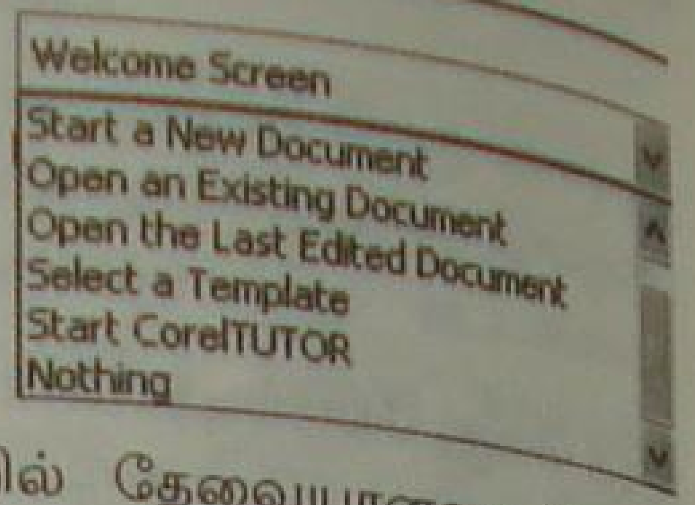
இறுதியில் தரப்பட்டுள்ள ஓபன் அதர் (Open other...) (4) என்ற பட்டனை சொடுக்கி, நமது கணினியில் வேறு எங்காவது பதிவு செய்து வைத்துள்ள கோரல் வேலையைத் தேடி துவக்கலாம்.

முந்தைய வேலைகள் அல்லாமல், புதிதாக ஒரு வேலையைத் துவக்க ஸ்டார்ட் நியூ (Start New) (2) என்ற பகுதியில் முதலாவதாகத் தரப்பட்டுள்ள நியூ பிளாங் டாக்குமெண்ட் (New blank document) என்பதை சொடுக்கினால் போதும். அல்லது டெம்ப்ளேட் ஒன்றைத் துவக்க இங்குள்ள நியூ ஃபிரம் டெம்ப்ளேட் (New from Template) என்பதை தெரிவு செய்து கொள்ளலாம்.

இந்த வெல்கம் ஸ்கிரீனில் மேலே பார்த்த பகுதிக்கு க்விக் ஸ்டார்ட் (Quick start) என்று பெயர். இது அல்லாமல் மேலும் வாட்ஸ் நியு (What's New), லேர்னிங் டூல்ஸ் (Learning Tools), கேலரி (Gallery), அப்டேட்ஸ் (Updates) என்ற ஃபோல்டர்களும் (3) இங்கு தரப்பட்டுள்ளன. குறிப்பாக இவற்றில் கேலரி என்பதைத் துவக்கிப்பாருங்கள். கோரல்டிராவை பயன்படுத்தி உருவாக்கிய பல அழகான படங்களை ஒரு தொகுப்பாக கொடுத்துள்ளனர்.

இந்த ஃபோல்டர்களில் க்விக் ஸ்டார்ட் என்பதே பொதுவாக டிஃபால்டாக இருக்கும். அதாவது கோரல்டிராவைத் துவக்கும்போது இந்தப் பக்கமே திரையில் காட்டப்படும். ஒருவேளை மேலே பார்த்த ஃபோல்டர்களுள் வேறு ஏதாவது உங்களுக்கு டிஃபால்டாக அமைந்திருக்க வேண்டுமென்றால் அது துவக்கப்பட்டுள்ள நிலையில், இந்தத் திரையின் கீழ் பகுதியில் தரப்பட்டுள்ள மேக் திஸ் தி டிஃபால்ட் வெல்கம் ஸ்கிரீன் (☑ Make this the defult welcome screen) (5) என்ற பகுதிக்கு முன்பாக உள்ள பெட்டியில் டிக் குறியை கொடுத்துக் கொள்ளுங்கள். அதன் மீது மவுஸால் சொடுக்கினால் போதும்.

எப்பொழுதும் இந்த வெல்கம் ஸ்கிரீனே துவக்கத்தில் காட்டப்பட வேண்டுமென்றால், இங்கு கடைசியாக உள்ள ஆல்வேஸ் ஷோ த வெல்கம் ஸ்கிரீன் அட் லாஞ்ச் (Always show the welcome screen at launch) என்பது (6) டிக் ஆகி இருக்கட்டும்.



Welcome Screen
Start a New Document
Open an Existing Document
Open the Last Edited Document
Select a Template
Start CorelTUTOR
Nothing

கோரல்டிரா துவங்கும்போது வெல்கம் ஸ்கிரீன் அல்லாமல் இங்குள்ள பட்டியலில் கொடுக்கப்பட்டுள்ளவற்றில் தேவையானதை தெரிவு செய்து கொள்ளலாம். அவற்றின் செயல்பாடுகள் :

1. ஸ்டார்ட் எ நியூ டாக்குமெண்ட் (Start a New Document) என்று கொடுக்கப்பட்டிருந்தால், கோரல்டிரா துவக்கப்பட்டவுடன், டீஃபால்டாக உள்ள பக்க அளவில் ஒரு புதிய வேலை துவங்கப்பட்டு நிறுத்தப்படும்.

2. ஓபன் அன் எக்ஸிஸ்டிங் டாக்குமெண்ட் (Open an Existing Document) என்பது ஏற்கனவே சேவ் செய்து வைத்துள்ள ஃபைலை துவக்குவதற்கு உதவுகிறது. இது செலக்ட் செய்யப்பட்டிருக்கும் பொழுது, ஓபன் கட்டளையை கொடுத்தால் வருகின்ற டயலாக் பாக்ஸ் அப்படியே இங்கும் வந்து நிற்கிறது. இதில் ஏற்கனவே சேவ் செய்து வைத்துள்ள நமது வேலையை துவக்கிக் கொள்ளலாம்.

3. ஓபன் த லாஸ்ட் எடிட்டெடு டாக்குமெண்ட் (Open the Last Edited Document) கொடுக்கப்பட்டிருந்தால் கடைசியாக செய்த வேலை துவக்கப்பட்டுவிடும். அதாவது, தற்போது கோரல்டிராவை துவக்குவதற்கு முன்பாக, அதே கம்ப்யூட்டரில் கடைசியாக - இது நேற்று அல்லது ஒரு வாரத்திற்கு முன்பாகவோ கூட இருக்கலாம், ஆனால் கடைசியாக - கோரல்டிராவை முடித்த நிலையில் எந்த வேலையை செய்து கொண்டிருந்தீர்களோ அந்த வேலை தற்போது துவக்கப்படும். ஆனால் கடைசியாக செய்த வேலையை நீங்கள் சேவ் செய்யாமல் கோரல்டிராவை முடித்திருந்தால், அதற்கு முன்பாக சேவ் செய்து முடிக்கப்பட்ட (கோரல்டிரா க்ளோஸ் செய்யப்பட்ட) வேலை தற்போது துவங்கப்படும்.

4. செலக்ட் எ டெம்ப்ளேட் (Select a Template) - இது புதிதாக கோரல்டிராவில் வேலை செய்து பழகுபவர்களுக்கானது. ஏற்கனவே கோரல்டிராவில் உருவாக்கி வைக்கப்பட்டுள்ள மாதிரிகள் உள்ள ஃபோல்டர் துவங்கப்படும். அதிலிருந்து தேவையானதை துவக்கிக் கொள்ளலாம்.

5. ஸ்டார்ட் கோரல்ட்யூட்டர் (Start Corel-TUTOR) என்பது கோரல்டிரா பழகுவதற்கும், அதில் உள்ள புதிய பகுதிகளை தெரிந்து கொள்வதற்கும் உதவுகின்ற பகுதியாகும். இது ஒரு HTML ஃபைலாக மைக்ரோசாப்ட் இன்டர்னெட் எக்ஸ்ப்ளோரரில் துவக்கப்படுகிறது. இதில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள செய்திகளைப் படித்து பயிற்சி எடுக்கலாம். சில இடங்களில் தொழில்நுட்ப வார்த்தைகள் நீலநிறத்தில் அடிக்கோடிட்டுக் கொடுக்கப்பட்டிருக்கும். இவற்றின் மீது மவுஸை நிறுத்தினால் ஐகான் ஒரு கை படமாக மாறும். அங்கு ஒரு க்ளிக் செய்யுங்கள். உடன் அதற்குத் தொடர்பான பக்கம் துவக்கப்படும். அதில் பல செய்திகள் கொடுக்கப்பட்டிருக்கும். புதியவர்கள் பழகுவதற்கு சிறந்த பகுதி.

7. கடைசியாகக் கொடுக்கப்பட்டிருப்பது **நத்திங் (Nothing)** - ஒன்றுமில்லை என்பது. இது செலக்ட் செய்யப்பட்டிருந்தால் கோரல்டிரா எதுவும் இல்லாமல் துவக்கப்படுகிறது. அதாவது கோரல்டிராவின் டெஸ்க் டாப் பகுதி மட்டுமே துவக்கப்பட்டிருக்கும்.

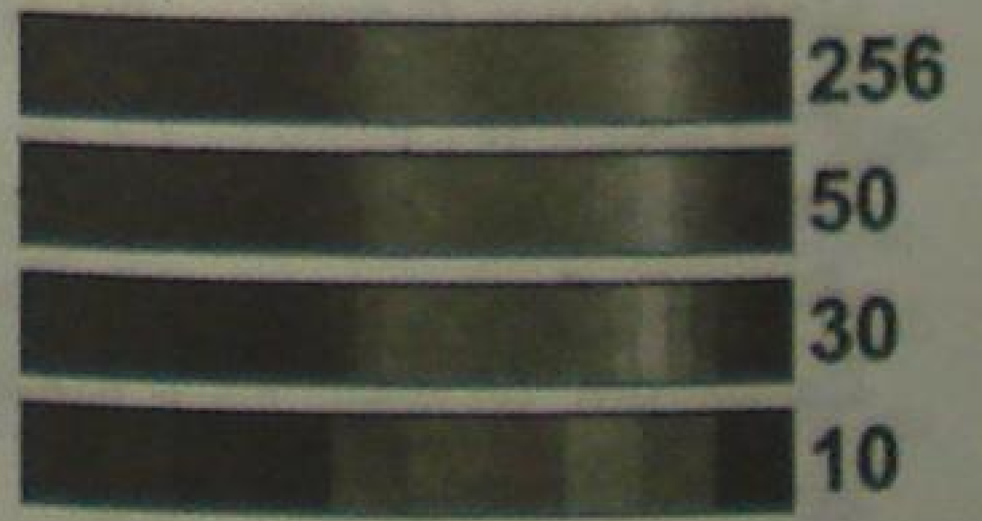
ஆப்சன்ஸ்>ஜெனரல் டயலாக் பாக்ஸில் அடுத்ததாக உள்ளது, ஷோ நியூ டாக்குமெண்ட் டயலாக் பாக்ஸ் என்பதாகும். இது டிக் செய்யப்பட்டிருந்தால் மட்டுமே, நியூ கட்டளை கொடுக்கும்போது டயலாக் பாக்ஸ் தரப்படும் (நியூ பற்றிய விவங்களை பக்கம் 101ல் காண்க). இல்லையென்றால் நேரடியாக ஒரு வெற்றுப் பக்கம் தரப்பட்டுவிடும். அதாவது கோரல்டிரா 13வது பதிப்பில் கொடுக்கப்பட்டுள்ளதைப் போன்ற செயல்பாடு நடக்கும்.

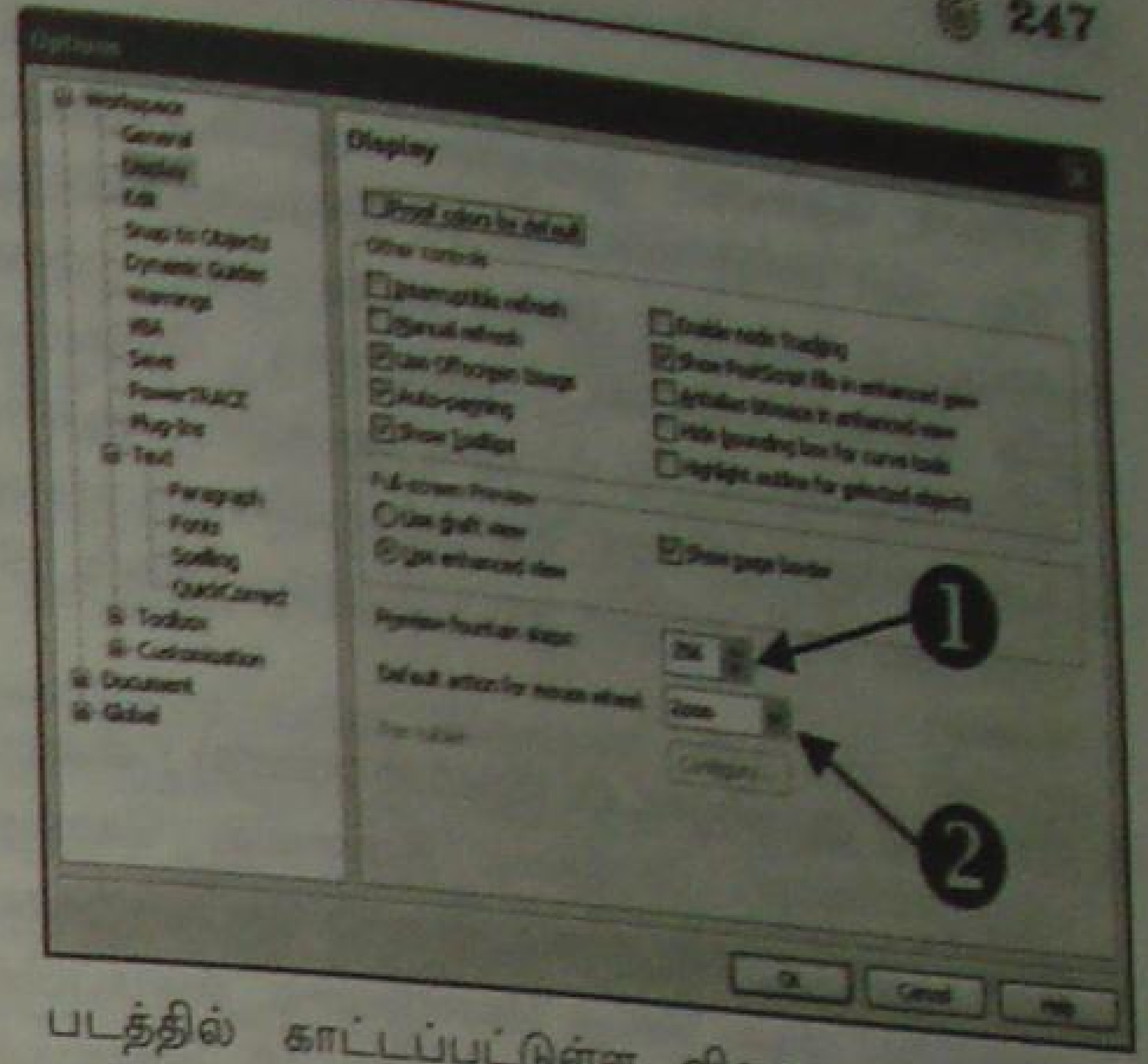
அடுத்ததாக உள்ளது அன்டூ லெவல்ஸ் (Undo Levels) என்பதாகும். இதன் மூலம் நமது வேலையில் எத்தனை முறை அன்டூ (Undo) செய்யலாம் என்பதை நிர்ணயம் செய்யலாம். இங்குள்ள ரெகுலர் (Regular) என்பதற்கு அருகில் உள்ள டெக்ஸ்ட் பாக்ஸில் தேவையான எண்ணை கொடுத்துக் கொள்ளுங்கள். பொதுவாக 99 என்றிருப்பது நல்லது. எனினும் 99999 முறை நீங்கள் அன்டூ செய்யலாம். ஆனால் இது உங்கள் கம்ப்யூட்டரின் நினைவகம் மற்றும் செயல் திறனை பொருத்து அமைகிறது. எனவே அதிகம் கொடுக்க வேண்டாம். அதேபோல பிட்மேப் எஃபெக்ட் (Bitmap effects) என்பதிலும் குறைவான அளவை கொடுத்துக் கொள்ளுவது நல்லது.

அடுத்து கீழே கொடுக்கப்பட்டுள்ள செக் பாக்ஸ்களான சென்டர் டயலாக் பாக்ஸஸ் வென் டிஸ்பிளே, ஷோ டைட்டில் ஆன் ஃப்ளோட்டிங் டாக்கர்ஸ், ஆட்டோ எக்ஸிக்யூட் சிங்கிள் ஐடம் பாப்-அப் மெனுஸ், எனேபிள் சவுண்ட்ஸ் ஆகியவற்றில் தேவையானவற்றை தெரிவு செய்து கொள்ளலாம்.

ஆ. டிஸ்பிளே (Display) : இந்த டயலாக் பாக்ஸில் பொதுவாக டிஃபால்ட் செலக்சன்களே இருக்கட்டும் மாற்றம் தர வேண்டாம். ஆனால் இரண்டு பகுதிகளை மட்டும் கவனித்து வைத்துக் கொள்ளுங்கள்.

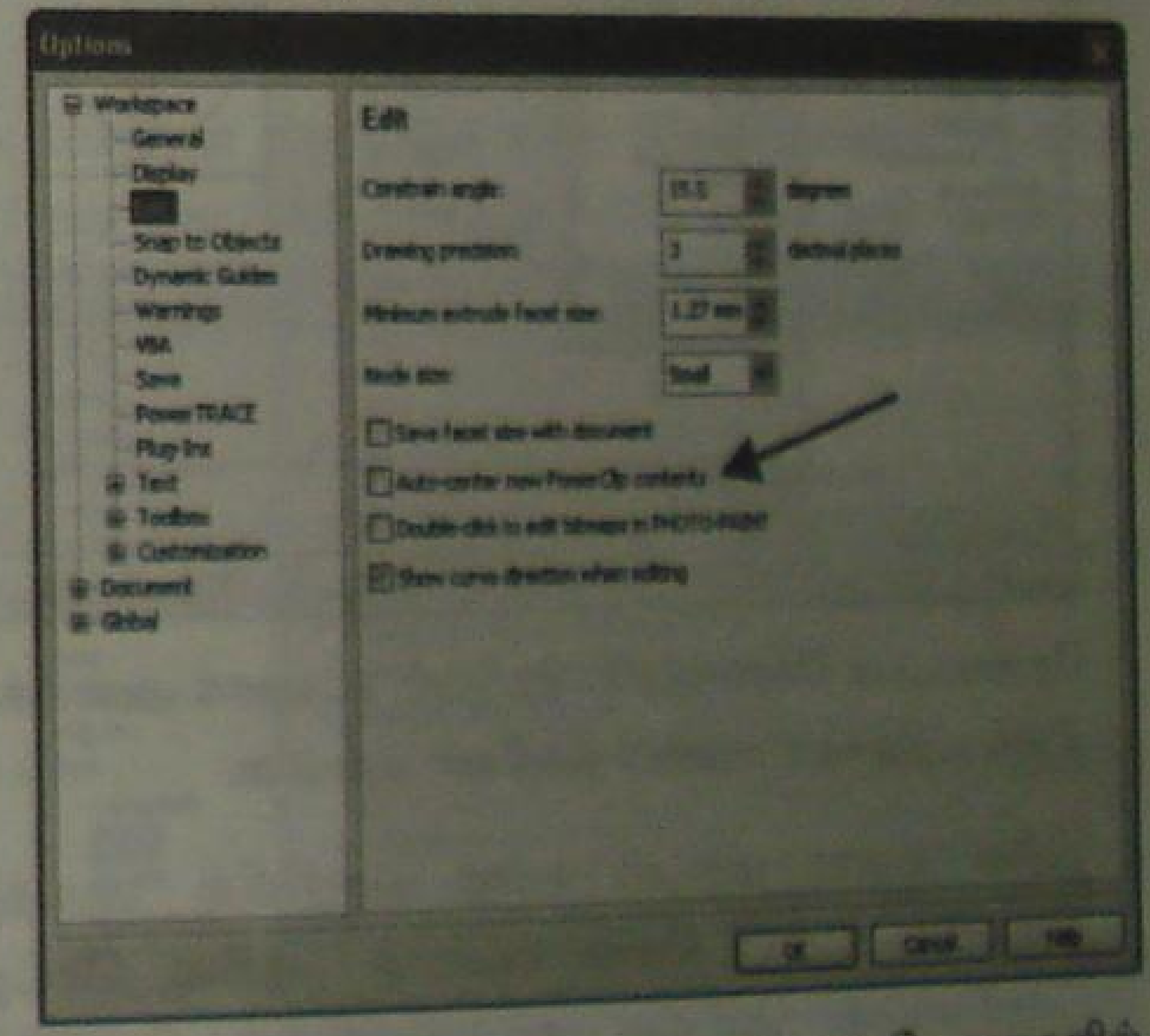
1. பிரிவ்யூ ஃபவுண்டன் ஸ்டெப்ஸ் என்ற பகுதியில் எப்பொழுதும் 256 இருக்க வேண்டும். அப்பொழுதுதான், ஃபவுண்டன் ஃபில் சரியான முறையில் திரையில் காட்டப்படும். இல்லையென்றால் விளைவு சரியாக இருக்காது. அருகே படத்தில் காட்டப்பட்டுள்ள விளைவுகளை காண்க. 10 என்பதில் நிறம் ஒவ்வொன்றும் தனித்தனியாகக் காட்டப்படுகின்றன. எனினும் இது திரையில் காட்டுவதை மட்டுமே கட்டுப்படுத்துகிறது. அச்சில் மாற்றம் தராது. (இதுபோன்ற அமைப்பு அச்சிலேயே வருவதற்கு பவுண்டன் ஃபில் கருவியில் தரப்பட்டுள்ள வசதியை பயன்படுத்தலாம். பக்கம் 081 பார்க்க)





2. மவுஸின் ஸ்க்ரால் வீலை எதற்கு பயன்படுத்தலாம் என்பதை முடிவு செய்யலாம். உருப்பெருக்கிக் காட்டுவதற்கு அல்லது திரையின் காட்சியை நகர்த்திப் பார்ப்பதற்கு பயன்படுத்தலாம். டிஃபால்ட் ஆக்சன் ஃபார் மவுஸ் ஸ்க்ரால் வீல் (Default action for mouse scroll wheel) என்ற இந்தப் பகுதியில் இரண்டு வசதிகள் உள்ளன. அ. ஜூம், ஆ. ஸ்க்ரால். தேவையானதை தெரிவு செய்து கொள்ளலாம்.

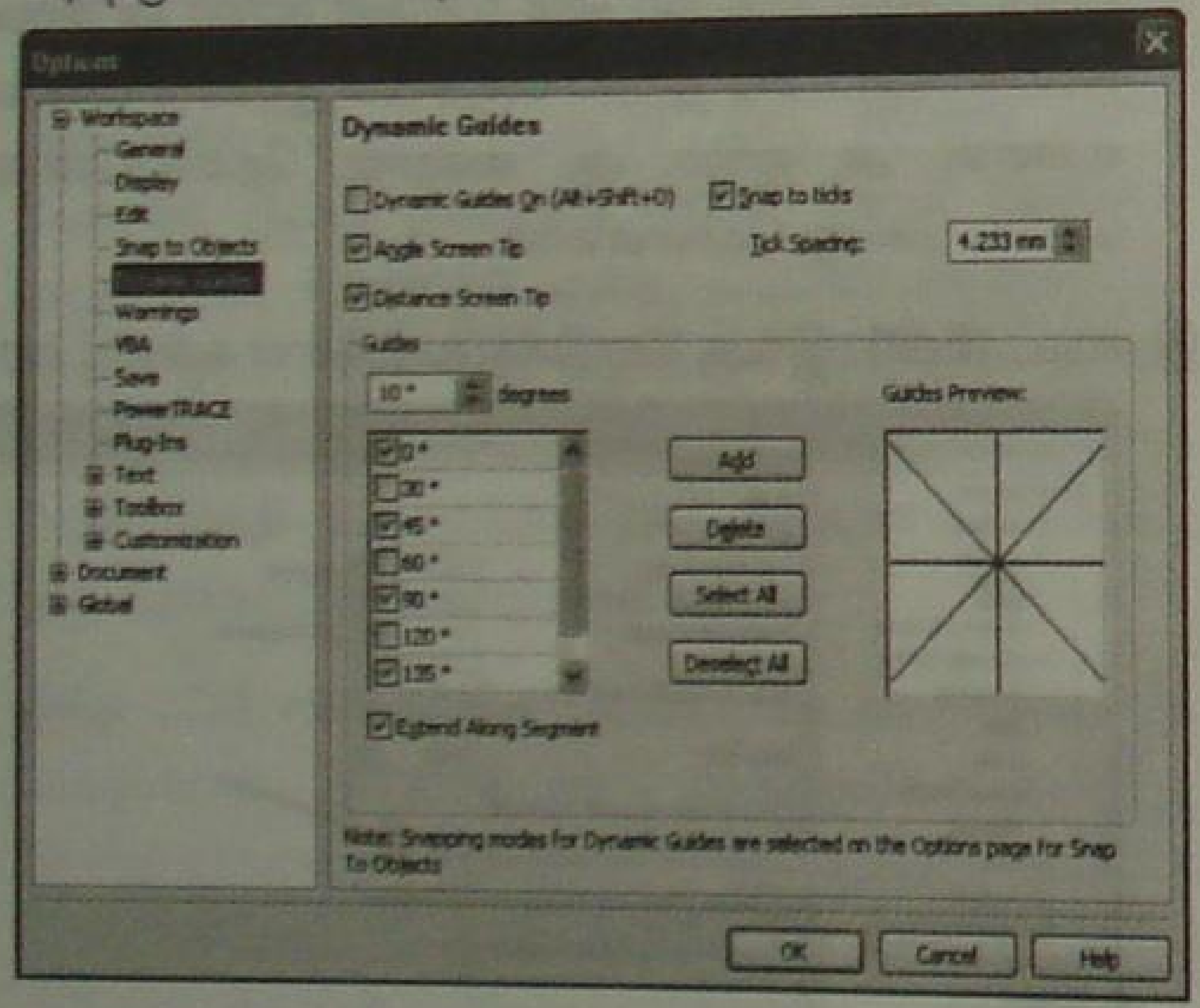
இ. எடிட் (Edit) : இங்கு கொடுக்கப்பட்டுள்ள கன்ஸ்ட்ரான் ஆங்கள் (Constrain angle) என்பது நமது வேலைகளில் பயன்படக் கூடியது. கன்ட்ரோல் பட்டனை அழுத்திக் கொண்டு, மவுஸ் உதவியுடன் உருவங்களை சுழற்றும் பொழுது இங்கு குறிப்பிடப்பட்டுள்ள கோணத்திற்கு சுழற்சி நடக்கிறது. எடுத்துக்காட்டாக இங்கு 15 டிகிரி கொடுக்கப்பட்டிருந்தால், உருவம் சுழற்றப்படும் பொழுது ஒவ்வொரு 15 டிகிரிக்கும் நகர்த்தப்படுகிறது. 15, 30, 45, 60 ... என்று திருப்பி நிறுத்தப்படும்.



பவர் க்ளிப் செயலின்போது, படம் உருவத்திற்குள் சரியாக அமைய இங்குள்ள ஆட்டோ-சென்டர் நியூ பவர் க்ளிப் கன்டென்ட்ஸ் (அம்புக்குறியிட்டுக் காட்டப்பட்டுள்ளது) (Auto center new power- clip contents) செலக்ட் ஆகியிருக்க வேண்டும். இல்லையென்றால் படம் மறைந்துவிடும், ஆனால் உருவத்திற்குள் சரியாக பொருந்தாமலோ, அல்லது முற்றிலும் தெரியாமலோ காட்டப்படும். (பக்கம் 194 காண்க)

ஈ. ஸ்னாப் டூ ஆப்ஜெக்ட்ஸ் (Snap to objects) : ஸ்னாப் பற்றி விரிவாகப் பார்த்ததை நினைவில் கொள்க. இந்த டயலாக் பாக்ஸ் மூலம், ஸ்னாப் செய்வதற்கான எல்லையை முடிவு செய்து கொள்ளலாம். ஸ்னாப்பிங் ரேடியஸ் என்ற இதில் பொதுவாக 10 பிக்சல்கள் என்றே இருக்க வேண்டும். ஒரு உருவத்தை நகர்த்தி அடுத்த உருவம், கைடு உள்ளிட்டவற்றிற்கு அருகே, 10 பிக்சஸ் தூரத்தில் கொண்டுவந்தாலே, அந்த உருவம் ஒரு காந்த சக்தியால் இழுக்கப்பட்டதைப் போல நகர்த்தப்பட்டு மற்றொன்றுடன் ஒட்டிக் கொள்ளுகிறது. தேவையென்றால் இந்த தூரத்தை மாற்றிக் கொள்ளலாம்.

உ. டைனமிக் கைட்ஸ் (Dynamic Guides) : உருவம் நகர்த்தப்படும் தூரம், கோணம் போன்றவற்றை அறிந்து கொள்ள உதவும் இந்த டைனமிக் கைடுகளை, தேவையான கோணத்தில் தெரியும் விதமாக அமைக்க இந்த டயலாக் பாக்ஸில் வசதிகள் உள்ளன.



Dynamic Guides

☐ Dynamic Guides On (Alt+Shift+D)
☑ Snap to ticks
☑ Angle Screen Tip
Tick Spacing: 4.233 mm
☑ Distance Screen Tip
10° degrees
☑ 0°
☐ 30°
☑ 45°
☐ 60°
☑ 90°
☐ 120°
☑ 135°
☑ Extend Along Segment

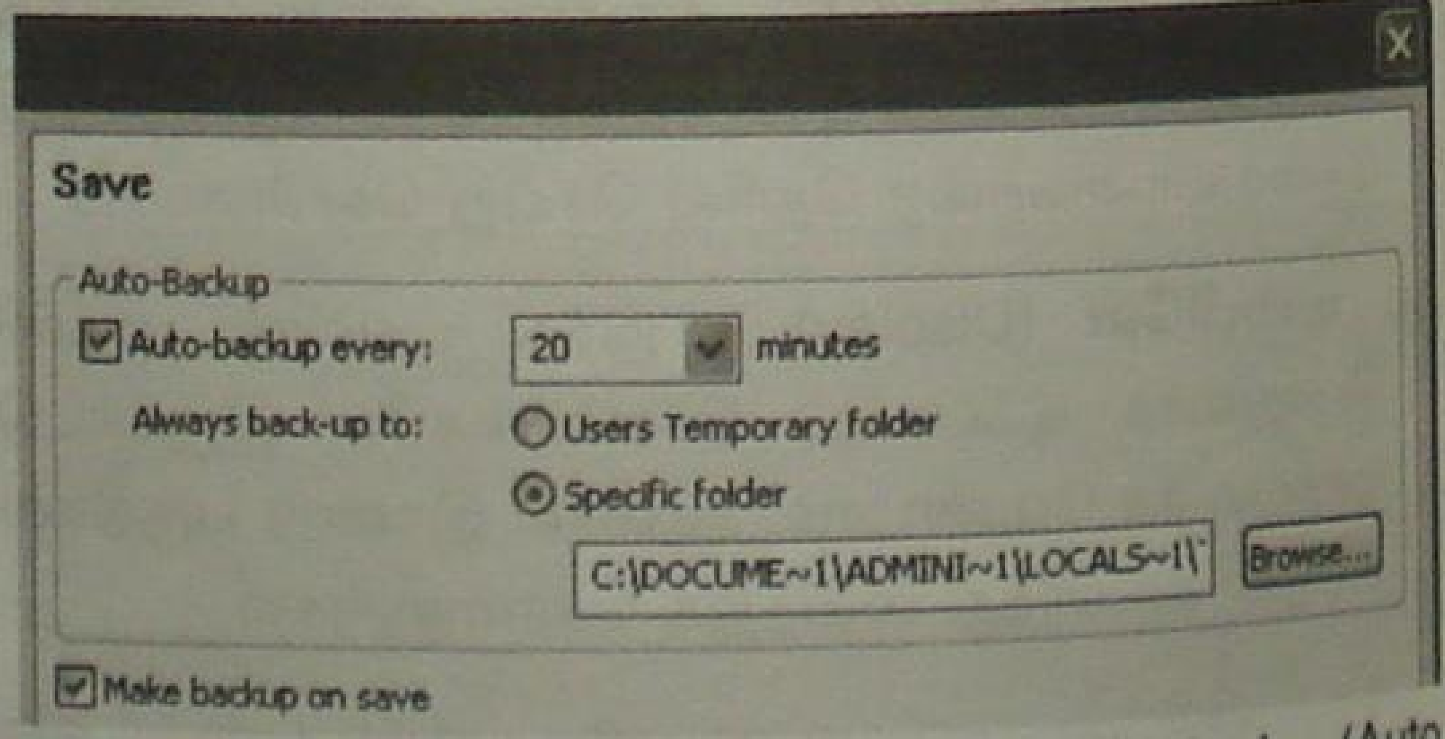
Note: Snapping modes for Dynamic Guides are selected on the Options page for Snap To Objects

இதில் உள்ள கைட்ஸ் என்ற பகுதியில் ஆயத்த நிலையில் உள்ள கோணங்களைத் தெரிவு செய்து கொள்ளலாம். அல்லது ஆட் பட்டனை சொடுக்கி நமக்குத் தேவையான, குறிப்பிட்ட கோணங்களை உருவாக்கிக் கொள்ளலாம். தேவையற்ற கோணங்களை நீக்கிவிட டெலிட் பட்டன் உதவுகிறது.

இந்த கைடுகள் தற்காலிகமாக மட்டும் திரையில் காட்டப்படுபவையாகும். அச்சில் கொடுக்கப்படுவது இல்லை. செயல்முறையில் நன்கு பயன்படக்கூடிய வசதிகளில் இதுவும் ஒன்று.

ஊ. சேவ் (Save) : கோரல்டிராவில் ஃபைல்களை சேவ் செய்யும் பொழுது ஒரு சிறப்பான வசதி கொடுக்கப்பட்டுள்ளது. அதற்கு ஆட்டோ பேக்அப் (Auto backup) என்று பெயர். பொதுவாக மினிசேவ் எனப்படும், வேலைகளுக்கு நடுவே ஃபைலை சேவ் செய்யும் பழக்கம் நம்மில் பலருக்கும் கிடையாது. காரணம் வேலையுடன் ஒன்றிப்போய் சேவ் செய்வதை மறந்து விடுவதுதான். எல்லாம் முடித்தபிறகு தான் சேவ் அஸ் கொடுத்து சேவ் செய்யும் சிலரும் உண்டு. இதனால் சிலநேரங்களில் இடர்கள் ஏற்படுவது உண்டு. மின்தடை அல்லது கம்ப்யூட்டர் ஹாங் ஆவது போன்றவற்றால் செய்த வேலை முழுவதும் கெட்டுப்போவதும் காணாமல் போவதும் நடக்கின்றது.

இது போன்ற நேரங்களில் நம்மிடம் கேட்காமல் தானாகவே ஒரு பேக்கப் எடுத்துக் கொள்ளும் வசதி கோரல்டிராவில் கொடுக்கப்பட்டுள்ளது. கோரல்டிரா என்பது படங்கள் உருவாக்கும் அப்ளிகேஷன் என்பதால் ஃபைல்களை சேவ் செய்ய வேண்டியது மிகவும் அவசியம். அதற்காக தானாகவே செயல்படும் இந்த வசதி இங்கு கொடுக்கப்பட்டுள்ளது. இதனால் நாம் தற்போது செய்து கொண்டிருக்கும் வேலைக்கான ஃபைல் அப்படியே ஒரு பேக்கப் எடுக்கப்பட்டுவிடுகிறது. நமது ஃபைல் சேவ் செய்யப்பட்டுள்ள அதே இடத்தில் இந்த பேக்கப் ஃபைலும் Backup_of_-----.cdr என்ற பெயரில் சேவ் செய்யப்பட்டு கிடைக்கிறது. தேவையென்றால் இந்த ஃபைலை துவக்கி வேலை செய்யலாம். இதுவும் ஒரு முழுமையான கோரல்டிரா ஃபைலாக வேலை செய்கிறது. அப்படி வேலை செய்கின்ற நேரங்களில் இதற்கும் ஒரு பேக்கப் ஃபைல் தானாகவே Backup_of_Backup_of_-----.cdr என்ற பெயரில் சேவ் ஆகிறது.



Save

Auto-Backup
☑ Auto-backup every: 20 minutes
Always back-up to: ○ Users Temporary folder
● Specific folder
C:\DOCUME~1\ADMINI~1\LOCALS~1\
☑ Make backup on save

இந்த பேக்கப் வசதியை கட்டுப்படுத்தும் பகுதி டூல்ஸ் மெனுவில் ஆப்ஸன்ஸ் கட்டளையில் கொடுக்கப் பட்டுள்ளது. சேவ் என்ற பகுதியை செலக்ட் செய்ய டயலாக் பாக்ஸில் பின்வருமாறு வசதிகள் தரப்படுகின்றன. இதில் ஆட்டோ பேக்கப் (Auto Backup) என்ற பகுதியில் முதல் கட்டளையாகக் கொடுக்கப்பட்டுள்ள ஆட்டோ பேக்கப் எவரி (Auto Backup Every) என்ற செக் பாக்ஸ் செலக்ட் செய்யப்பட்டு இதன் அருகில் உள்ள ட்ராப் டவுன் லிஸ்டில் தேவையான நேரத்தை கொடுத்துக் கொள்ள வேண்டும். பொதுவாக உங்கள் வேலையை பொறுத்து இதில் நேரத்தை அமைத்துக் கொள்ளலாம். காரணம் கோரல்டிரா தானாக பேக்கப் எடுக்கும் பொழுது (ஸ்டேட்டஸ் பாரில் ப்ராக்ரஸ் தெரிகின்ற நேரத்தில்) நாம் வேலை செய்ய முடியாது. மவுஸ் மற்றும் எந்த கட்டளையும் செயல்படாது போகின்றன. மிகவும் சிக்கலான வேலைகள் செய்யப்படும் போது பேக்கப் முடிவதற்கு சில நிமிடங்கள் கூட ஆகலாம். அதுவரையிலும் பொறுமையாக இருக்க வேண்டும்.

சிக்கலானவேலைகள்செய்து கொண்டிருக்கும்பொழுது, அதிலும் சில நேரங்களில் வாடிக்கையாளர்கள் அருகில் இருக்கும் பொழுது இந்த பேக்கப் நடைபெற்றால் அனைவரும் பொறுமையின் எல்லைக்கே போய் விடுவார்கள். அந்த நேரங்களில் இந்த வசதி எரிச்சல் தருவதாகவும் தேவையற்றதாகவும்கூட தோன்றுகிறது. இது போன்ற நேரங்களில் பேக்கப் எடுப்பதை தனியாக நடைபெறாமல் நாம் சேவ் செய்யும் பொழுது மட்டும் ஒரு பேக்கப் எடுத்துக் கொள்ளச் செய்யலாம். அதற்கு, இந்த டயலாக் பாக்ஸில் ஆட்டோ பேக்கப் எவரி என்ற செக்பாக்ஸை செலக்ட் செய்ததை நீக்கிவிட்டு, மேக் பேக்கப் ஆன் சேவ் (Make Backup on Save) என்ற செக் பாக்ஸை செலக்ட் செய்து கொள்ளவும். இதனால் நீங்கள் சேவ் கொடுக்கும் பொழுது (கன்ட்ரோல்+எஸ் (^S)) ஒரு பேக்கப் ஃபைல் உருவாக்கப்பட்டு சேவ் ஆகிக் கொள்ளும்.

ஆனால் இதில் சில நடைமுறை சிக்கல்கள் உள்ளன. சேவ் நடைபெற்றுக் கொண்டிருக்கும் பொழுது மின்தடை போன்ற காரணங்களால் தடை ஏற்பட்டால் முதன்மை ஃபைல் மட்டுமல்லாது பேக்கப் ஃபைலும் சேதம் அடைகிறது. கவனமாக செயல்பட வேண்டிய பகுதி. ஆட்டோ பேக்கப் எவரி என்பதில் நேரத்தை கூட்டி வைத்துக் கொள்ளலாம். 10, 20, 30, 45 நிமிடங்கள் என்று நமது வேலையின் தன்மையை உணர்ந்து நேரத்தைக் கொடுத்துக் கொள்ளுங்கள். அதிக நேரம் கொடுத்திருந்தால், இந்த ஆட்டோ பேக்கப் எவரி என்பதுடன் மேக் பேக்கப் ஆன் சேவ் என்பதையும் செலக்ட் செய்து கொள்ளுங்கள். இதனால் ஆட்டோ பேக்கப் எடுப்பதற்குள் உங்கள் வேலை முடிந்து விடும் சமயங்களில் சேவ் செய்யும் பொழுது ஒரு பேக்கப் எடுக்கப்பட்டுவிடும்.

பேக்கப் ஃபைல் சேவ் செய்யப்பட வேண்டிய இடத்தை ஆல்வேஸ் பேக்கப் டூ (Always Backup to) என்ற கட்டளைக்கு அருகில் யூசர்ஸ் டெம்பரரி ஃபோல்டர் (Users Temporary folder) அல்லது சேவ் டூ (Save to) என்பதை செலக்ட் செய்து கொள்ளலாம். நாம் தற்போது ஃபைலை சேவ் செய்துள்ள பகுதியிலேயே பேக்கப் ஃபைலும் சேவ் செய்யப்பட்டாலும், வேலை நடைபெற்றுக் கொண்டிருக்கும் போது ஒரு டெம்பரரி ஃபைல் உருவாக்கி நிறுத்தப்படுகிறது. இது நிறுத்தப்படும் இடத்தை இங்கு கொடுக்க வேண்டும். வேலை முடிக்கப்பட்டு ஃபைல் க்ளோஸ் செய்யப்படும் பொழுது இந்த டெம்பரரி ஃபைல் தானாகவே நீக்கப்பட்டு விடுகிறது. இதனால் நமது வேலைக்கு நேரடி உதவியோ பாதிப்போ கிடையாது. இதனால் இதனை டீஃபால்டாக விட்டுவிடுவது நல்லது.

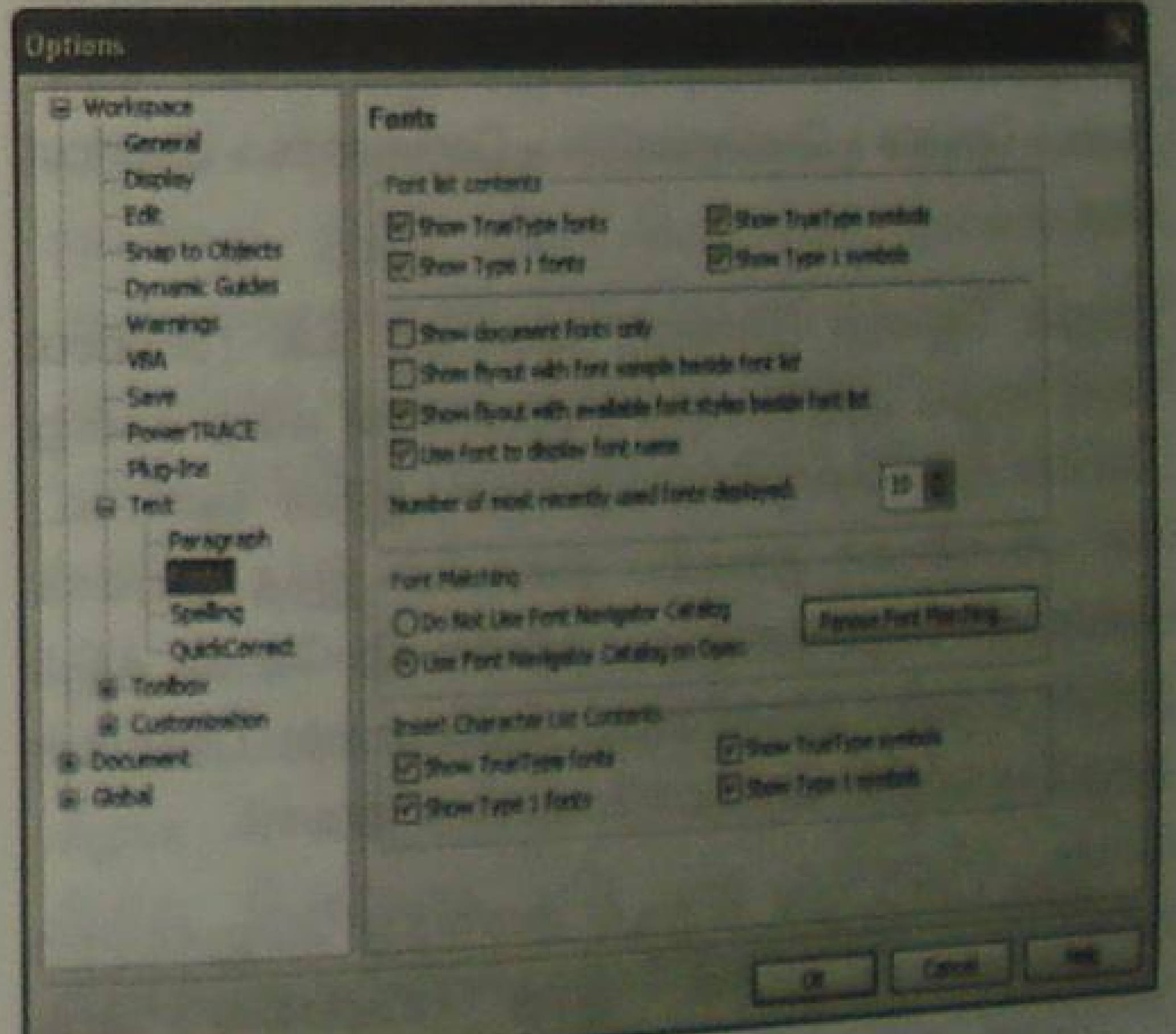
கோரல்டிராவில் மிக முக்கியமான பகுதிகளுள் இதுவும் ஒன்று. கோரல்டிரா எக்ஸ5 பதிப்பில் இந்த பேக்கப் எடுப்பது சற்றே விரைவாக நடைபெறும் விதத்தில் மாற்றப்பட்டுள்ளது. எனினும் கவனமாக செயல்பட வேண்டிய பகுதியாகும்.

கவனிக்க : புதிய வேலைகள் சேவ்அஸ் கொடுத்து சேவ் செய்யப்பட்ட பிறகுதான் ஆட்டோ பேக்கப் செயல்படத்துவங்குகிறது. அன்டைட்டில் (Untitle . Graphic) என்ற நிலையில் உள்ள வேலைகள் பேக்கப் செய்யப்படமாட்டாது.

ஒரு சேவ் கொடுத்த பிறகு தொடர் வேலை செய்து கொண்டிருக்கும் நிலையில், மின் துண்டிப்பால் கணினி நின்று போய்விடலாம். அதன்பிறகு கணினியைத் துவக்கி கோரல்டிராவைத் துவக்கினால் ஒரு எச்சரிக்கை தரப்படுகிறது. கடைசியாக எடுக்கப்பட்ட ஆட்டோ பேக்கப் உள்ளது அதனைத் துவக்கட்டுமா என்று அதில் கேட்கின்றது. அதில் ஓகே செய்தால், ஆட்டோ பேக் துவக்கப்பட்டு ஒரு அன்டைடிலாகத் தரப்படுகிறது.

ஆனால் சில நேரங்களில் கடைசியாக நாம் சேவ் செய்தது பேக்கப்பில் சேர்க்கப்படாமலும் தரப்படுகிறது. இதுபோன்ற நேரங்களில், பேக்கப்பை மட்டும் நம்பாமல், அதனை துவக்கிக் கொண்டு, நமது ஃபைலையும் துவக்கிப் பாருங்கள். எதில் அதிகமாக சேவ் செய்யப்பட்டுள்ளதோ அதனை பயன்படுத்திக் கொள்ளலாம். **கவனம் தேவை.**

ஊ. டெக்ஸ்ட்>ஃபான்ட்ஸ் : எழுத்துக்கள் தொடர்பாக சில மாற்றங்களை செய்து கொள்ள இந்தப் பகுதியில் சில வசதிகள் தரப்பட்டுள்ளன. இதன் டயலாக் பாக்ஸில் மாற்றம் கொடுக்கக் கூடியது ஒரே ஒரு பகுதி மட்டுமே.



Fonts

Font list contents
☑ Show TrueType fonts
☑ Show TrueType symbols
☑ Show Type 1 fonts
☑ Show Type 1 symbols
☐ Show document fonts only
☐ Show flyout with font sample beside font list
☑ Show flyout with available font styles beside font list
☑ Use font to display font name
Number of most recently used fonts displayed: 10

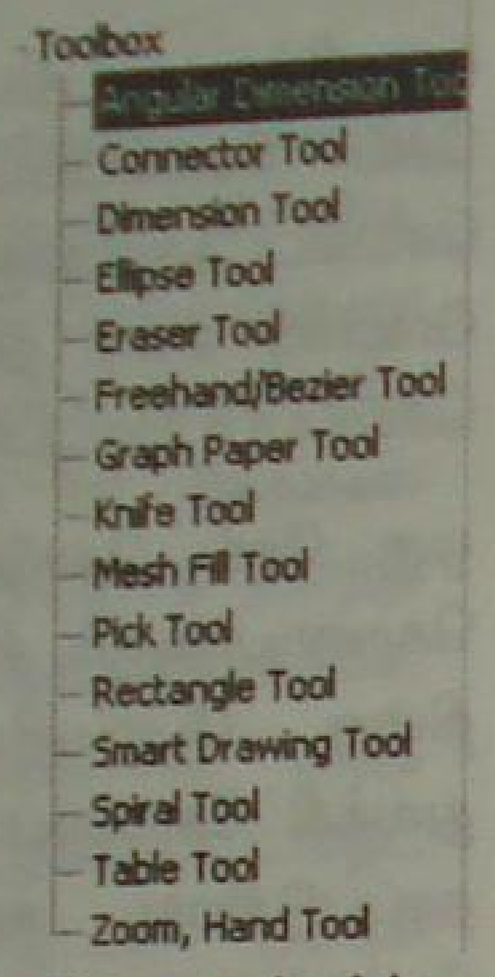
Font Matching
○ Do Not Use Font Navigator Catalog
● Use Font Navigator Catalog on Open

Insert Character List Contents
☑ Show TrueType fonts
☑ Show TrueType symbols
☑ Show Type 1 fonts
☑ Show Type 1 symbols

எழுத்துருக்களை பார்ப்பதற்காக புராப்பர்ட்டி பார், கேரக்டர் ஃபார்மேட்டிங் மற்றும் இன்சர்ட் கேரக்டர் போன்ற இடங்கள் உதவுகின்றன. அங்கு பட்டியலாக எழுத்துருக்களின் பெயர் காட்டப்படும்போது, பட்டியலின்

ஆரம்பத்தில், நாம் கடைசியாக பயன்படுத்திய எழுத்துருக்களின் பெயர்கள் காட்டப்படுகின்றன. அவ்வாறு காட்டப்படுவது பொதுவாக 5 முதல் இருக்கலாம். இதனை அதிகரித்துக் கொள்ள இந்த டயலாக் பாக்ஸின் நெம்பர் ஆஃப் ஃபான்ட்ஸ் மோஸ்ட் ரீசென்ட்லி யூஸ்டு என்ற பகுதியில் உள்ள பெட்டியில் எண்ணை மாற்றிக் கொடுத்துக் கொள்ளலாம். எனினும் அதிக எண் கொடுக்க வேண்டாம். இது கணினியின் நினைவகம் தொடர்பானதாகும்.

ஏ. டூல் பாக்ஸ் (Tool Box) : பல கருவிகள் தொடர்பான பல்வேறு செயல்பாடுகளை மாற்றுவதற்காக இங்கு அந்தந்த கருவிகளின் பெயர் பட்டியலாகத் தரப்பட்டுள்ளது. தேவையான கருவியின் பெயரை செலக்ட் செய்தால் அது தொடர்பான வசதிகள் டயலாக் பாக்ஸின் வலது பக்கம் தரப்படுகிறது. எனினும் இங்கு கிடைப்பவை அனைத்தும் அந்தந்த கருவியை தெரிவு செய்யும்போது தரப்படும் புராப்பர்ட்டி பாரிலேயே கிடைக்கின்றன.

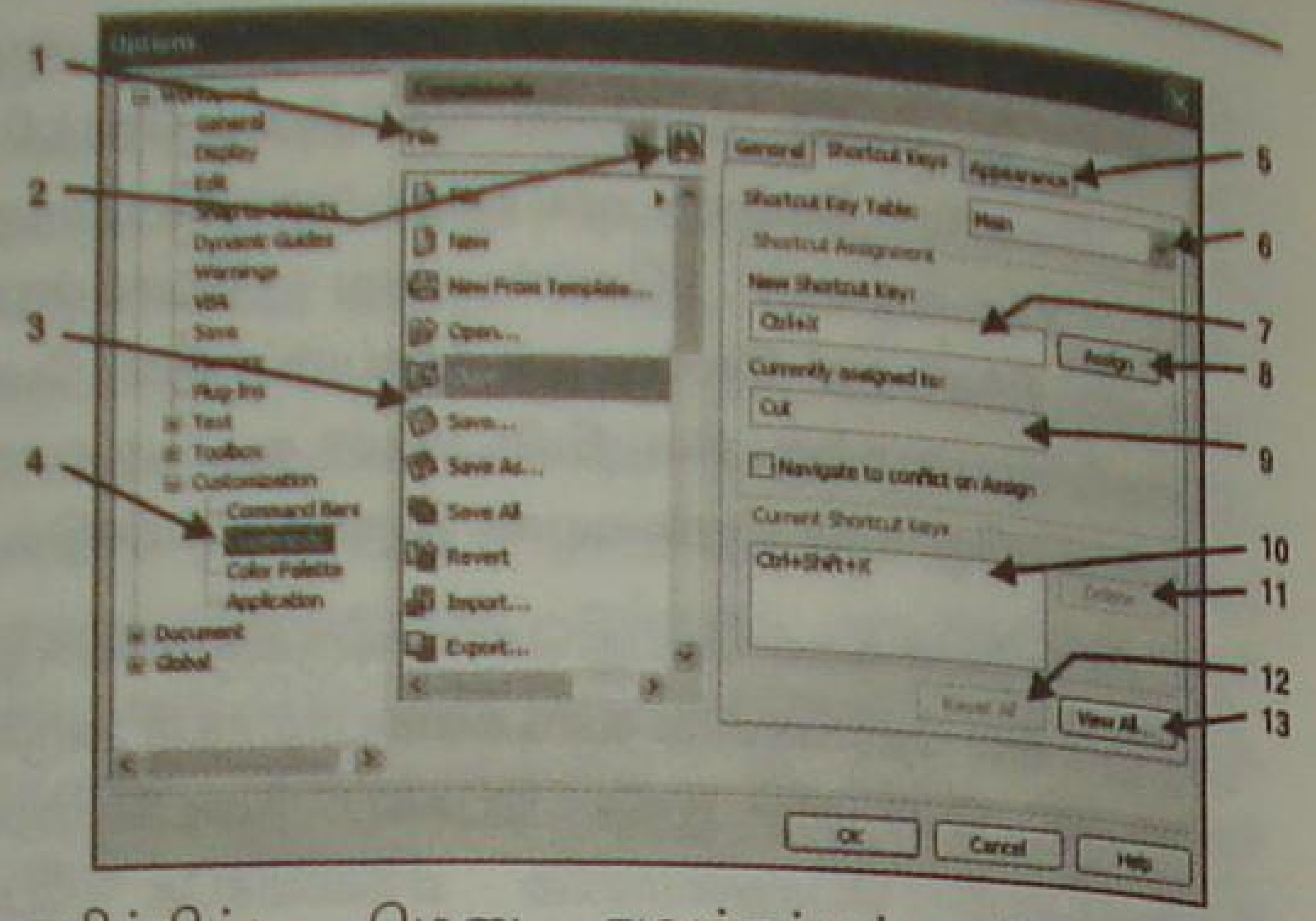


ஐ. கஸ்டமைசேஷன் > கமாண்ட்ஸ் (Customization > Commands) : கோரல்டிராவின் சிறப்புத் தன்மைகளுள் ஒன்று இந்த கமாண்ட்ஸ் பகுதி. இதன் மூலம் கோரல்டிராவின் சில செயல்பாடுகளை நமது விருப்பப்படி மாற்றியமைத்துக் கொள்ள முடிகிறது. இங்கு கோரல்டிராவில் பயன்படுத்தப் படும் அத்தனை கட்டளைகளும், டூல்களும் பட்டியலாகக் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. இவற்றில் பலவற்றிற்கு ஏற்கனவே ஷார்ட்கட் கீ கொடுக்கப்பட்டுள்ளன என்றபோதிலும் அவற்றை நமது விருப்பப்படி மாற்றியமைத்துக் கொள்ள முடிகிறது.

பின்வரும் வழியில் இந்த கமாண்ட்ஸ் டயலாக் பாக்ஸை பெறலாம் :

Tools > Options > Customization > Commands > Shortcut Keys

இதனுள் ஜெனரல் (General), ஷார்ட்கட் கீஸ் (Shortcut Keys) மற்றும் அப்பியரன்ஸ் (Appearance) என்ற மூன்று ஃபோல்டர்கள் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. இதில் ஷார்ட்கட் கீஸ் ஃபோல்டரை துவக்கிய நிலையில் இந்த டயலாக் பாக்ஸ் பின்வரும் (அடுத்த பத்தியில் மேலே படத்தில் உள்ள) உருவில் இருக்கின்றது. இதில் உள்ள பாகங்கள் மற்றும் அவற்றின் செயல்பாடுகளைக் காணலாம்.



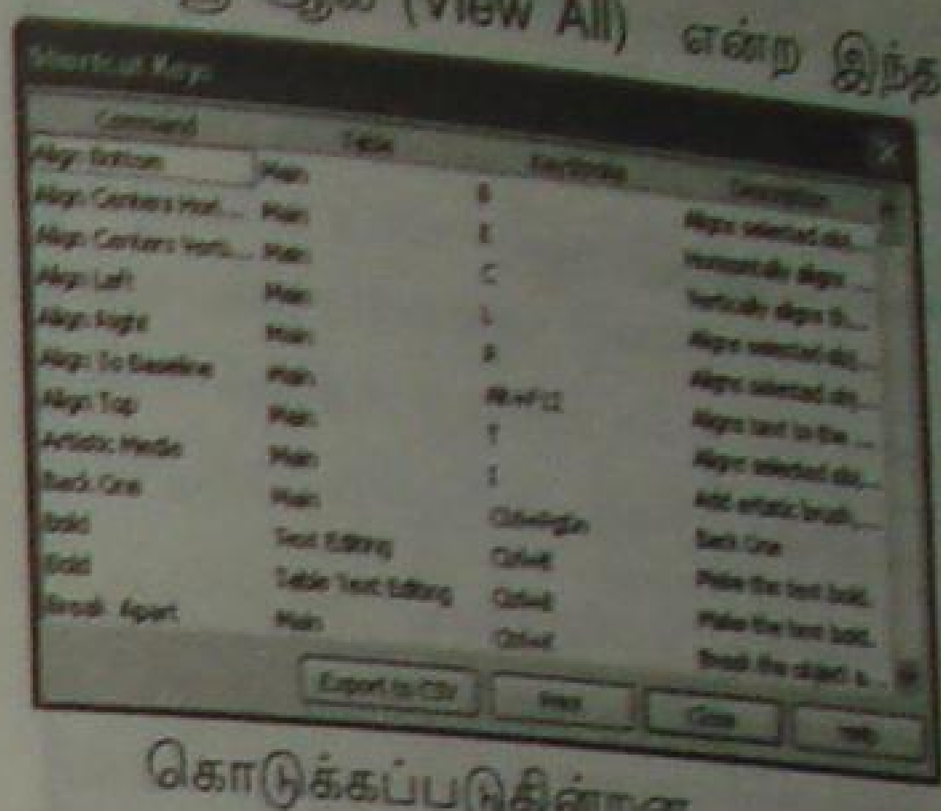
1. இந்த ட்ராப்டவுன் லிஸ்டில் அனைத்து மெனுக்களும் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. இந்த பட்டியலில் ஆல் (ஷோ ஆல் ஐடம்ஸ்) (All(Show all Items)) என்பது முதலாவதாகக் கொடுக்கப்பட்டுள்ளது. இது செலக்ட் செய்யப்பட்டிருந்தால் கோரல்டிராவில் உள்ள அனைத்து கட்டளைகளும் பாகம் 3ல் உள்ள பட்டியலில் கொடுக்கப்படுகின்றன. வேறு ஏதேனும் குறிப்பிட்ட மெனு துவக்கப்பட்டிருந்தால் அந்த மெனுவில் உள்ள கட்டளைகள் மட்டும் கொடுக்கப்படுகின்றன.
2. ஏதேனும் குறிப்பிட்ட கட்டளையை நேரடியாக பெறுவதற்கு இந்த சேர்ச் (Search) என்ற பகுதியை க்ளிக் செய்யுங்கள். வருகின்ற டயலாக் பாக்ஸில் உங்கள் கட்டளையின் பெயரை டைப் செய்யுங்கள். ஓகே கொடுத்தால் பட்டியல் 3ல் அந்த கட்டளை நிறுத்தப்படுகிறது.
3. பாகம் 1ல் செலக்ட் செய்யப்பட்டுள்ள மெனுவில் உள்ள கட்டளைகள் அனைத்தும் இங்கு பட்டியலாகக் கொடுக்கப்படுகின்றன. இதில் தேவையானதை செலக்ட் செய்து மாற்றங்களைக் கொடுக்கலாம்.
4. ஆப்ஸன்ஸ் டயலாக் பாக்ஸில் உள்ள அனைத்து பகுதிகளும் இங்கு பட்டியலாகக் கொடுக்கப் பட்டுள்ளன. இவற்றில் தேவையானதை செலக்ட் செய்தால், டயலாக் பாக்ஸின் வலது பக்கம் மாற்றம் ஏற்படுகிறது. அதாவது செலக்ட் செய்துள்ள பகுதிக்கு உரித்தான வசதிகளும் அளவுகளும் வலது பக்கம் கொடுக்கப்படுகின்றன.
5. தற்போது செலக்ட் செய்துள்ள கமாண்ட்ஸ் பகுதிக்கான ஃபோல்டர்கள் இங்கு தரப்பட்டுள்ளன.
6. ஷார்ட்கட் கீஸ் என்ற ஃபோல்டரில், ஷார்ட்கட்களுக்கான டேபிள் உள்ள இடம் இங்கு கொடுக்கப்படுகிறது. மெய்ன் (Main) மற்றும் டெக்ஸ்ட் எடிட் (Text Edit) என்ற பகுதிகள் உள்ளன.
7. ஷார்ட்கட் அஸைன்மென்ட் (Shortcut Assignment) என்ற அடுத்து உள்ளது புதிய ஷார்ட்கட் கீ கொடுக்கும் பகுதியாகும். பாகம் 3ஆக உள்ள பட்டியலில் செலக்ட் செய்யப்படும் கட்டளைக்கு புதிதாக நீங்கள் கொடுக்க விரும்பும் ஷார்ட்கட் கீயை இங்கு கொடுக்கவும். கர்ஸரை இந்த பெட்டிக்குள் நிறுத்திவிட்டு, உங்கள் கம்ப்யூட்டரின் கீபோர்டில் தேவையான பட்டன்களை அழுத்துங்கள். எடுத்துக்காட்டாக நியூ (New) என்பதற்கு கன்ட்ரோல் + N தேவையெனில், கர்ஸரை நிறுத்திவிட்டு, கீபோர்டில் கன்ட்ரோல் பட்டனை அழுத்திவிட்டு, N என்ற எழுத்தை அழுத்தவும். இந்த பெட்டியில் Ctrl+N என்று வந்து நிற்கும். இது போல ஆல்டர், ஷிஃப்ட், ஸ்பேஸ்பார், லெஃப்ட் ஆரோ போன்றவற்றை அழுத்தினால் முறையே Alt, Spc, Left Arrow என்று தானாகவே இங்கு கொடுக்கப்படும்.
8. பாகம் 7ல் தேவையானவற்றை கொடுத்து விட்டு அஸைன் (Assign) என்ற இந்த பட்டனை அழுத்தினால், பாகம் 3ல் நீங்கள் செலக்ட் செய்திருந்த கட்டளைக்கான ஷார்ட்கட் உங்கள் கம்ப்யூட்டரில் ஒதுக்கப்பட்டுவிடும். இந்த டயலாக் பாக்ஸை ஓகே கொடுத்து மறைத்து விட்டு உங்கள் வேலையை நீங்கள் தொடரும் பொழுது இந்த ஷார்ட்கட் கீ வேலை செய்யத் துவங்குகிறது.
9. பாகம் 3ல் நீங்கள் செலக்ட் செய்யும் கட்டளைக்கு தற்போது நீங்கள் ஒரு ஷார்ட்கட் கீயை கொடுக்கலாம். ஆனால் அது ஏற்கனவே ஏதேனும் ஒரு கட்டளைக்கு ஷார்ட்கட்டாக கொடுக்கப்பட்டிருந்தால் அது கரன்ட்லி அஸைன்டு டூ (Currently assigned to) என்ற இந்த பகுதியில் காட்டப்படும். எனவே நீங்கள் கொடுக்கும் ஷார்ட்கட்டை மாற்றியமைக்க வேண்டியது அவசியம்.

குறிப்பு : இந்த நூலின் இறுதியில் ஷார்ட்கட் குறிகள் இல்லாத கட்டளைகள் பலவற்றிற்கு என்ன ஷார்ட்கட் கொடுக்கலாம் என்று ஒரு பட்டியல் கொடுத்திருக்கின்றோம். இது ஒரு ஆலோசனை மட்டுமே. ஆபரேட்டர்களுக்கு ஒரே போல ஷார்ட்கட் முறை இருந்தால் வேலை செய்வது சுலபம். மேலும் வேறு கம்ப்யூட்டர்களில் வேலை செய்யும் பொழுது எளிதாக செய்து முடிக்கலாம். வெவ்வேறு மாதிரியான ஷார்ட்கட் முறை இருந்தால் குழப்பம் தான் மிஞ்சும். நீங்கள் ஏற்கனவே ஏதேனும் புதிய ஷார்ட்கட் கொடுத்திருந்தால் அப்படியே தொடருங்கள். தவறில்லை. அனைவரும் ஒன்றுபோல பழக வேண்டும் என்ற எண்ணத்திலேயே இந்த பட்டியலை தருகின்றோம்.

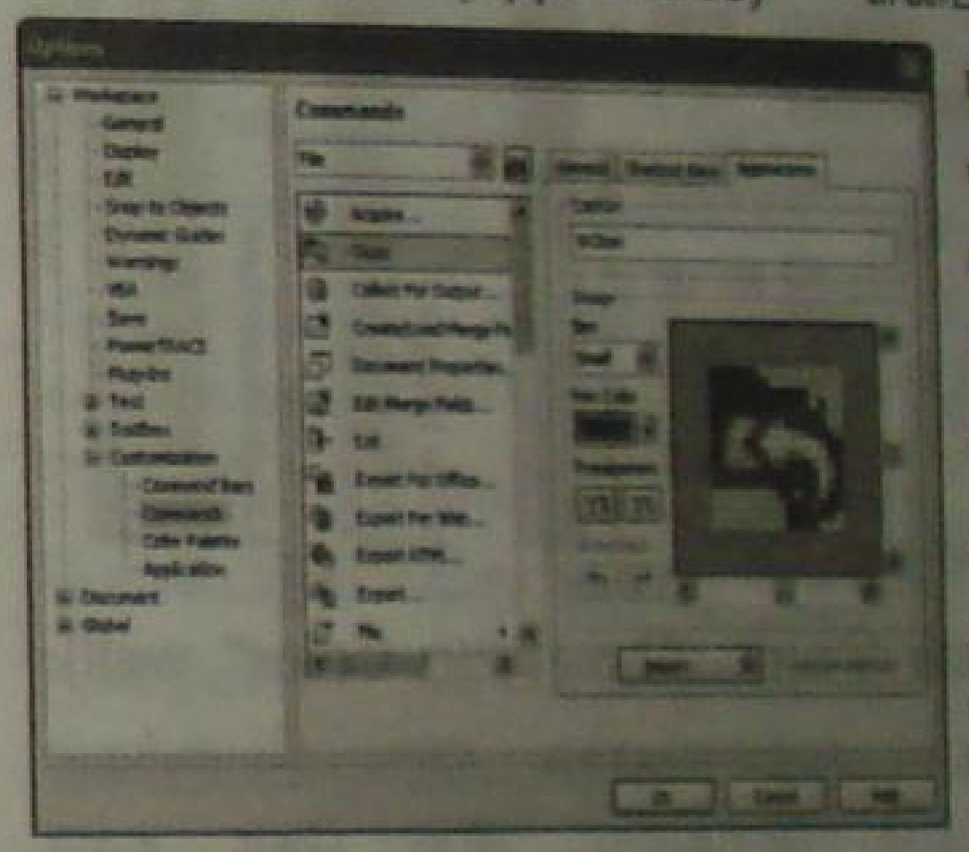
10. பாகம் 3ல் நீங்கள் செலக்ட் செய்துள்ள கட்டளைக்கு ஏற்கனவே ஏதேனும் ஷார்ட்கட் கொடுக்கப்பட்டிருந்தால் அது இந்த கரென்ட் ஷார்ட்கட் கீஸ் (Current Shortcut Keys) என்ற பகுதியில் காட்டப்படும்.
11. பாகம் 10ல் காட்டப்படும் ஷார்ட்கட் உங்களுக்குத் தேவையில்லை என்றால் அதனை டெலிட் செய்து விடலாம். அதற்கு அந்த ஷார்ட்கட்-டை செலக்ட் செய்து விட்டு இந்த டெலிட் (Delete) பட்டனை அழுத்தவும்.
12. இதுவரையிலும் கோரல்டிராவில் ஷார்ட்கட் கீ தேவைக்காக செய்த மாற்றங்கள் எதுவும் தேவையில்லையென்றால் இந்த ரீசெட் ஆல் (Reset All) பட்டனை அழுத்துங்கள். ஒரு எச்சரிக்கை பெட்டி வருகின்றது. இதில் யெஸ் என்று கொடுத்தால் அனைத்தும் பழைய நிலைக்கு மாற்றப்பட்டு விடுகின்றன. அதாவது கோரல்டிராவின் டீஃபால்ட் செட்டிங் நிலைக்கு வந்துவிடுகின்றன.

எச்சரிக்கை : இந்த பட்டனை அழுத்தும் முன்பாக சிந்தித்து கவனமாக செயல்படுவது நல்லது. இதுவரையிலும் நீங்கள் செய்த ஷார்ட்கட் கீ மாற்றங்கள் அனைத்தும் நீக்கப்பட்டுவிடுகின்றன.

13. வ்யூ ஆல் (View All) என்ற இந்த பட்டனை அழுத்தினால், கோரல்டிராவில் உள்ள, நீங்கள் இதுவரையிலும் கொடுத்துள்ள ஷார்ட்கட் கீ அனைத்தும் ஒரு பட்டியலாகக் கொடுக்கப்படுகின்றன. அகர வரிசையாகக் கொடுக்கப்படும் இவற்றை படித்துப் பார்த்துக் கொள்ளலாம். தேவையென்றால் அப்படியே பிரிண்ட் எடுத்துக் கொள்ளலாம். இதற்கு பிரிண்ட் (Print) என்ற பட்டனை அழுத்தினால் போதும். அல்லது பட்டியலை அப்படியே எக்ஸ்போர்ட் (Export to CSV) செய்து வேறு வேலைகளில் பயன்படுத்தலாம். இது ஒரு எக்ஸெல் ஃபைலாக மாற்றித் தரப்படுகிறது. மைக்ரோஸாஃப்ட் எக்ஸல் (MS Excel) அப்ளிகேஷனில் இந்த ஃபைலை துவக்கி நமக்குத் தேவையான மாற்றங்களை செய்து கொள்ளலாம்.

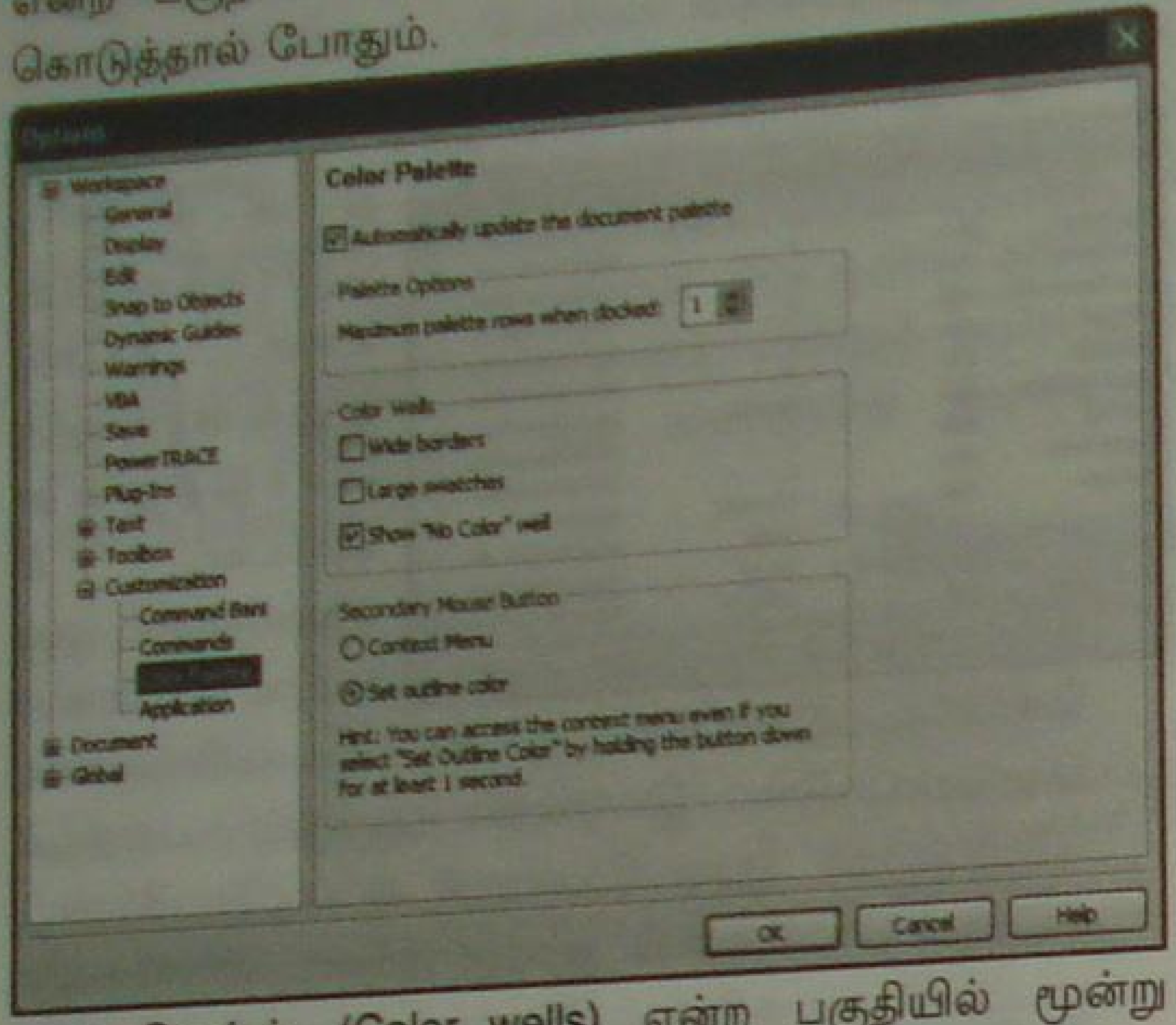


கடைசியாகக் கொடுக்கப்பட்டுள்ளது ஃபோல்டர் அப்பியரன்ஸ் (Appearance) என்பதாகும். இதன் உதவியுடன் ஸ்டான்டர்டு பாரில் கொடுக்கப்படும் கட்டளைகளின் ஐகான்களின் உருவங்களை மாற்றி அமைக்கலாம். கலர் கொடுப்பது, சிறிய மாற்றங்களை செய்வது, புது உருவமாக தயாரிப்பது போன்றவற்றை செய்து கொள்ள முடிகிறது. இதில் உள்ள பென் கலர், டிரான்ஸ்பரன்ட் ஆகியவற்றை பயன்படுத்தி, கொடுக்கப்பட்டுள்ள படத்தில் மாற்றங்கள் செய்தும், வரைந்தும் கொள்ளலாம். அவசியம் பயன்படுத்தியே ஆகவேண்டும் என்ற நிலையில்லாத கட்டளை.



ஒ. கலர் பேலட் (Color Palette) : கோரல்டிரா விண்டோவில் வலது ஓரத்தில் கலர் பேலட் மேலிருந்து கீழாக கட்டங்களில் கொடுக்கப்பட்டிருக்கின்றது. இதில் பொதுவாக ஒரே ஒரு வரிசையில் கலர்கள் நிறுத்தப்பட்டிருக்கும். மறைந்திருக்கும் கலர்களை, கொடுக்கப்பட்டிருக்கும் அம்புக் குறிகளை க்ளிக் செய்து துவக்கிக் கொள்ள முடிகிறது. இந்த கலர் பேலட்டில் நிறுத்தப்படும் வரிசையை ஒன்றிற்கு மேல் மாற்ற இங்கு வசதி கொடுக்கப்பட்டுள்ளது. மேக்ஸிமம் பேலட் ரோஸ் வென் டாக்டு (Mazimum palette rows when docked)

என்ற பகுதில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள எண்ணை மாற்றிக் கொடுத்தால் போதும்.



Color Palette

☑ Automatically update the document palette

Palette Options

Maximum palette rows when docked: 1

Color Wells

☐ Wide borders

☐ Large swatches

☑ Show "No Color" well

Secondary Mouse Button

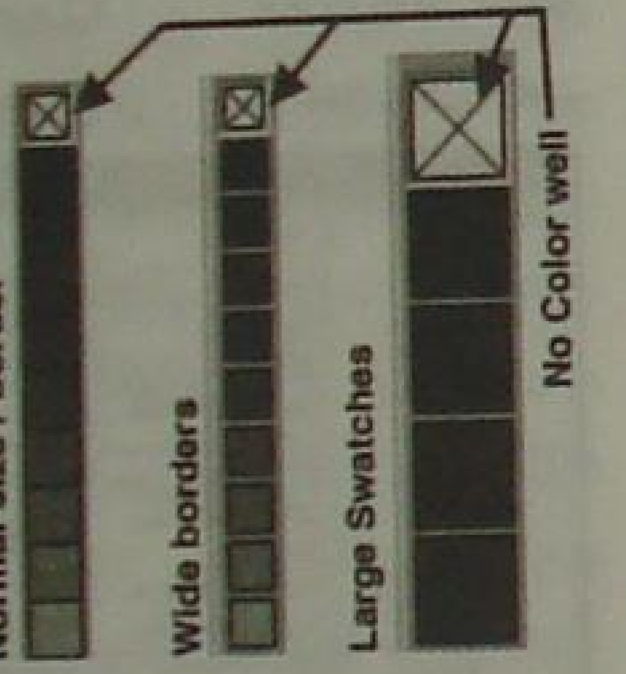
○ Context Menu

● Set outline color

Hint: You can access the context menu even if you select "Set Outline Color" by holding the button down for at least 1 second.

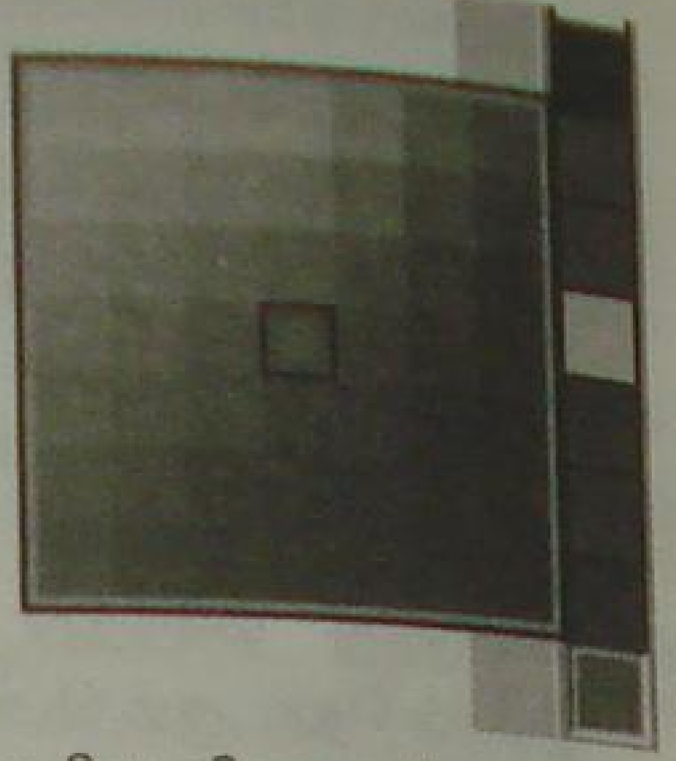
கலர் வெல்ஸ் (Color wells) என்ற பகுதியில் மூன்று செக் பாக்ஸ்கள் கொடுக்கப்பட்டு உள்ளன. இவற்றின் பயன்பாடு :

1. **வொய்டு பார்டர்ஸ் (Wide borders) :** கலர் பேலட்டில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள கலர்கள் ஒரு சிறிய கட்டங்களில் நிறுத்தப்பட்டு உள்ளன அல்லவா. அந்த கட்டம் தெளிவாக தெரியும்படி சுற்றிலும் தடிமனான பார்டர் கொடுக்கின்றது.
2. **லார்ஜ் ஸ்வாட்சஸ் (Large swatches) :** சிறிய கட்டங்களில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள கலர்கள் பெரிய கட்டங்களில் கொடுக்கப்பட இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது.



3. **ஷோ நோ கலர் வெல் (Show "No Color" well):** கலர் பேலட்டில் முதலாவதாக ஒரு பெருக்கல் குறியுள்ள கட்டம் இருக்கும். இது நோ கலர் என்று அழைக்கப்படுகிறது. வரையப்பட்ட (க்ளோஸ்டு பாத்) உருவங்களுக்குள் ஏதேனும் கலர் கொடுக்கப்பட்டிருந்து அது தற்போது தேவையில்லையென்றால் இந்த குறியை செலக்ட் செய்தால் போதும். உள்ளே கொடுத்திருந்த கலர் நீங்கப்பட்டுவிடும். இது கோடுகளிலிருந்தும் கலரை நீக்குவதற்கு உதவுகிறது.

வரையப்பட்டுள்ள உருவத்திற்கு உட்புறம் கலர் கொடுக்க, கலர் பேலட்டின் மீது மவுஸ் ஐகானை நிறுத்தி, இடது பட்டனை அழுத்த வேண்டும். உருவத்தின் கோட்டிற்கு கலர் கொடுக்க வலது பட்டனை அழுத்த வேண்டும். மவுஸின் வலது பட்டனின் பயன்பாட்டை தீர்மானிக்க இந்த டயலாக் பாக்ஸின் மூன்றாவது பகுதியில் கொடுக்கப் பட்டுள்ள செகண்டரி மவுஸ் பட்டன் (Secondary Mouse Button) என்பது உதவுகிறது. இங்கு கன்டெக்ஸ்ட் மெனு (Context Menu) என்றும் செட் அவுட்லைன் கலர் (Set outline Color) என்றும் இரண்டு கட்டளைகள் உள்ளன. ஆப்ஸன்களாகக் கொடுக்கப்பட்டுள்ள இவற்றில் ஏதேனும் ஒன்றை செலக்ட் செய்து கொள்ளலாம். ஒரு குறிப்பிட்ட கலரின் பல நிலைகளை பெற, மவுஸின் ஐகானை அந்தக் கலரின் மீது சில விநாடிகள் அழுத்தி பிடிக்கவும். உடன் ஒரு கலர் பேலட் பெட்டி வருகிறது. இதில் தேவையான கலரை செலக்ட் செய்து கொள்ளலாம்.



இதில் கன்டெக்ஸ்ட் மெனு என்பதை செலக்ட் செய்திருந்தால், கலர் பேலட்டின் மீது மவுஸின் வலது பட்டனை செலக்ட் செய்தால், ஒரு மெனு வந்து நிற்கின்றது. இதில் செட் அவுட்லைன் கலர் உட்பட பல வசதிகள் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. கலர் பேலட்டின் துவக்கத்திற்கும் முடிவிற்கும் விரைவாக செல்லுவதற்கும் கட்டளை உள்ளது. இதன் மூலம் உருவத்தின் கோட்டிற்கு மட்டுமல்லாது உட்புறமும் (ஃபில்) கலர் கொடுக்க முடிகிறது.

செட் அவுட்லைன் கலர் என்பதை செலக்ட் செய்திருந்தால், கலர் பேலட்டின் மீது மவுஸின் வலது பட்டனை அழுத்தினால், (செலக்ட் செய்துள்ள) உருவத்தின் அவுட்லைனிற்கு அந்த கலர் கொடுக்கப்பட்டுவிடும். இந்தக் கட்டளையே டீஃபால்டாக இருக்கும்.

குறிப்பு : மவுஸின் வலது பட்டனிற்கு அவுட்லைன் கலரை செட் செய்திருந்தாலும் கன்டெக்ஸ்ட் மெனு வரவழைக்க முடியும். கலர் பேலட்டில் தேவையான கலரின் மீது மவுஸை நிறுத்தி வலது பட்டனை ஒரு நொடி தொடர்ந்து அழுத்திப்பிடிக்கவும். கன்டெக்ஸ்ட் மெனு வந்து நிற்கும். இதில் தேவையானதை செலக்ட் செய்து கொள்ளலாம்.

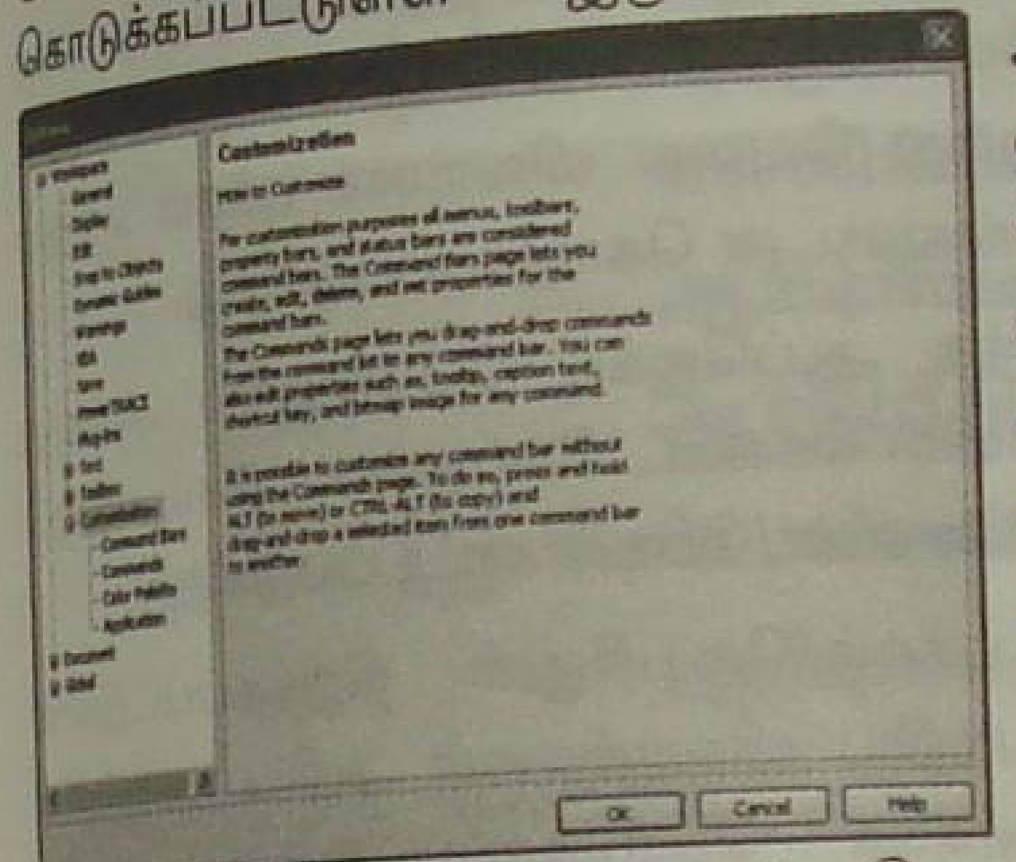
ஊ. ஃபில்டர்ஸ் (Filters) : கோரல்டிராவிற்குள் படங்களை இம்போர்ட் செய்யும் பொழுது சில தொல்லைகள் வரலாம். சில வகையான படங்கள் இம்போர்ட் ஆகாது போகலாம். அதற்கு காரணம் அந்த வகையான படங்களை கொண்டு வருவதற்கான ஃபில்டர் என்ற வசதி நிறுவப்படாது போயிருக்கும். அது போன்ற சமயங்களில் ஆப்ஸனில் உள்ள இந்த ஃபில்டர்ஸ் கட்டளை அதனை அறிந்து கொள்ள உதவுகிறது. இதில் இம்போர்ட் செய்யப்படும் படம் ராஸ்டர் அல்லது வெக்டார் முறையில் இருந்தாலும், எழுத்துப் பகுதியாக இருந்தாலும், சலனப்படமாக இருந்தாலும் இந்த படங்களைப் பெறுவதற்கு வசதிகள் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. வெக்டார் இமேஜ் முறையில் எந்த வகையான படம் என்பதை செலக்ட் செய்து கொள்ளலாம். தற்போது நிறுவப்பட்டுள்ள ஃபில்டர்களின் பட்டியல், லிஸ்ட் ஆப் ஆக்டிவ் ஃபில்டர்ஸ் (List of Active Filters) என்ற பகுதியில் கொடுக்கப்படுகின்றது. நீங்கள் இம்போர்ட் செய்ய விரும்பும் படம் இந்த முறைகளில் ஒன்றாக இருக்க வேண்டும். இல்லையென்றால் இம்போர்ட் செய்ய முடியாது. அது போன்ற நேரங்களில் மீண்டும் கோரல்டிராவை உங்கள் கம்ப்யூட்டரில் பதிவு செய்து (Installation) அந்த ஃபில்டரை நிறுவ வேண்டும்.

டூல்ஸ் மெனுவின் முதல் கட்டளையான ஆப்ஸன்ஸ் கோரல்டிராவின் முக்கியமான பகுதி. அநேகமாக அனைத்து டூல்கள் மற்றும் கட்டளைகளுக்குமான செயல்பாடுகளை வரையறுக்கவும் மாற்றியமைக்கவும் இங்கு வசதிகள் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. என்றாலும் சற்று கவனமாக கையாளப்பட வேண்டிய பகுதி. நன்கு புரிந்து கொண்டு மாற்றங்களை கொடுத்துப் பாருங்கள்.

---

2. கஸ்டமைசேஸன் (Customization) :

டூல்ஸ் மெனுவின் இரண்டாவது கட்டளையாகக் கொடுக்கப்பட்டுள்ள இது, முதல் கட்டளையான ஆப்ஸன்ஸின் ஒரு பகுதியே. கோரல்டிராவில் உள்ள வசதிகளையும், கட்டளைகளையும் நமது விருப்பப்படி மாற்றி அமைத்துக் கொள்ள உதவும் செயல்பாடுகள் இங்கு கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. ஆப்ஸன்ஸ் கட்டளையை செலக்ட் செய்தவுடன் வருகின்ற அதே டயலாக் பாக்ஸ் வருகின்றது. இதில் கஸ்டமைசேஸன் என்ற பகுதி செலக்ட் செய்யப்பட்டு அதனை பற்றிய விளக்கம் தெரியும் விதத்தில் (மேலே டயலாக் பாக்ஸ் பார்க்கவும்) நிறுத்தப்படுகிறது. கஸ்டமைசேஸன் கட்டளையின் கீழ் கமாண்ட் பார்ஸ், கமாண்ட்ஸ், கலர் பேலட் மற்றும் அப்ளிகேஷன் என்ற பகுதிகள் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. இவற்றில் முக்கியமானவற்றை பற்றி ஏற்கனவே பார்த்துவிட்டோம்.

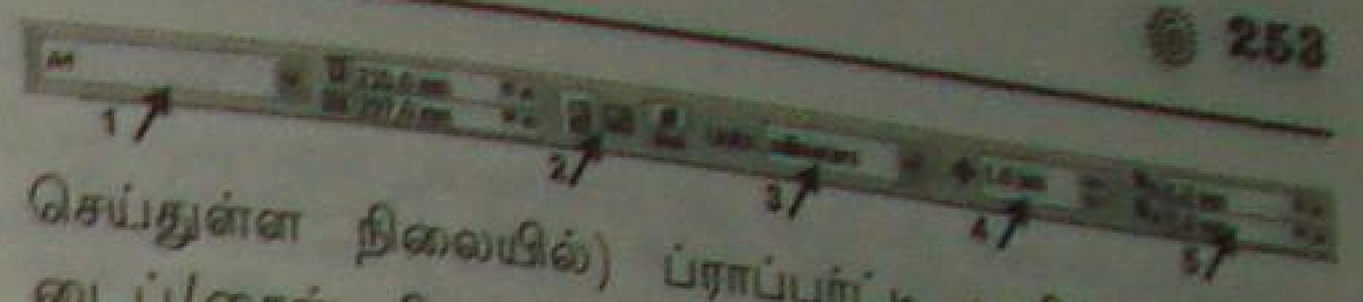


---

3. சேவ் செட்டிங்ஸ் அஸ் டீஃபால்ட் (Save settings as Default) :

கோரல்டிராவின் சில செயல்பாடுகள் ஒவ்வொரு முறையும் எந்தவிதமான மாற்றமும் வராமல் அப்படியே கிடைக்குமாறு செய்வதற்கு டீஃபால்ட் செட்டிங் என்று பெயர். எடுத்துக்காட்டாக ஒரு புதிய வேலையை துவக்கும் போது, பக்கத்தின் அளவு ஏ4 ஆகவும், ஸ்கேல்களில் அலகுகள் மில்லி மீட்டரிலும் கிடைக்க வேண்டும் என்று நீங்கள் விரும்பினால் அதை டீஃபால்டாக அமைத்துக் கொள்ளலாம்.

செயல்முறை : ஒரு புதிய வேலையை துவக்குங்கள். அதில் உங்களுக்குத் தேவையான மாற்றங்களை கொடுக்கவும். எடுத்துக்காட்டாக (பிக் டூல் செலக்ட் செய்துள்ள நிலையில்) ப்ராப்பர்ட்டி பாரில் 1. பேஜ் டைப்/சைஸ், 2. ஓரியன்டேசன், 3. ட்ராயிங் யூனிட்ஸ், 4. நட்ஜ், 5. டூப்ளிகேட் டிஸ்டென்ஸ் போன்றவற்றை மாற்றி அமைத்துக் கொள்ளுங்கள். அடுத்து டூல்ஸ் மெனுவில் உள்ள இந்த சேவ் செட்டிங்ஸ் அஸ் டீஃபால்ட் என்ற கட்டளையை செலக்ட் செய்யுங்கள். இனி எந்த புதிய வேலை துவக்கப்பட்டாலும் அது தற்போது நீங்கள் கொடுத்த அளவுகள் படியே துவக்கப்படும்.



எழுத்துக்கள், கோடுகள், ஃபில் போன்ற பல செயல்களை டீஃபால்டாக செட் செய்து கொள்ளலாம். மிக எளிமையாக செயல்படும் ஒரு கட்டளை. அதே சமயம் கவனமாக கையாளப்பட வேண்டியவற்றுள் இதுவும் ஒன்று.

---

4. கலர் மேனேஜ்மென்ட் (Color Management) :

கலர் மேனேஜ்மென்ட் என்பது, உங்கள் கம்ப்யூட்டருடன் இணைக்கப்பட்டுள்ள கருவிகளான (Devices), மானிட்டர், கலர் பிரிண்டர், ஸ்கேனர், டிஜிட்டல் கேமரா போன்றவற்றை சரியானபடி கவனித்து, உங்களது வேலைகளில் அதிகபட்சமாக சரியான, துல்லியமான கலர் கிடைப்பதற்கு உதவுகின்ற ஒரு வழிமுறையாகும்.

வண்ணங்களை காட்டுகின்ற, பயன்படுத்துகின்ற ஒவ்வொரு கருவியும் அவற்றிற்கென உருவாக்கப்பட்டுள்ள விளக்கக் குறிப்புகளின் (Profiles) அடிப்படையிலேயே செயல்படுகின்றன. இவை ஒவ்வொன்றிலும் வெவ்வேறு முறைகளில் உள்ளன. ஆனால் அச்சுத் துறைக்கு என்று பார்த்தால் அனைத்துக் கருவிகளும் CMYK முறையில் தான் செயல்பட்டாக வேண்டும். மானிட்டர் என்பது RGB முறையில் செயல்படும் ஒரு கருவி. ஆனால் அதுவும் CMYK முறையில் செயல்பட்டால்தான் நமக்கு சரியான வெளிப்பாடு கிடைக்கும்.

கோரல்டிராவில் நாம் அச்சுத்துறைக்கு மட்டுமல்லாது, வலைதளம், புகைப்படம் போன்ற துறைகளுக்கும் வடிவமைப்பு வேலைகளைச் செய்கின்றோம். இப்படி ஒவ்வொரு வேலைக்கும் ஏற்றபடியாக இந்த கலர் முறை மாற்றித்தரப்பட வேண்டும். மேலும் ஒவ்வொரு வேலைக்கும் வேறுபட்ட கருவிகளை பயன்படுத்துகின்றோம். அவை அனைத்தும் ஒன்றுபோல செயல்பட்டாக வேண்டும். இப்படி நமது வேலையின் தன்மைக்கு ஏற்ப கருவிகளை சரியாக செயல்படச் செய்து கலர்களை துல்லியமாகக் கிடைக்கச் செய்வதே இந்த கலர் மேனேஜ்மென்டின் செயல்பாடாக உள்ளது.

இந்தக் கட்டளையில் டீஃபால்ட் செட்டிங்ஸ் மற்றும் டாக்குமென்ட் செட்டிங்ஸ் என்ற இரண்டு கட்டளைகள் தரப்பட்டுள்ளன. இவற்றை தெரிவு செய்தால் புதிய டயலாக் பாக்ஸ் தரப்படுகிறது. அவற்றில் தரப்பட்டுள்ளவற்றை பார்த்து வைத்துக் கொள்ளுங்கள். மாற்றம் செய்ய வேண்டாம். அதனால் உங்கள் வேலைகளில் தரப்படும்

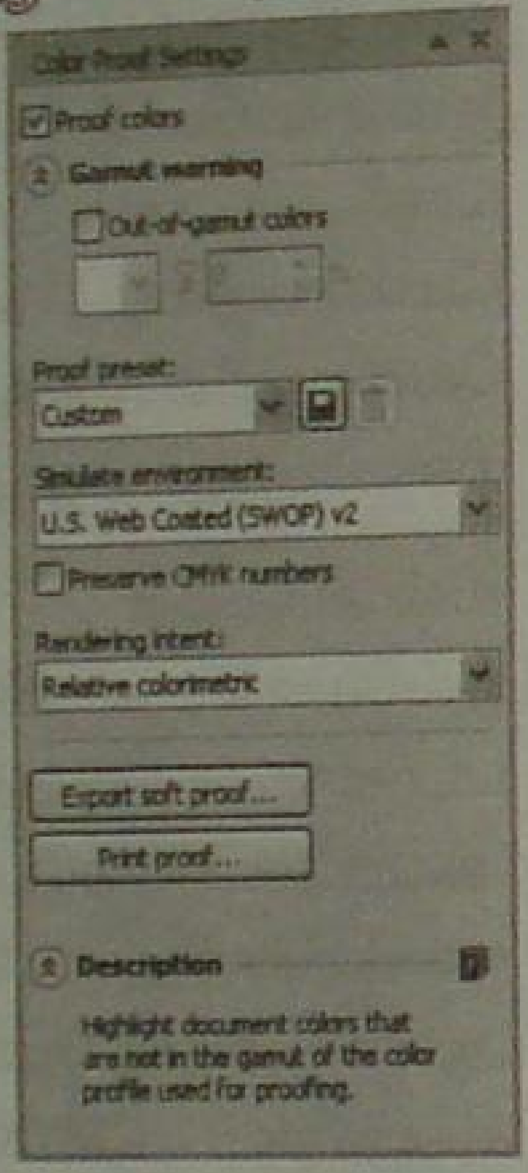
நிற முறைகளில் மாற்றம் கொடுக்கப்பட்டுவிடலாம்.

மிகப்பெரிய பகுதியான இந்த கலர் மேனேஜ்மென்ட் பற்றி படித்து அறிந்து கொள்வதைவிட, அனுபவம் உள்ளவர்களுடன் கலந்துரையாடி விளக்கம் பெற்று செயல்படுவது முறையான செயலாகும். உங்கள் கம்ப்யூட்டருடன் இணைக்கப்பட்டுள்ள கருவிகளுக்குத் தகுந்தபடியான செயல் அமைக்கப்பட வேண்டியது அவசியம்.

5. புரூப் கலர்ஸ் (Proof Colors) :

இது ஒரு நேரடியாக செயல்படும் நிற அமைப்பு. முந்தைய கட்டளையின் டயலாக் பாக்ஸ்களில் நாம் கொடுக்கும் மாற்றங்கள், தற்போதைய நமது வேலையில் புரூப் நிலைக்கு மட்டும் கொடுப்பதற்கு உதவுகிறது. அடுத்த கட்டளையான கலர் புரூப் செட்டங்ஸ் அடிப்படையில் செயல்படுகிறது. பயன்படுத்தியே ஆகவேண்டும் என்ற அவசியம் இல்லாத கட்டளை.

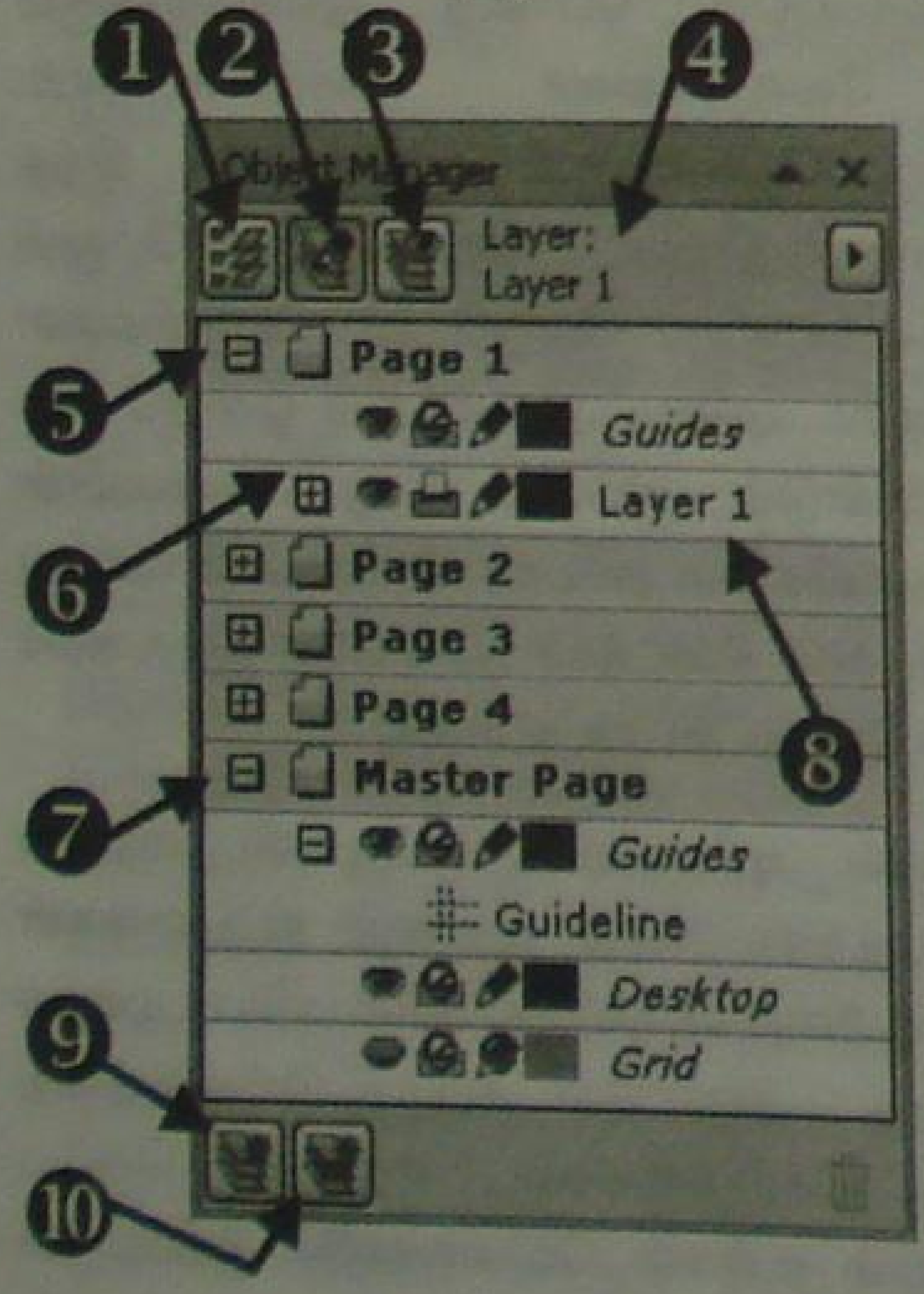
6. கலர் புரூப் செட்டிங்ஸ் (Color Proof Settings) :


Color Proof Settings
☑ Proof colors
Gamut warning
☐ Out-of-gamut colors
Proof preset:
Custom
Simulate environment:
U.S. Web Coated (SWOP) v2
☐ Preserve CMYK numbers
Rendering intent:
Relative colorimetric
Export soft proof...
Print proof...
Description

Highlight document colors that are not in the gamut of the color profile used for proofing.

இதனை செலக்ட் செய்தவுடன் ஒரு டாக்கர் விண்டோ நிறுத்தப்படுகிறது. நமது வேலையில் புரூப் எடுப்பதற்காக இணைத்துள்ள கலர் பிரிண்டர் அடிப்படையில் நிற முறைகளை மாற்றிக் கொடுத்துக் கொள்ளலாம். இதில் உள்ள ஒவ்வொரு பகுதியின் மீதும் மவுஸை நிறுத்தினால், அது தொடர்பான விளக்கம், கீழே டிஸ்க்ரிப்ஷன் என்ற பகுதியில் காட்டப்படுகிறது.

7. ஆப்ஜெக்ட் மேனேஜர் (Object Manager) :


❶
❷
❸
❹
Object Manager
Layer:
Layer 1
❺
Page 1
Guides
❻
Layer 1
Page 2
Page 3
Page 4
❼
Master Page
❽
Guides
Guideline
Desktop
❾
Grid
❿

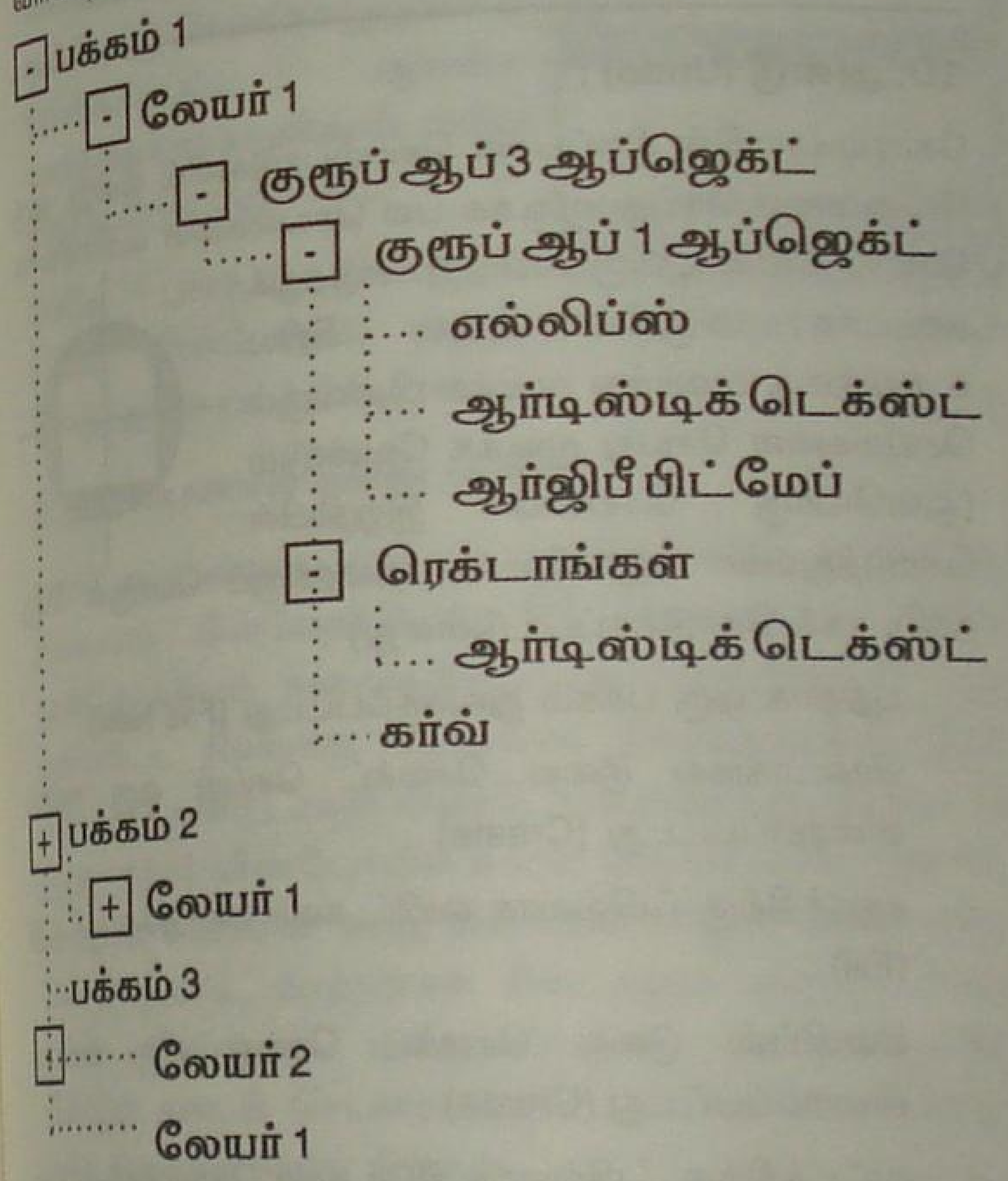
கோரல்டிராவில் ஒரு வேலையில் நாம் செய்துள்ள செயல்கள், அதில் பயன்படுத்தியுள்ள உருவங்கள், அவற்றிற்குக் கொடுக்கப்பட்டுள்ள தன்மைகள் உட்பட அனைத்து தகவல்களையும் தெரிந்து கொள்ள இந்த ஆப்ஜெக்ட் மேனேஜர் உதவுகிறது.

இதனை செலக்ட் செய்தவுடன் ஆப்ஜெக்ட் மேனேஜர் டாக்கர் விண்டோ வந்து நிற்கின்றது. இதில் துவக்கத்தில் 3 பட்டன்கள் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. மேலும் அவற்றிற்குக் கீழே ஒரு பெட்டியில் பல வரிகளில் தகவல்கள் உள்ளன. இவற்றைப் பற்றி காண்போம் :

1. ஷோ ஆப்ஜெக்ட் ப்ராப்பர்டீஸ் (Show Object Properties) என்ற இதனை செலக்ட் செய்தால், அந்த வேலையில் நிறுத்தியுள்ள உருவங்களுக்குக் கொடுக்கப்பட்டுள்ள தன்மைகள் அனைத்தும் விவரமாகக் காட்டப்படுகின்றன. (முன்பத்தியில் கீழே கொடுக்கப் பட்டுள்ள படத்தில் அம்புக் குறியிட்டுக் காட்டப் பட்டுள்ள பகுதியை கவனிக்கவும்.)
2. நிறுத்தப்பட்டுள்ள உருவங்களை அதனுடைய லேயர்கள் மூலமாக மாற்றியமைக்க இந்த எடிட் அக்ராஸ் லேயர்ஸ் (Edit Across Layers) உதவுகிறது.
3. லேயர் மேனேஜர் வ்யூ (Layer Manager View) என்ற இந்த பட்டனை அழுத்தினால் கீழே கொடுக்கப்படும் பெட்டியில் நமது வேலை விவரமாக பக்கம் மற்றும் லேயர் விவரங்களுடன் கொடுக்கப்படுகிறது.
4. தற்போது இந்த ஆப்ஜெக்ட் மேனேஜரில் அல்லது நமது வேலையில் செலக்ட் செய்துள்ள பக்கம் மற்றும் அதன் லேயரின் எண்/பெயர் காட்டப்படுகிறது.
5. ஒவ்வொரு பக்கம்/லேயரினுள் நிறுத்தப்பட்டுள்ள உருவங்கள் பற்றிய விவரங்களை அறிய அவற்றின் பெயரின் அருகே கொடுக்கப்பட்டுள்ள கூட்டல் (+) குறியை (பாகம் 6) அழுத்தினால் ஒரு விரிவு வருகின்றது. உடன் அந்த கூட்டல் குறி இங்குள்ளது போல கழித்தல் (-) குறியாக மாறி விடுகிறது.
6. இந்த கூட்டல் குறியை க்ளிக் செய்தால் இதன் உள்ளே மேலும் சில தகவல்கள் கொடுக்கப்பட்டிருப்பது வெளிவரும். உடன் கூட்டல் குறி கழித்தல் குறியாக (பாகம் 5 போல) மாறிவிடுகிறது.
7. மாஸ்டர் பேஜ் (Master page) மற்றும் அதில் கொடுக்கப்படக்கூடிய தன்மைகள் இங்கு கொடுக்கப்படுகின்றன.
8. குறிப்பிட்ட பக்கத்தில் உள்ள லேயர் (Layer). தேவையெனில் இதற்கு தனியாக பெயர் கொடுத்துக் கொள்ளலாம். வரிசையாக லேயர்களை உருவாக்கியும் கொள்ளலாம்.
9. செலக்ட் செய்துள்ள பக்கத்தில் புதிய லேயர் ஒன்றினை சேர்க்க இந்த நியூ லேயர் (New Layer) என்ற பட்டன் உதவுகிறது.
10. மாஸ்டர் பேஜில் ஒரு புதிய மாஸ்டர் லேயர் உருவாக்க இந்த நியூ மாஸ்டர் லேயர் (New Master Layer) பட்டனை க்ளிக் செய்யவும்.

நாம் வடிவமைக்கும் வேலைகளில் உள்ள பக்கங்கள், அவற்றில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள லேயர்கள், அவற்றில் நிறுத்தப்பட்டுள்ள உருவங்கள் மற்றும் அவற்றின் தன்மை ஆகியவை அடிப்படை நிலையிலும் தேவையென்றால் மிகவும் விரிவான நிலையிலும் இந்த டாக்கர் விண்டோவில் கொடுக்கப்படுகின்றன. சுருக்கமாக சொல்வதானால் நமது வேலையை படிப்படியாக எழுத்துவடிவில் (Flowchart) காண்பதற்கு இந்த ஆப்ஜெக்ட் மேனேஜர் உதவுகிறது.

இதில் கொடுக்கப்படும் கூட்டல் குறிகளை க்ளிக் செய்தால் அவை விரிவு படுத்தப்படுகின்றன. அதன் கீழ் மேலும் பல கூட்டல் குறிகள் கொடுக்கப்படலாம். அதாவது ஒரு பக்கம், அதில் நிறுத்தப்பட்டுள்ள ஒரு உருவம், அதில் குரூப் நிலையில் உள்ள உருவங்கள், ஒவ்வொரு குரூப்பிலும் உள்ள தனித்தனி கோடுகள், கட்டங்கள் மற்றும் அவற்றின் தன்மைகள் காட்டப்படுகின்றன. இதனை பின்வரும் வரிவடிவில் காணலாம்.


பக்கம் 1
லேயர் 1
குரூப் ஆப் 3 ஆப்ஜெக்ட்
குரூப் ஆப் 1 ஆப்ஜெக்ட்
எல்லிப்ஸ்
ஆர்டிஸ்டிக் டெக்ஸ்ட்
ஆர்ஜிபீ பிட்மேப்
ரெக்டாங்கள்
ஆர்டிஸ்டிக் டெக்ஸ்ட்
கர்வ்
பக்கம் 2
லேயர் 1
பக்கம் 3
லேயர் 2
லேயர் 1

இதில் கிடைக்கும் ஒரு வசதி - லேயர் என்பதாகும். படங்கள் வரையும் பொழுது ஒவ்வொரு அடுக்காக உருவங்களை அமைத்து செயல்பட்டால் வேலை துல்லியமாகவும், சுலபமாகவும் முடிக்கப்படும். அடோபி போட்டோஷாப் அப்ளிகேஷனில் இந்த லேயர் என்பது மிகவும் முக்கியமானது. இதன் உதவியில்லாமல், இதனை பயன்படுத்தாமல் படங்கள் உருவாக்க முடியாது என்பது அங்குள்ள நிலை. ஆனால் கோரல்டிராவில் இந்த லேயரின் பயன்பாடும், அவசியமும் மிகமிகக் குறைவு. மேலும் கோரல்டிராவில் இந்த லேயர்களை பயன்படுத்துவதில் சில நடைமுறை சிக்கல்கள் உள்ளன. அவற்றை விவரிப்பதும் தேவையற்றது என்பது நமது கருத்து. சுருக்கமாகச் சொல்வதானால் லேயர் இல்லாமல் நம்மால் எளிதாகவும் விரைவாகவும் வேலைகளை செய்து முடிக்க முடிகிறது.

இதே போல இந்த ஆப்ஜெக்ட் மேனேஜரில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள மற்றொரு வசதி மாஸ்டர் பேஜ் என்பது. இந்த மாஸ்டர் பேஜில் நிறுத்தப்படும் உருவம் எல்லா பக்கங்களிலும் காட்டப்படுகிறது. அடோபி பேஜ்மேக்கர், இன்டிசைன் ஆகியவற்றில், இந்த மாஸ்டர் பேஜ் என்பதன் பயன்பாடு மிக அதிகம். செயல்படுவதும் மிகவும் எளிமையாகவும், பல வசதிகளுடனும் உள்ளது.

ஆனால் கோரல்டிராவில் இந்த மாஸ்டர் பேஜ் என்பது (நம்மை பொறுத்த வரையிலும்) ஒரு தொல்லை தரும் செயலாக இருக்கின்றது. இதில் நிறுத்தப்படும் உருவங்கள், மற்ற எந்தவொரு பக்கத்திலும் செலக்ட் செய்யும் விதத்தில் அமைகிறது. இதனாலும் பல நடைமுறை தொல்லைகள் உள்ளன. எனவே இந்த மாஸ்டர் பேஜ் பற்றி விளக்குவதையும் தவிர்க்கிறோம்.

மிகவும் சிக்கலான வேலைகளில் ஒரு குறிப்பிட்ட உருவத்தை மட்டும் கண்டுபிடித்து செலக்ட் செய்வதற்கும், மாற்றங்கள் கொடுப்பதற்கும், மற்ற பக்கங்களுக்கு நகர்த்துவதற்கும் என பல நடைமுறை செயல்பாடுகளுக்கு இந்த ஆப்ஜெக்ட் மேனேஜர் பெரிதும் உதவுகிறது.

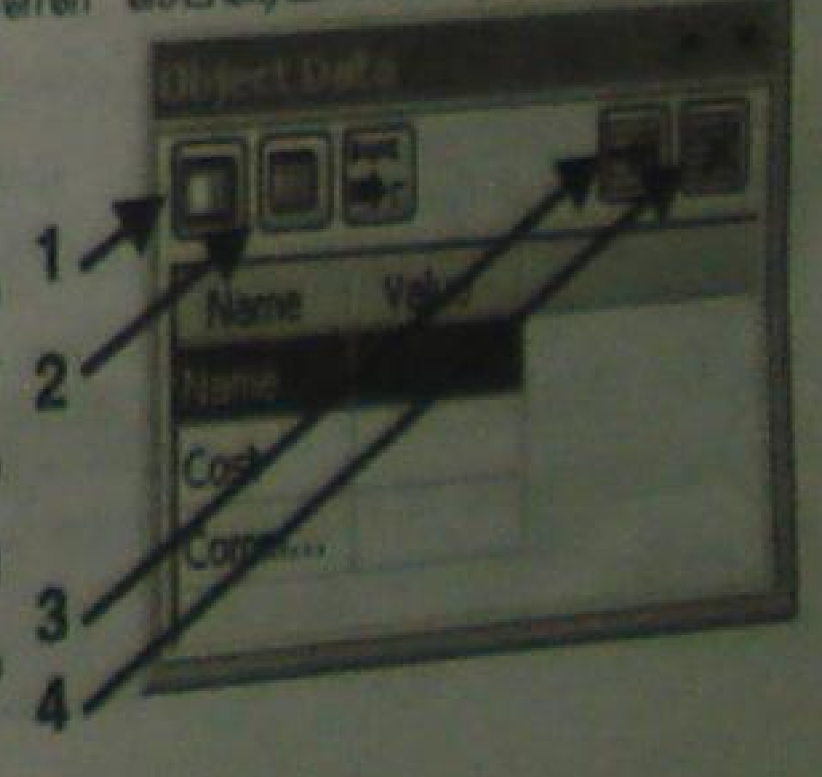
8. ஆப்ஜெக்ட் டாடா மேனேஜர் (Object Data Manager) :

கோரல்டிராவில் உருவாக்கப்படும் ஒவ்வொரு வேலைக்கும், உருவங்களுக்கும் விலைப்பட்டியலை (Price) உருவாக்கிக் கொள்ள இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது.

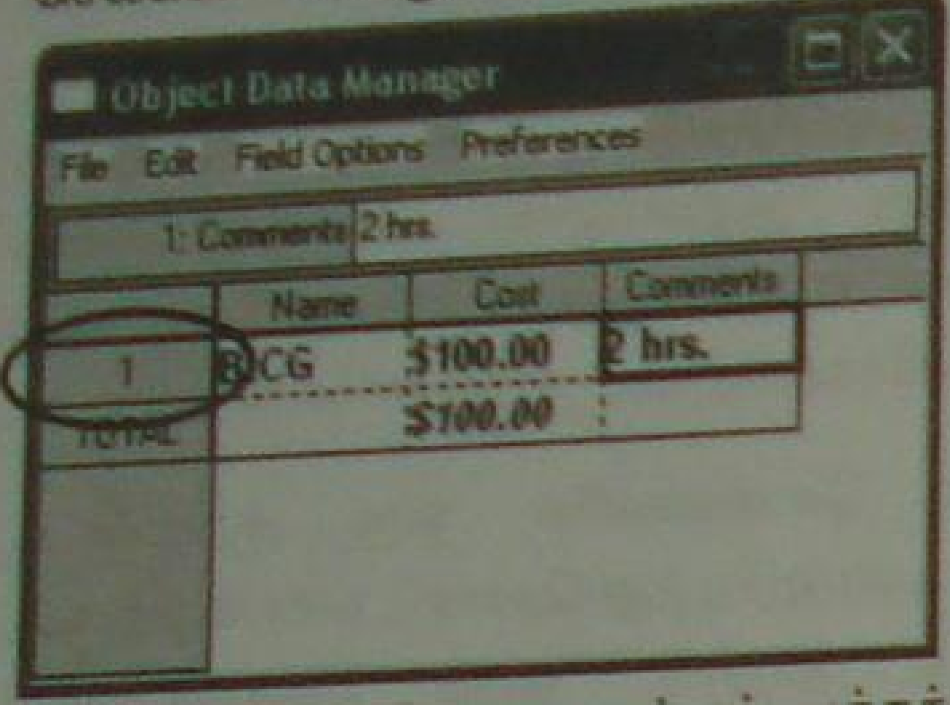
ஒரு வடிவமைப்பாளர் (Designer/Operator) ஒவ்வொரு வேலைக்கும் குறிப்பிட்ட நேரத்தை, முறைகளை, படங்களை பயன்படுத்தி முடித்திருக்கலாம். அது நமக்குத் தெரியாது இருக்கலாம். மேலும் ஒரே ஃபைலுக்குள் பல வேலைகளையும் முடித்து வைத்திருக்கலாம். எடுத்துக்காட்டாக 5 பக்கங்கள் கொண்ட ஒரு வேலையில் ஒவ்வொரு பக்கத்திலும் ஒரு வேலையை முடித்து வைத்திருக்கலாம். அந்த ஒவ்வொரு வேலைக்கும் ஒரு பெயர் கொடுத்து, அதற்கு குறிப்பிட்ட விலையையும் நிர்ணயித்து வைக்கச் சொல்லலாம்.

அந்த வேலைக்கு நாம் பில் (Bill) தயாரிக்கும் போது வடிவமைப்பாளர் குறிப்பட்டுள்ளவற்றை ஒப்புநோக்கி விலைப்பட்டியலை தயாரிக்க இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது.

செயல்படும் முறை : குறிப்பிட்ட வேலையை செலக்ட் செய்து கொண்டு இந்தக் கட்டளையை செலக்ட் செய்யவும். அதாவது ஒரு பக்கத்தில் ஒன்றிற்கு மேற்பட்ட வேலைகள் முடித்து வைக்கப்பட்டிருந்தாலும் அவற்றை ஒவ்வொன்றாக தனித்தனியே செலக்ட் செய்து செயல்படவும். இந்தக் கட்டளையை செலக்ட் செய்தவுடன் அருகில் உள்ள டாக்கர் விண்டோ வருகிறது. இதில் பாகம் 1ஆகக் காட்டப்பட்டுள்ள ஸ்ப்ரெட் ஷீட் (Spread Sheet) என்ற பகுதியை க்ளிக் செய்யவும். இதனை க்ளிக் செய்வதற்கு முன்னால் உங்கள் வேலையில் ஏதேனும் ஒன்று அல்லது அதற்கு


Object Data
1
2
3
4
Name
Value
Name
Cost
Comm...

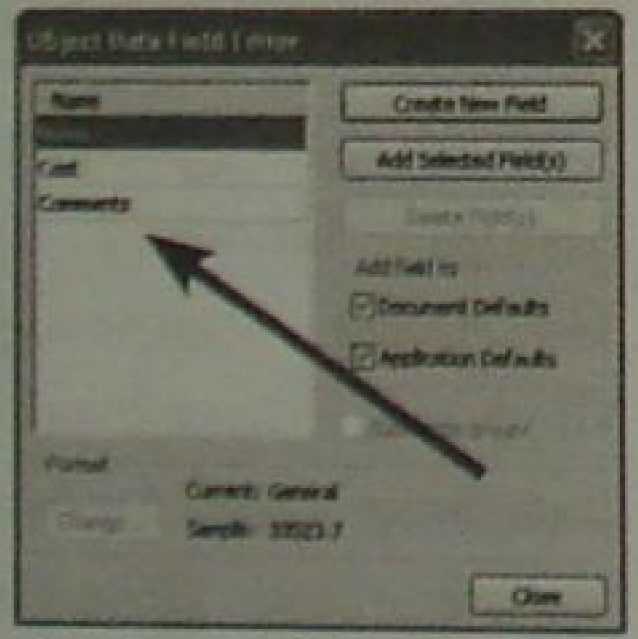
மேற்பட்ட உருவங்களை செலக்ட் செய்திருக்க வேண்டும். இல்லையென்றால் எந்தவிதமான வேலையும் நடைபெறாது அப்படியே இருக்கும்.


Object Data Manager
File Edit Field Options Preferences
1: Comments 2 hrs.

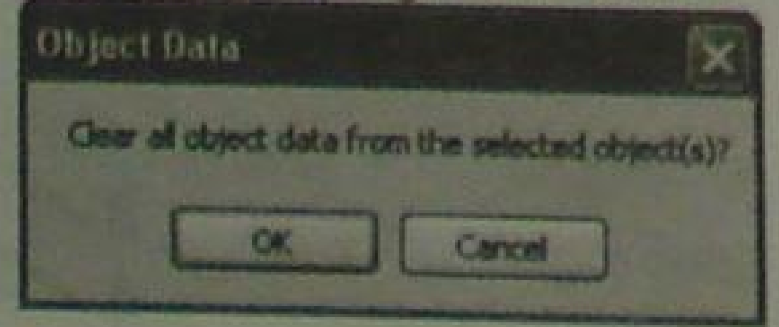
	Name	Cost	Comments
1	CG	$100.00	2 hrs.
TOTAL		$100.00	

எனவே உங்கள் வேலையில் ஏதேனும் ஒரு உருவத்தை செலக்ட் செய்து கொண்டு இந்த ஸ்ப்ரெட் ஷீட்டை க்ளிக் செய்யவும். உடன் எம்எஸ் எக்ஸெல் (MS Excel) எனப்படும் அப்ளிகேஷனில் கொடுக்கப்படும் பக்கம் போல ஒரு ஷீட் வந்து நிற்கின்றது. இதில் தலைப்புப் பக்கத்தில் ஒரு மெனுபார் கொடுக்கப்பட்டுள்ளது. அதன் கீழே டோட்டல் (Total) என்ற பகுதி உள்ளது. நீங்கள் ஒரு படம் மட்டும் செலக்ட் செய்திருந்தால் அதற்கு 1 என எண் (படத்தில் குறியிட்டுக் காட்டப்பட்டுள்ளது) கொடுக்கப்பட்டிருக்கும். அதிகமான படங்கள் இருந்தால் வரிசையாக எண் கொடுக்கப் பட்டிருக்கும்.

ஒவ்வொரு பகுதியாக கர்ஸரை நிறுத்தி டைப் செய்து கொள்ளுங்கள். இறுதியாக மொத்தத் தொகை கிடைக்கும். ஆப்ஜெக்ட் டேடா மேனேஜரின் ஃபைல் மெனுவில் க்ளோஸ் கட்டளையை செலக்ட் செய்யவும். உடன் டேடா மேனேஜர் டாக்கர் விண்டோ முதல் படத்தில் உள்ளவாறு மாறிவிடுகிறது. அதாவது அதில் காலியாக இருந்த பெட்டியில் (படத்தில் அம்புக்குறியிட்டுக் காட்டப்பட்டுள்ளது) தற்போது நாம் கொடுத்த தகவல்கள் நிறுத்தப்பட்டிருக்கின்றது. அதாவது அதில் (முதல்படம் காண்க) நேம் (Name), காஸ்ட் (Cost), கமென்ட்ஸ் (Comments), என்ற தலைப்புகளும் (இவற்றிற்கு ஃபீல்டு (Field) என்று பெயர்) அவற்றின் கீழ் வரிசையாகக் கட்டங்களும் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன.


Object Data Field Editor
Name
Cost
Comments
Create New Field
Add Selected Field(s)
Delete Field(s)
Add field to
Document Defaults
Application Defaults
Format
Current: General
Sample: 33023.7
Change
Close

இந்த டாக்கர் விண்டோவில் பாகம் 2ஆகக் காட்டப் பட்டுள்ள ஓபன் ஃபீல்ட் எடிட்டர் (Open Field Editor) என்ற ஐகானை க்ளிக் செய்தால் ஒரு பாப்அப் மெனு வருகின்றது. இதன் மூலம், ஃபீல்டுகளுக்கு நமது விருப்பப்படி பெயர் கொடுக்க முடிகிறது. மேலும் இந்த ஸ்ப்ரெட்ஷீட்டில் நமக்குத் தேவையான மாற்றங்களைக் கொடுத்துக் கொள்ளவும் முடிகிறது. அடுத்ததாக உள்ள க்ளியர் ஃபீல்டு மூலம் (பாகம் 3) செலக்ட் செய்துள்ள ஃபீல்டு ஒன்றைமட்டும் டெலிட் செய்ய முடிகிறது. அனைத்து ஃபீல்டுகளையும் மொத்தமாக டெலிட் செய்ய பாகம் 4ஆகக் காட்டப்பட்டுள்ள க்ளியர் ஆல் ஃபீல்ட்ஸ் என்ற ஐகானை க்ளிக் செய்யவும். இதனை செலக்ட் செய்தவுடன் ஒரு எச்சரிக்கை வருகிறது. அதில் ஓகே கொடுத்தால் உடன் அனைத்து ஃபீல்டுகளும் டெலிட் செய்யப்படுகின்றன.


Object Data
OK
Cancel

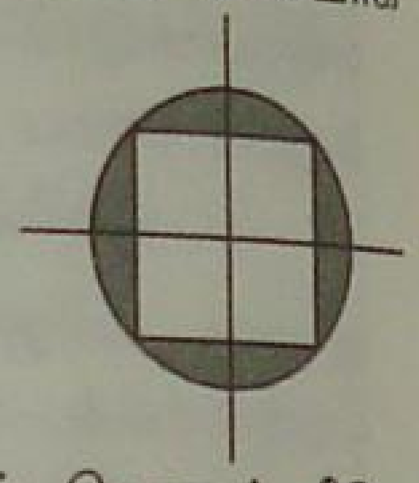
Clear all object data from the selected object(s)?

இது நடைமுறையில் 100% பயன்படுத்தப்படாத ஒரு கட்டளையாகும். ஆனால் பயன்படுத்தினால் ஒவ்வொரு வேலைக்கும் துல்லியமான விலை நிர்ணயிக்க முடியும்.

9. வ்யூ மேனேஜர் (View Manager) :

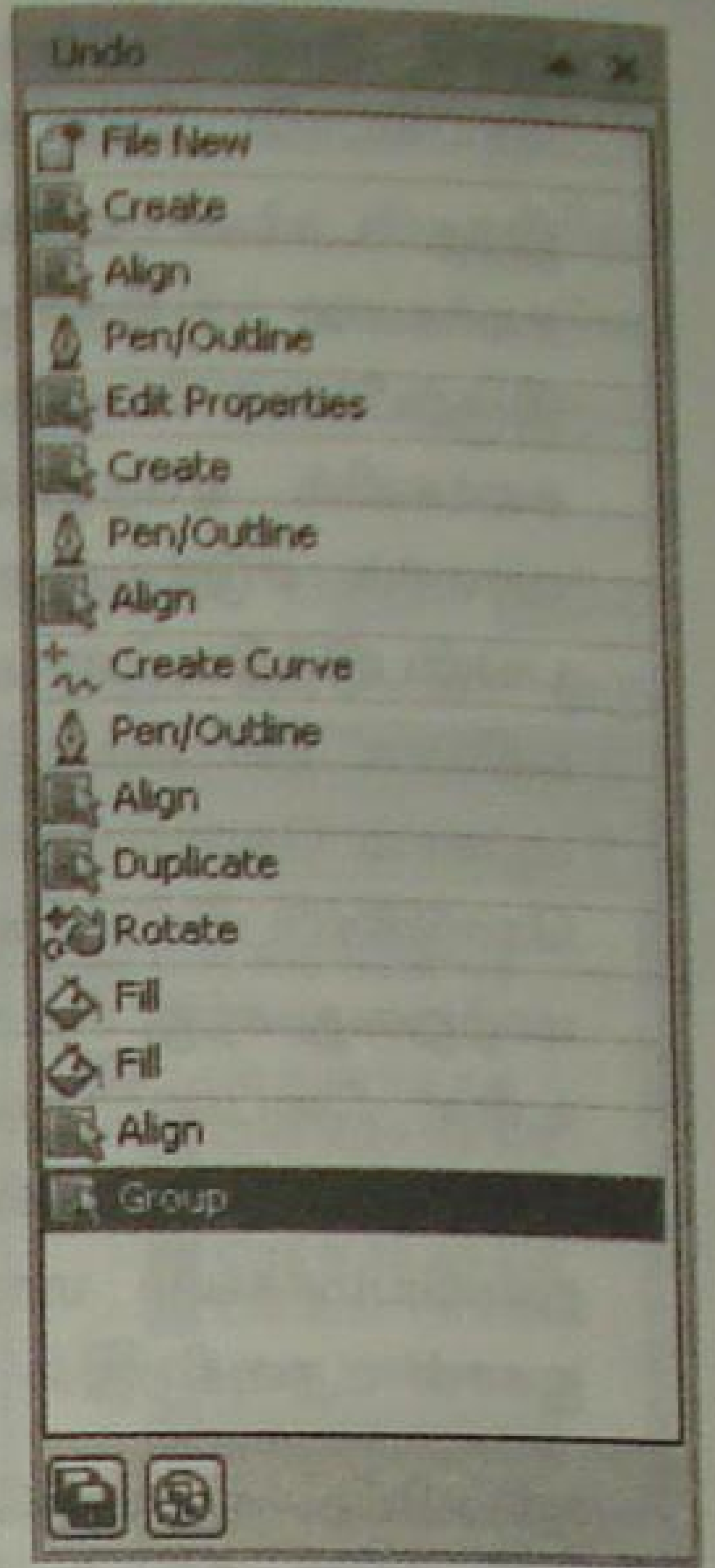
வியூ மெனுவில் இதே பெயரில் பார்த்த கட்டளை மீண்டும் இங்கும் தரப்பட்டுள்ளது. இதனை செலக்ட் செய்தவுடன் இதற்கான டாக்கர் விண்டோ தரப்படுகிறது. இதன் செயல்பாடுகளை பக்கம் 150ல் விளக்கியுள்ளோம்.

10. அன்டூ (Undo) :



கோரல்டிராவின் சிறப்பான செயல்பாடுகளில் ஒன்று. ஒரு வேலையை செய்து முடிக்க பல செயல்களை வரிசையாக செய்ய வேண்டியிருக்கின்றது. எடுத்துக் காட்டாக அருகில் உள்ள சிறிய உருவத்தை வரைந்து முடிக்க பின்வரும் செயல்களை செய்து முடிக்க வேண்டும் (ஒவ்வொரு செயலின் இறுதியில் கொடுத்துள்ள ஆங்கில வார்த்தைக்குப் பொருள் கீழே தனியாகக் கொடுக்கப்பட்டுள்ளது) :

- புதிதாக ஒரு பக்கம் துவக்கப்பட்டது (File New)
- ரெக்டாங்கல் டூலை செலக்ட் செய்து ஒரு சதுரம் வரையப்பட்டது (Create)
- சதுரத்திற்கு ஃபில்லாக ஒயிட் கலர் கொடுக்கப்பட்டது (Fill)
- எல்லிப்ஸ் டூலை செலக்ட் செய்து ஒரு வட்டம் வரையப்பட்டது (Create)
- வட்டத்திற்கு ஃபில்லாக கிரே கலர் கொடுக்கப்பட்டது (Fill)
- (தேவையென்றால்) வட்டம் செலக்ட் செய்யப்பட்டு பின்பக்கம் நகர்த்தப்பட்டது. (To Back)
- ஃப்ரீஹாண்ட் டூலை செலக்ட் செய்து ஒரு நேர்கோடு வரையப்பட்டது (Create)
- அதே நேர்கோடு ஒரு டூப்ளிகேட் எடுக்கப்பட்டது (Duplicate)
- டூப்ளிகேட் எடுக்கப்பட்ட நேர்கோடு 90 டிகிரி சுழற்றி நிறுத்தப்பட்டது. (Rotate)
- அந்த கோடுகளுக்கு அவுட்லைன் தடிமனை மாற்றியுள்ளது (Pen/Outline)
- வரையப்பட்ட நேர்கோடுகள், வட்டம் மற்றும் சதுரம் இரண்டையும் செலக்ட் செய்து ஒன்றிற்கொன்று மையத்தில் இருக்க அலைன் கொடுக்கப்பட்டது. (உருவங்களை செலக்ட் செய்துவிட்டு C E ஆகிய பட்டன்களை தனித்தனியே (எழுத்துக்களை) அழுத்தியுள்ளது) (Align)
- அனைத்து உருவங்களும் செலக்ட் செய்து குரூப் செய்யப்பட்டது (Group)


Undo
File New
Create
Align
Pen/Outline
Edit Properties
Create
Pen/Outline
Align
Create Curve
Pen/Outline
Align
Duplicate
Rotate
Fill
Fill
Align
Group

இந்த செயல்கள் அனைத்தும் ஒரு பட்டியலாக வைக்கப்பட்டால் எப்படி இருக்கும். அது தான் இந்த அன்டூ டாக்கர் விண்டோவின் செயலாகும். நாம் செய்து முடிக்கும் செயல்கள் எல்லாம் வரிசையாக இந்த டாக்கர் விண்டோவில் வைக்கப்படுகின்றன. மேலே ஒவ்வொரு செயலின் இறுதியில் கொடுக்கப்பட்ட ஆங்கில வார்த்தை டாக்கர் விண்டோவில் நிறுத்தப்படுவதேயாகும்.

மேலே பார்த்த செயல்கள் டாக்கர் விண்டோவில் நிறுத்தப்பட்டுள்ளதை அருகில் கொடுத்துள்ள படத்தில் காண்க.

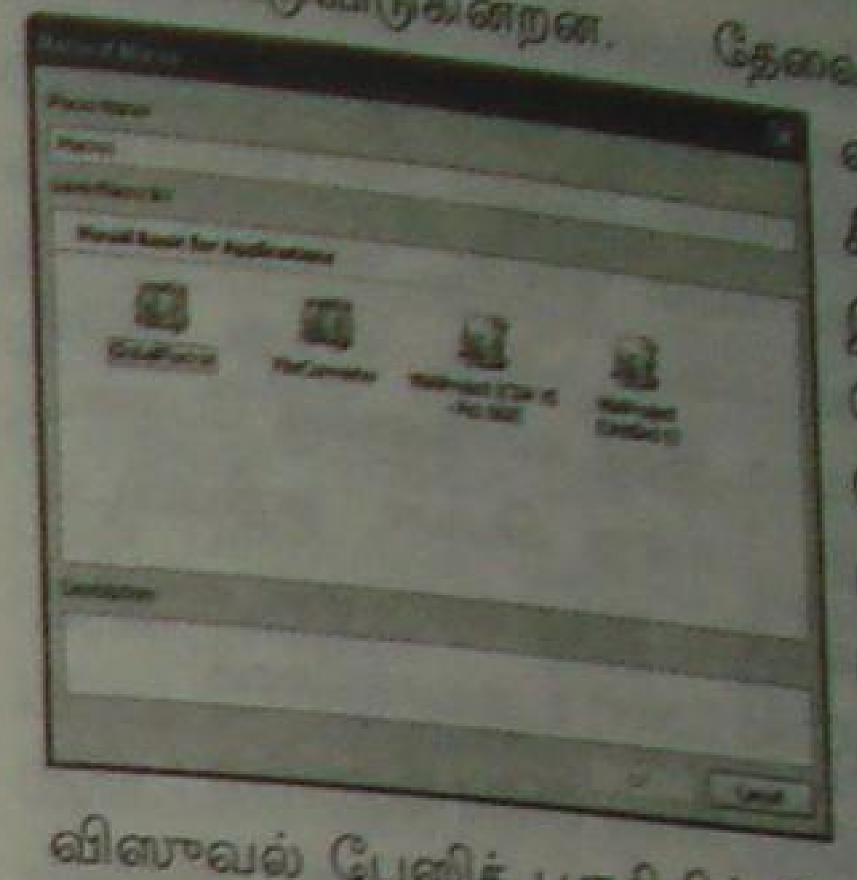
இந்த பட்டியலால் என்ன பயன்?

அன்டூ கட்டளையை (^Z) பயன்படுத்தினால் ஒவ்வொரு நிலையாக பின்னோக்கியும் ரீடூ கொடுத்தால் (Sh^Z) முன்னோக்கியும் நகரமுடிகிறது. அப்படியில்லாமல் ஒரு குறிப்பிட்ட நிலைக்கு நேரடியாக செல்லுவதற்கு இந்த பட்டியல் (அன்டூ டாக்கர் விண்டோ) உதவுகிறது. நேரடியாக இந்த டாக்கர் விண்டோவில் உள்ள ஒரு செயலை செலக்ட் செய்தால் ஸ்கிரீனில் அந்த நிலைவரையிலும் வேலையில் கொடுக்கப்பட்ட மாற்றங்கள் கிடைக்கும். அதற்கு பிறகு உள்ள செயல்கள் மறைக்கப்படும். தேவையெனில் மீண்டும் கடைசி செயலை க்ளிக் செய்யுங்கள்; வேலை அந்த நிலைக்கு வந்து நிற்கும்.

அதாவது அன்டூ-வினை ஒவ்வொரு படியாக முன்பின் நகர்த்திப் பார்க்காமல், நேரடியாக விரும்பிய நிலைக்கு செல்வதற்கு இந்த டாக்கர் விண்டோ உதவுகிறது.

கவனிக்க : டாக்கர் விண்டோ பட்டியலில் கொடுக்கப் பட்டுள்ள செயல்களில் இடையில் உள்ள ஏதேனும் ஒன்றை செலக்ட் செய்து பார்த்த நிலையில் வேறு ஏதும் உருவங்களை வரைவது, நகர்த்துவது, ஃபில் உள்பட மாற்றம் கொடுப்பது என்று எதுவும் செய்து விடக்கூடாது. அவ்வாறு செய்தால், டாக்கர் விண்டோவில் நீங்கள் செலக்ட் செய்த நிலைக்கு பிறகு இருந்த செயல்கள் அனைத்தும் நீக்கப்பட்டுவிட்டு, நீங்கள் தற்போது செய்த புதிய நிலை தொடர்ச்சியாகக் கொடுக்கப்பட்டுவிடும். மீண்டும் அன்டூ கொடுத்தாலும் பழைய செயல்கள் வராது. எச்சரிக்கையாக செயல்பட வேண்டிய பகுதி.

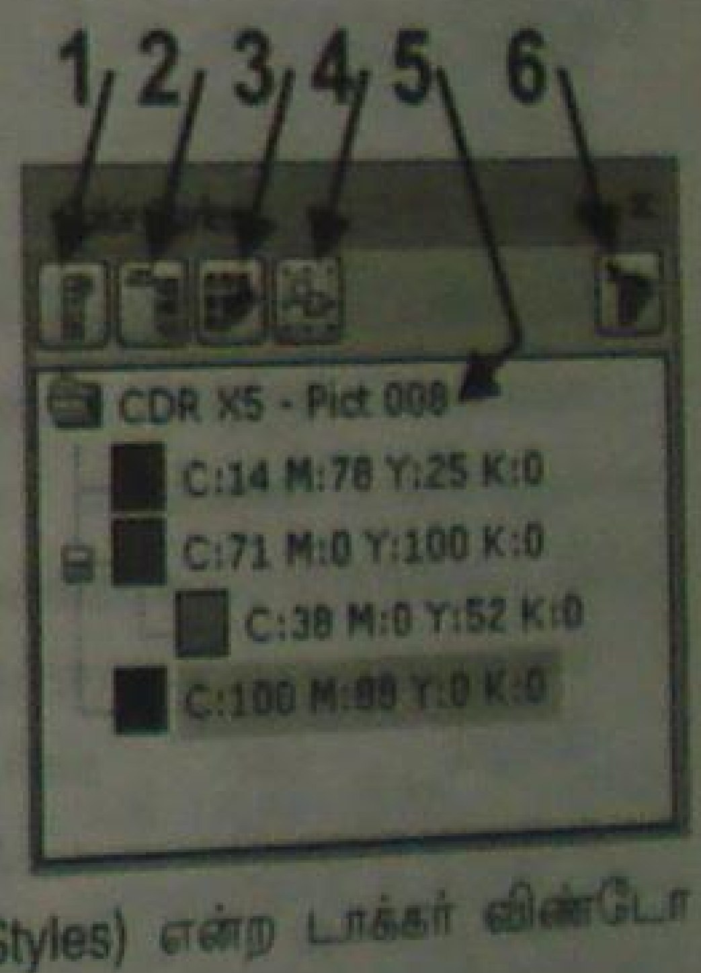
வேலை முடிந்ததும் சேவ் செய்து ஃபைலை க்ளோஸ் செய்துவிட்டு மீண்டும் ஓபன் கொடுத்தால் இந்த பட்டியலில் ஒன்றும் இருக்காது. அனைத்து செயல்களும் நீக்கப்பட்டுவிடுகின்றன. தேவையெனில் இந்த விண்டோவின் கீழ் பகுதியில் இடது ஓரத்தில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள சேவ் டூ எ விபீஏ மாக்ரோஸ் (Save to a VBA Macros) என்ற ஐகானை செலக்ட் செய்து விபீ என்ற விஷுவல் பேஸிக் பகுதியில் சேவ் செய்து கொள்ளலாம். ஆனால் இந்த வேலையை மீண்டும் துவங்கும் பொழுது வைரஸ் பற்றிய எச்சரிக்கை வருகிறது. விபீயில் நன்கு பழக்கம் உள்ளவர்களிடம் கேட்டு செயல்படுவது நல்லது. பொதுவாக நடைமுறையில் பயன்படுத்தப்படாத ஒரு பகுதி.


Visual Basic for Applications

தற்போதைய வேலையிலேயே இந்த பட்டியலில் உள்ளவை தேவையில்லை என்றால் டாக்கர் விண்டோவின் கீழ் பகுதியில் உள்ள க்ளியர் அன்டூ லிஸ்ட் (Clear Undo list) என்ற ஐகானை க்ளிக் செய்தால் பட்டியலில் உள்ள அனைத்து செயல்களும் நீக்கப்பட்டுவிடுகின்றன.

11. கலர் ஸ்டைல்ஸ் (Color Styles) :

கோரல்டிராவில் வரையப்படும் வேலைகளில் உருவங்களுக்குக் கொடுக்க குறிப்பிட்ட கலர்களை உருவாக்கி அவற்றை தேவையான நேரத்தில் பயன்படுத்திக் கொள்ள இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது. இதனால் குறிப்பிட்ட வேலையில் தேவையற்ற கலர்களை பயன்படுத்துவது தவிர்க்கப்படுவதுடன், குறிப்பிட்ட கலர்களை மட்டும் பயன்படுத்துவதன் மூலம் வேலையில் செயல்களை துல்லியமாக செய்து முடிக்க முடிகிறது.


1
2
3
4
5
6
CDR X5 - Pict 008
C:14 M:78 Y:25 K:0
C:71 M:0 Y:100 K:0
C:38 M:0 Y:52 K:0
C:100 M:88 Y:0 K:0

இப்படி உருவாக்கப்படும் கலர்கள் அந்தந்த வேலையில் மட்டும் நிறுத்தப்படுகின்றன. இதனால் புதிய வேலையில் அதே கலர்கள் வந்து நிற்பது இல்லை.

இந்தக் கட்டளையை செலக்ட் செய்தவுடன் கலர் ஸ்டைல்ஸ் (Color Styles) என்ற டாக்கர் விண்டோ வருகின்றது.

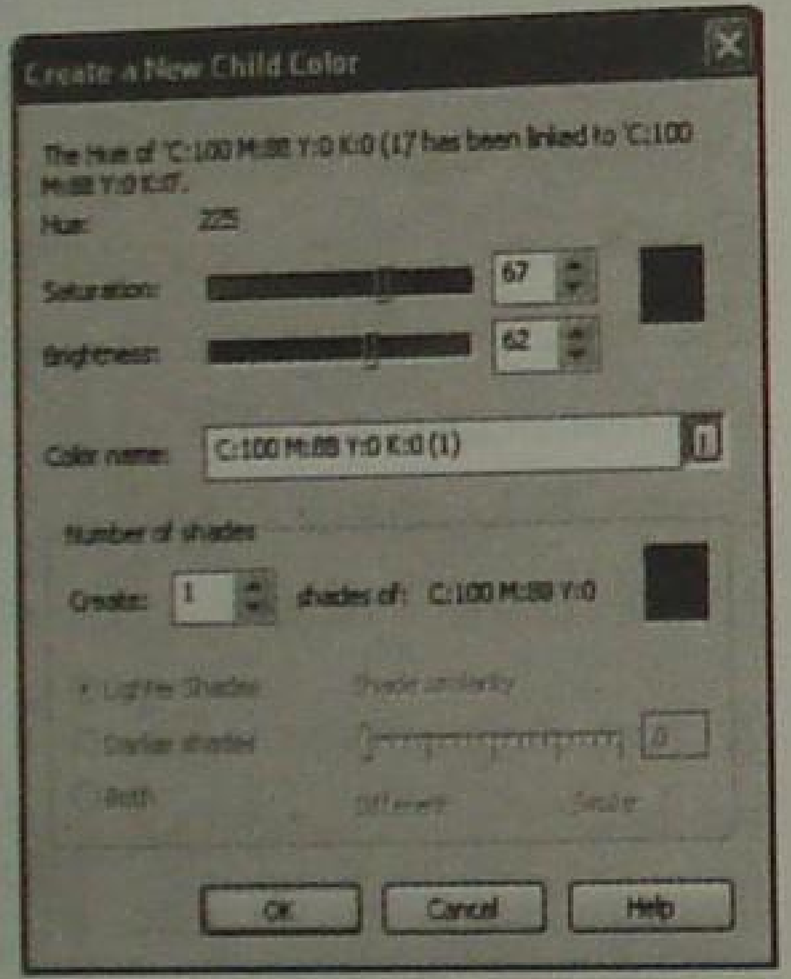
இதில் உள்ள வசதிகளை காணலாம்.

1. **நியூ கலர் ஸ்டைல் (New Color Style) :** ஒரு வேலையில் உருவங்களை வரைவதற்கு முன்னால் கலர்களை உருவாக்கிக் கொள்ள இந்த ஐகான் உதவுகிறது. இதனை செலக்ட் செய்தவுடன் வருகின்ற (யூனிஃபார்ம்) கலர் பிக்கர் விண்டோவில் நமக்குத் தேவையான கலர்களை தயாரித்து ஓகே கொடுக்க

அது பட்டியலில் சேர்க்கப்படுகிறது. எத்தனை கலர்கள் தேவையோ அத்தனை முறை இந்த ஐகானை க்ளிக் செய்து ஓகே கொடுக்கவும். மேலும் கோரல்டிராவில் வழக்கமாக நாம் கலர்களை செலக்ட் செய்யும் கலர் பேலட்டிலிருந்து கலர்களை ட்ராக் செய்து இந்த பட்டியலில் சேர்க்கலாம். இந்த கலர்களுக்கு பேரன்ட் கலர் (Parent Color) என்று பெயர். குறிப்பிட்ட ஹ்யூவில் உருவாக்கப்பட்ட இந்த கலர்களை வைத்து சைல்டு கலர்களை (Child Color) உருவாக்கலாம்.

2. **நியூ சைல்டு கலர்(ஸ்) (New Child Color(s)) :** ஒரு குறிப்பிட்ட ஹ்யூவில் உருவாக்கப்பட்ட கலரிலிருந்து அதன் சாச்சுரேசன் மற்றும் பிரைட்னஸ் ஆகியவற்றில் மட்டும் மாற்றங்கள் கொடுத்து உருவாக்கப்படும் கலர்களுக்கு சைல்டு கலர் என்று பெயர். எடுத்துக்காட்டாக M 100 மற்றும் Y 100 கலந்து உருவாக்கப்பட்ட சிகப்பு நிறம் ஹ்யூவில் 3 டிகிரி ஆகும். இதே ஹ்யூவிற்கு சாச்சுரேசன் மற்றும் பிரைட்னஸில் மாற்றங்களைக் கொடுத்தால், பரவுன், லைட் ரெட் உட்பட பிற கலர்கள் கிடைக்கின்றன.

பட்டியலில் உள்ள ஒரு பேரன்ட் கலரை செலக்ட் செய்து கொண்டு இந்த ஐகானை செலக்ட் செய்யவும். உடன் ஒரு டயலாக் பாக்ஸ் வருகின்றது. இதில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள சாச்சுரேசன் மற்றும் பிரைட்னஸ் ஸ்லைடர்களில் மாற்றங்களைக் கொடுத்து புதிய கலரை உருவாக்கவும்.



The Hue of 'C:100 M:88 Y:0 K:0 (1)' has been linked to 'C:100 M:88 Y:0 K:0'.

Hue: 225

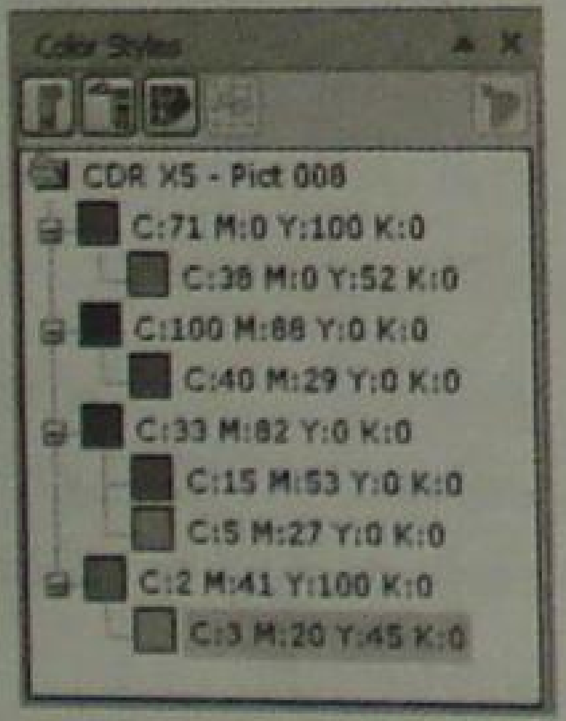
Saturation: 67

Brightness: 62

Color name: C:100 M:88 Y:0 K:0 (1)

Create: 1 shades of: C:100 M:88 Y:0

புதிய சைல்டு கலரின் அடிப்படையில் மேலும் பல கலர்கள் உருவாக்க இந்த டயலாக் பாக்ஸில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள நம்பர் ஆஃப் ஷேட்ஸ் என்ற பகுதியில் உள்ள கிரியேட் என்ற டெக்ஸ்ட் பாக்ஸில் எண்ணை மாற்றவும். அந்த பகுதியில் கிடைக்கும் பிற கட்டளைகளில் மாற்றங்கள் கொடுத்துப் பாருங்கள். மேலும் பல கலர்கள் உருவாக்கப்பட்டு டாக்கர் விண்டோவின் பட்டியலில் நிறுத்தப்படுகின்றன.



CDR X5 - Pict 008
- C:71 M:0 Y:100 K:0
  - C:38 M:0 Y:52 K:0
- C:100 M:88 Y:0 K:0
  - C:40 M:29 Y:0 K:0
- C:33 M:82 Y:0 K:0
  - C:15 M:53 Y:0 K:0
  - C:5 M:27 Y:0 K:0
- C:2 M:41 Y:100 K:0
  - C:3 M:20 Y:45 K:0

ஒரு குறிப்பிட்ட நிறத்தின் அதே ஷேடில் மேலும் பல கலர்களை உருவாக்க இந்த நியூ சைல்டு கலர்(ஸ்) ஐகான் உதவுகிறது.

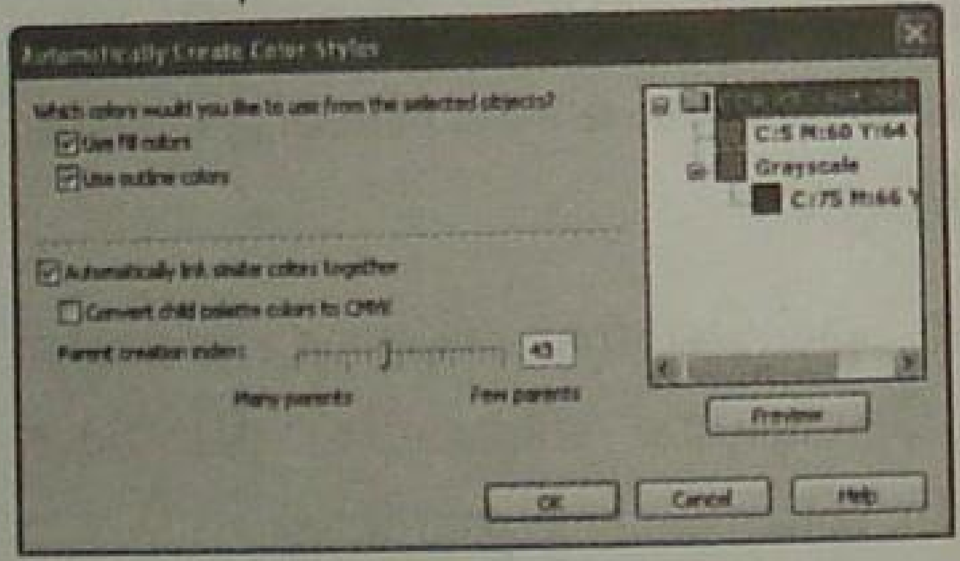
3. **எடிட் கலர் ஸ்டைல் (Edit Color Style) :** பட்டியலில் சேர்க்கப்பட்டுள்ள கலர்களில் ஏதேனும் மாற்றம் கொடுக்க இந்த ஐகான் உதவுகிறது.

இந்த கலர் ஸ்டைல்ஸ் கட்டளையின் சிறப்பான செயல்பாடே இந்த எடிட் கலர் ஸ்டைல் ஐகான் தான்.

இந்த டாக்கர் விண்டோ மூலம் உருவாக்கப்பட்ட கலர்களை உங்களது வேலைகளில் பயன்படுத்தி இருப்பீர்கள். வேலையை முடித்த பிறகு பயன்படுத்திய கலர்களில் ஏதேனும் மாற்றம் கொடுக்க வேண்டி வரலாம். எடுத்துக்காட்டாக குறிப்பிட்ட சிவப்பு கலர் பயன்படுத்தியுள்ள பகுதியில் அந்த சிவப்பு நிறத்திற்கு பதிலாக நீல நிறம் பயன்படுத்த வேண்டி வரலாம். ஆனால் வேலையில் பல இடங்களில் சிவப்பு நிறம் கொடுக்கப்பட்டிருக்கும். அவற்றை கண்டுபிடித்து மாற்றுவது சற்று சிரமமான வேலை. எடிட் மெனுவில் உள்ள ஃபைன்ட் அன்டு ரீப்ளேஸ் கட்டளை மூலம் மாற்றலாம். ஆனால் அதனை விட வேகமாகவும் துல்லியமாகவும் மாற்ற இந்த எடிட் கலர் ஸ்டைல் ஐகான் உதவுகிறது.

குறிப்பிட்ட கலரை செலக்ட் செய்து கொண்டு இந்த ஐகானை க்ளிக் செய்யவும். கலர் பிக்கர் டயலாக் பாக்ஸ் வருகிறது. இதில் தேவையான கலரை செலக்ட் செய்து கொண்டு ஓகே கொடுக்கவும். உடன் டாக்கர் விண்டோவின் பட்டியலில் உள்ள கலர் மாறிவிடுவதுடன் நமது வேலையில் எங்கெங்கெல்லாம் குறிப்பிட்ட அந்த கலர் பயன்படுத்தப்பட்டிருந்ததோ அங்கெல்லாமும் இந்த புதிய கலர் கொடுக்கப்பட்டிருக்கும்.

4. **ஆட்டோ-கிரியேட் கலர் ஸ்டைல் (Auto-create Color Style) :** கலர் ஸ்டைலை பயன்படுத்தாமல் முடிக்கப்பட்ட வேலையில் உள்ள கலர்களை பட்டியலில் சேர்க்க இந்த ஐகானை க்ளிக் செய்யவும்.



Which colors would you like to use from the selected objects?

☑ Use fill colors

☑ Use outline colors

☑ Automatically link similar colors together

☐ Convert child palette colors to CMYK

Parent creation index: 43

C:5 M:60 Y:64

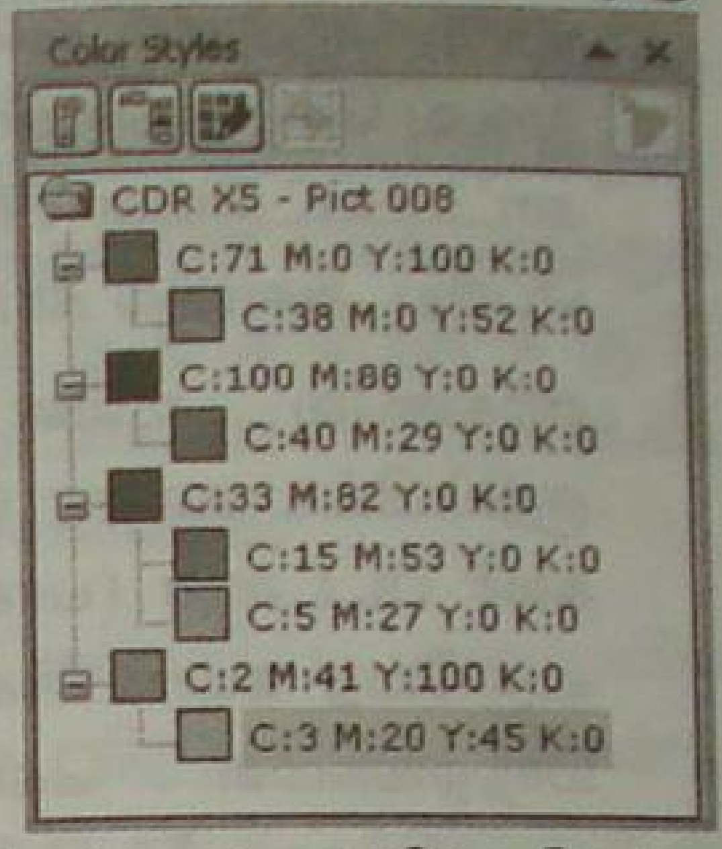
Grayscale

C:75 M:66

இந்தக் கட்டளையை செலக்ட் செய்தால் ஒரு டயாலாக் பாக்ஸ் வருகிறது. இதில் முடிக்கப்பட்ட வேலையில் பயன்படுத்தியுள்ள ஃபில் மற்றும் அவுட் லைன் கலர்களில் எவையெவை கலர் ஸ்டைல் பட்டியலில் சேர்க்க வேண்டும் என்பது உள்ளிட்ட பகுதிகளில் தேவையானவற்றை செலக்ட் செய்து கொள்ளலாம். பிரிவ்யூ பட்டனை அழுத்தி ஒரு முறை ஒப்பு நோக்கிக் கொள்ளலாம். ஓகே கொடுக்க, ஸ்டைல் பேலட்டில் கலர்கள் இருந்தாலும் இல்லையென்றாலும், அதுவரையிலும் அந்த வேலையில் பயன்படுத்தியுள்ள கலர்கள், பட்டியலாகத் தயாரிக்கப்படுகிறது.

5. **கன்வர்ட்ஸ் செலக்டட் கலர் டூ ஸ்பாட் (Converts selected color to spot) :** ப்ராஸஸ் அல்லது ஆர்ஜீபீ கலர் முறைகளில் உருவாக்கப்பட்ட கலர்களை ஸ்பாட் கலர் என்ற தனி நிறங்களாக தயாரிக்க இந்த ஐகான் உதவுகிறது. குறிப்பிட்ட கலரை செலக்ட் செய்து கொண்டு இந்த ஐகானை செலக்ட் செய்யவும். உடன் அந்த கலர் தனி கலராக மாற்றப்படுகிறது. பிரிண்ட் கட்டளையில் செபரேஷன் ஃபோல்டர் மூலம் இதனை அறியலாம். மேலும் ஸ்டேட்டஸ் பாரில் கொடுக்கப்படும் ஃபில் ஐகான் பகுதியில் காட்டப்படும் கலரின் இடது மூலையில் ஸ்பாட் கலர்களை குறிக்கும் ஒரு புள்ளி நிறுத்தப்பட்டுவிடும்.

6. கலர் ஸ்டைல் பேலட்டின் பட்டியல் பகுதி. இதில் நமது வேலைக்கு நாம் கொடுத்துள்ள பெயர் ஒரு ஃபோல்டராக முதலாவதாக நிறுத்தப்படுகிறது. அத்துடன் ஒரே நேரத்தில் நாம் பல வேலைகளைத் துவக்கியிருந்தால் அவை அனைத்தும் இந்த பட்டியலில் ஒவ்வொரு ஃபோல்டராகக் காட்டப்படுகின்றன.



CDR X5 - Pict 008
- C:71 M:0 Y:100 K:0
  - C:38 M:0 Y:52 K:0
- C:100 M:88 Y:0 K:0
  - C:40 M:29 Y:0 K:0
- C:33 M:82 Y:0 K:0
  - C:15 M:53 Y:0 K:0
  - C:5 M:27 Y:0 K:0
- C:2 M:41 Y:100 K:0
  - C:3 M:20 Y:45 K:0

இதில் ஒரு ஃபோல்டர் மீது டபுள் க்ளிக் செய்ய அது விரிக்கப்பட்டு அதற்குள் நிறுத்தப்பட்டுள்ள கலர்கள் காட்டப்படுகின்றன. வருகின்ற பட்டியலில் பேரன்ட் மற்றும் சைல்ட் கலர்கள் தனித்தனியே காட்டப்படுகின்றன. குறிப்பிட்ட கலரை செலக்ட் செய்து ட்ராக் செய்து அடுத்த வேலைக்கான ஃபோல்டரினுள் நிறுத்திக் கொள்ளலாம். இதன் மூலம் ஒரு வேலையில் உருவாக்கிய கலர்களை அடுத்த வேலையிலும் பயன்படுத்த முடிகிறது.

பயன்படுத்தும் முறை : கலர் ஸ்டைல்ஸ் மூலம் உருவாக்கியுள்ள கலர்களை நமது வேலைகளில் பயன்படுத்துவது மிகவும் எளிது. பின்வரும் இரண்டு முறைகளில் பயன்படுத்தலாம்.

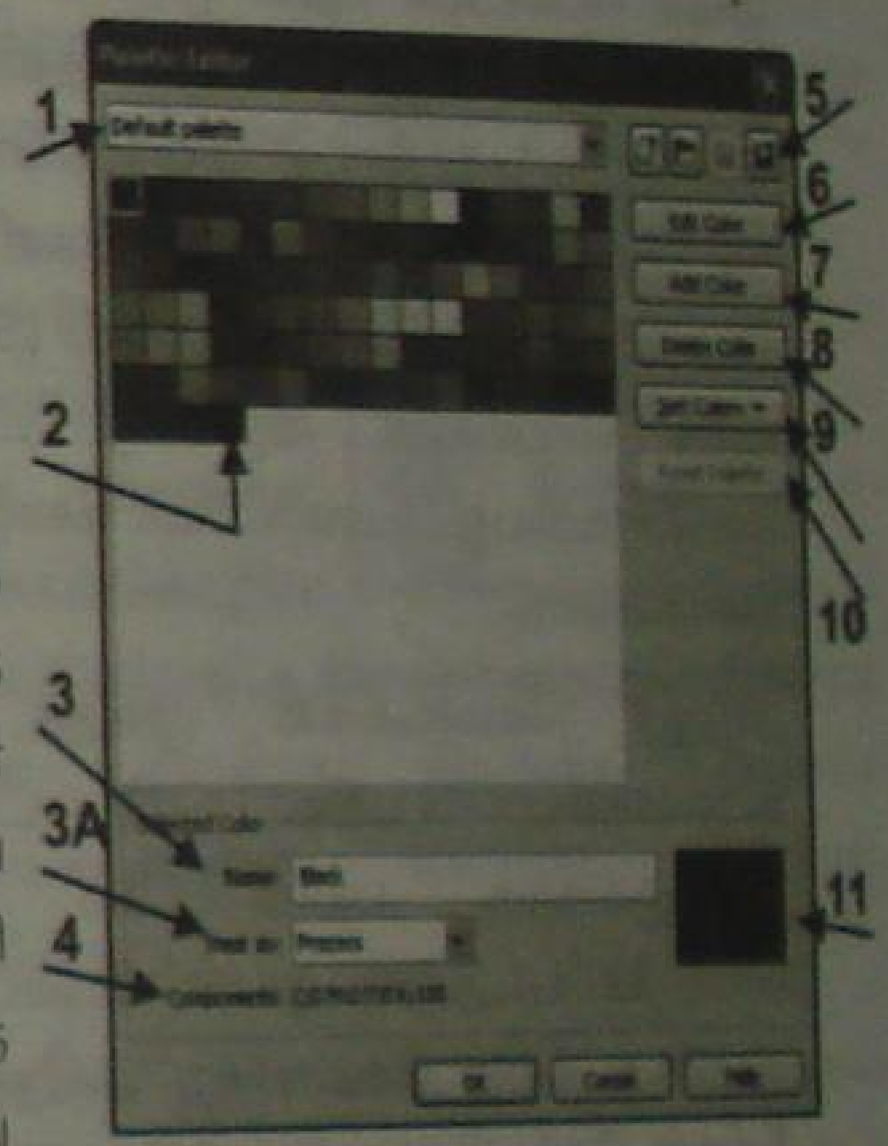
1. தேவையான உருவத்தை செலக்ட் செய்து கொண்டு இந்த டாக்கர் விண்டோவில் நிறுத்தப்பட்டுள்ள பட்டியலில் உள்ள உங்களுக்குத் தேவையான கலரை க்ளிக் செய்யவும். உடன் அந்த கலர் செலக்ட் செய்யப்பட்டிருந்த உருவத்திற்குக் கொடுக்கப்பட்டுவிடும்.

2. தேவையான கலரை ட்ராக் செய்து உருவத்தின் மீது நிறுத்தவும். அந்த கலர் அந்த உருவத்திற்குக் கொடுக்கப்பட்டுவிடும். உருவத்தின் கோட்டின் மீதும், உட்புறம் ஃபில்லாகவும் கொடுக்கலாம்.

சிறப்புத்தன்மை வாய்ந்த வேலைகளை உருவாக்க உதவும் ஒரு கட்டளை. ஒரு குறிப்பிட்ட ஹ்யூவில் உள்ள பலநிலை நிறங்களை, அதாவது ஒரு குறிப்பிட்ட நிறத்தின் மென்மையானது முதல் அடர்த்தியானது வரையிலான நிலைகளை ஒரே நேரத்தில் உருவாக்கி குறிப்பிட்ட வேலையில் மட்டுமல்லாது தேவையான வேறு வேலைகளிலும் எளிதில் பயன்படுத்த உதவும் கட்டளை. அதிகம் பயன்படுத்தக்கூடிய வாய்ப்பிருந்தும் பயன்படுத்தப்படாத செயல்பாடுகளுள் இதுவும் ஒன்று.

12. பேலட் எடிட்டர் (Palette Editor) :

கோரல்டிரா அப்ளிகேஷனை துவங்கியதும் வருகின்ற ஸ்கிரீனின் வலது ஓரத்தில் சிறிய கட்டங்களில் கலர்கள் நிறுத்தப்பட்டிருக்கின்றன. இதற்கு கலர் பேலட் என்று பெயர். (இது பற்றி ஏற்கனவே விரிவாக பார்த்துள்ள போதிலும் (பக்கம் 004, 251) இங்கு பேலட் எடிட்டர் பற்றி பார்ப்பதால் மீண்டும் நினைவுக்குக் கொண்டுவர வேண்டுகிறோம்.) இந்த கலர் பேலட்டை நமக்கு விரும்பய பகுதிகளில் நகர்த்தி வைத்துக் கொள்ளலாம். தேவையில்லையென்றால் ஸ்கிரீனில் இருந்து நீக்கி விடலாம். இதில் புதிதாக கலர்களை சேர்ப்பதும் எளிது. கலர் பிக்கர்களில் உள்ள ஆட் டூ பேலட் பட்டனை அழுத்தினால் நீங்கள் செலக்ட் செய்துள்ள கலர் பேலட்டில் சேர்க்கப்பட்டுவிடுகிறது (பார்க்க பக்கம் 065). இந்த பேலட்டில் உள்ள கலரை மாற்றியமைக்க அல்லது வேறு புதிய பேலட் உருவாக்க இந்த பேலட் எடிட்டர் கட்டளை உதவுகிறது. இதனை செலக்ட் செய்தவுடன் கீழே கொடுக்கப்பட்டுள்ள டயலாக் பாக்ஸ் வருகிறது. இதன் உதவியுடன் தேவையான கலர்களை உருவக்கிக் கொள்ள முடிகிறது.



செயல்முறை : ஒரு குறிப்பிட்ட வேலையில் பல நிலை வண்ணங்களை பயன்படுத்த வேண்டியிருந்தால் கலர் ஸ்டைல்ஸ் மூலம் செயல்படலாம். அல்லது அந்த வேலைக்காக ஒரு தனி கலர் பேலட்டையே உருவாக்கி பயன்படுத்தலாம். அல்லது ஏற்கனவே உள்ள பேலட்டுகளில், குறிப்பிட்ட சில கலர்களை மட்டும் உருவாக்கிக் சேர்த்துக் கொள்ளலாம். மற்றும் ஏற்கனவே உள்ள கலர்களை மாற்றியமைக்க வேண்டும் என்றாலும் அதனையும் செய்து முடிக்க இந்த டயலாக் பாக்ஸ் உதவுகிறது.

1. புதிய பேலட்டை உருவாக்கி பயன்படுத்த : பாகம் 5ல் உள்ள ஐகான்களில் முதலாவதாக உள்ளது நியூ பேலட் (New Palette) ஆகும். அதனை க்ளிக் செய்ய, சேவ் அஸ் டயலாக் பாக்ஸ் வருகிறது. இதன் மூலம் தற்போது புதிதாக உருவாக்க உள்ள பேலட்டிற்கு ஒரு பெயர் கொடுத்து, எங்கு சேவ் செய்ய விரும்புகிறீர்களோ அந்த குறிப்பிட்ட ஃபோல்டரின் சேவ் செய்து கொள்ளலாம். பொதுவாக கலர் பேலட்டுகள் பின்வரும் ரூட்டில் சேவ் செய்யப்படுவது நல்லது.

Corel>Graphics11>User Custom Data>Palettes

இங்கு பேலட்டுகள் நீங்கள் கொடுத்த பெயருடன் .cpl என்ற பின்னிணைப்புடன் சேவ் செய்யப்படுகின்றன. புதிய பேலட்டிற்கு பெயர் கொடுத்து சேவ் செய்த பிறகு ஆட் கலர் (Add Color) பட்டனை (பாகம் 7) க்ளிக் செய்யவும். உடன் கலர் பிக்கர் விண்டோ வருகிறது. இதில் மாடல் பகுதியில் CMYK அல்லது உங்களது வேலையின் தன்மையை பொருத்து RGB முறையில் கலர்களை உருவாக்கிக் கொள்ளுங்கள். ஒரு கலரை உருவாக்கியதும் தேவையென்றால் அதற்கு பெயர் கொடுத்துக் கொள்ளுங்கள். ஓகே கொடுக்க அந்த குறிப்பிட்ட கலர் பேலட் எடிட்டரில் புதிதாக நீங்கள் துவக்கியுள்ள பேலட்டில் சேர்க்கப்பட்டு விடுகிறது. இதைபோல தேவையான கலர்களை செலக்ட் செய்து சேர்த்துக் கொள்ளவும்.

தேவையான கலர்களை உருவாக்கி முடித்ததும் பாகம் 5ல் உள்ள மூன்றாவது பட்டனான சேவ் பேலட் (Save Palette) என்பதை க்ளிக் செய்தால் அதுவரை நீங்கள் உருவாக்கிய கலர்கள், நீங்கள் பெயர் கொடுத்து புதிதாக உருவாக்கிய பேலட்டில் சேர்க்கப்பட்டுவிடும்.

நியூ பேலட் ஐகான் மூலம் அல்லாமல், ஏற்கனவே உள்ள ஒரு பேலட்டில் உள்ள கலர்களை மாற்றியமைத்தும், அதே பேலட்டில் புதிய கலர்களை சேர்த்தும் உள்ள நிலையிலும், அந்த பேலட்டை தனியாக புதிய பெயர் கொடுத்து சேவ் செய்து கொள்ளலாம். இதற்கு பாகம் 5ல் கொடுக்கப்பட்டுள்ள ஐகான்களில் நான்காவதாகக் கொடுக்கப்பட்டுள்ள சேவ் அஸ் (Save as) என்பதை க்ளிக் செய்யவும். வருகின்ற டயலாக் பாக்ஸில் மேலே கூறியது போல பெயர் கொடுத்து சேவ் செய்து கொள்ளலாம்.

அடுத்த வேலைகளை முடித்த பிறகு நீங்கள் உருவாக்கிய புதிய பேலட்டை மீண்டும் துவக்குவதற்கு பாகம் 5ல் இரண்டாவதாகக் கொடுக்கப்பட்டுள்ள ஓபன் பேலட் (Open Palette) ஐகானை க்ளிக் செய்யவும். அநேகமாக நேரடியாக நீங்கள் சேவ் செய்துள்ள ஃபோல்டர் துவக்கப்படும். அல்லது அது குறிப்பிட்ட ரூட்டில் சேவ் செய்துள்ள ஃபோல்டருக்குச் சென்று உங்கள் பேலட்டை துவக்கிக் கொள்ளலாம்.

2. ஏற்கனவே உள்ள பேலட்டில் புதிய கலர்களை சேர்க்க: ஏற்கனவே உள்ள ஒரு பேலட்டை துவக்கிக் கொள்ளுங்கள். பொதுவாக டீஃபால்டாக, டீஃபால்ட் சிஎம்ஒய்கே பேலட் துவக்கப்பட்டிருக்கும் (பாகம் 1). அதில் உள்ள கலர்கள் அனைத்தும் சிறிய கட்டங்களில் கொடுக்கப்பட்டிருக்கும். இந்த நிலையில் புதிய கலர்களை இதே பேலட்டில் சேர்க்க ஆட் கலர் பட்டனை (பாகம் 7) க்ளிக் செய்யவும். வருகின்ற கலர் பிக்கர் டயலாக் பாக்ஸில் தேவையான கலரை (புதிய பேலட்டை உருவாக்குவதில் செயல்பட்டதைப் போலவே) உருவாக்கி, அதில் உள்ள ஆட் டு பேலட் கொடுத்தால் போதும், (இதன் பின் கலர் பிக்கர் டயலாக் பாக்ஸை க்ளோஸ் செய்து விடவும்.) அந்த கலர் பேலட்டில் சேர்க்கப்பட்டுவிடும். பேலட்டில் ஒரு கலரை செலக்ட் செய்தால் (பாகம் 2) அதன் பெயர் பாகம் 3ல் நேம் என்ற பகுதியிலும், அதில் கலர்கள் கலக்கப்பட்டுள்ள விகிதம் பாகம் 4ல் கலர் என்ற பகுதியிலும் காட்டப்படுகின்றன. தற்போது செலக்ட் செய்துள்ள கலரை சிஎம்ஒய்கே நிற முறையில் அல்லது ஸ்பாட் கலர் என்ற இரண்டில் எந்த முறையில் கருத வேண்டும் என்பதை இங்குள்ள டிரீட் அஸ் என்ற பகுதியில் ஒன்றை செலக்ட் செய்வதன் மூலம் முடிவு செய்து கொள்ளலாம். அருகில் பாகம் 11ஆகக் காட்டப்பட்டுள்ள பிரிவ்யூ பெட்டியிலும் அந்த கலர் பெரிய அளவில் காட்டப்படுகிறது.

3. ஏற்கனவே உள்ள கலரை மாற்றியமைக்க : குறிப்பிட்ட கலரை செலக்ட் செய்து கொண்டு எடிட் கலர் பட்டனை (பாகம் 6) க்ளிக் செய்யவும். உடன் வருகின்ற கலர் பிக்கரில் அந்த கலரில் தேவையான மாற்றங்களை கொடுத்து ஓகே கொடுக்கவும். பழைய கலர் நீக்கப்பட்டு புதிய கலர் அந்த இடத்தில் நிறுத்தப்பட்டிருக்கும்.

4. பேலட்டில் உள்ள குறிப்பிட்ட கலரை முற்றிலும் நீக்கிவிட : குறிப்பிட்ட கலரை செலக்ட் செய்து கொள்ளுங்கள். அந்த கலர் மீது ஒரு க்ளிக் செய்திருந்தால் போதும். அதன் பெயரும் கலப்பு விகிதமும் கீழே தெரிகின்றன. இந்நிலையில் பாகம் 8ஆகக் காட்டப்பட்டுள்ள டெலிட் பட்டனை க்ளிக் செய்யவும். உடன் ஒரு எச்சரிக்கை பட்டன் வந்து குறிப்பிட்ட அந்த கலரின் பெயர் அல்லது கலப்பு விகிதத்தைக் காட்டி, அதனை நீக்கி விடலாமா என்று கேட்கின்றது. நீங்கள் யெஸ் கொடுத்தால் அந்த கலர், பேலட்டிலிருந்து நீக்கப்பட்டுவிடுகிறது.

   பேலட்டில் உள்ள கலர்களை பல வகைகளில் ஒழுங்குபடுத்தி வைக்கலாம். எடுத்துக்காட்டாக பெயர் வாரியாக அடுக்கி இருக்கும்படி செய்யலாம். இதற்கு பாகம் 9ஆகக் காட்டப்பட்டுள்ள ஷார்ட் கலர்ஸ் பட்டனை அழுத்தவும். இதில் ஒரு பட்டியல் வருகிறது. அதன்படி கலர்களை நாம் பின்வரும் முறைகளில் ஒழுங்குபடுத்தி நிறுத்தலாம் :

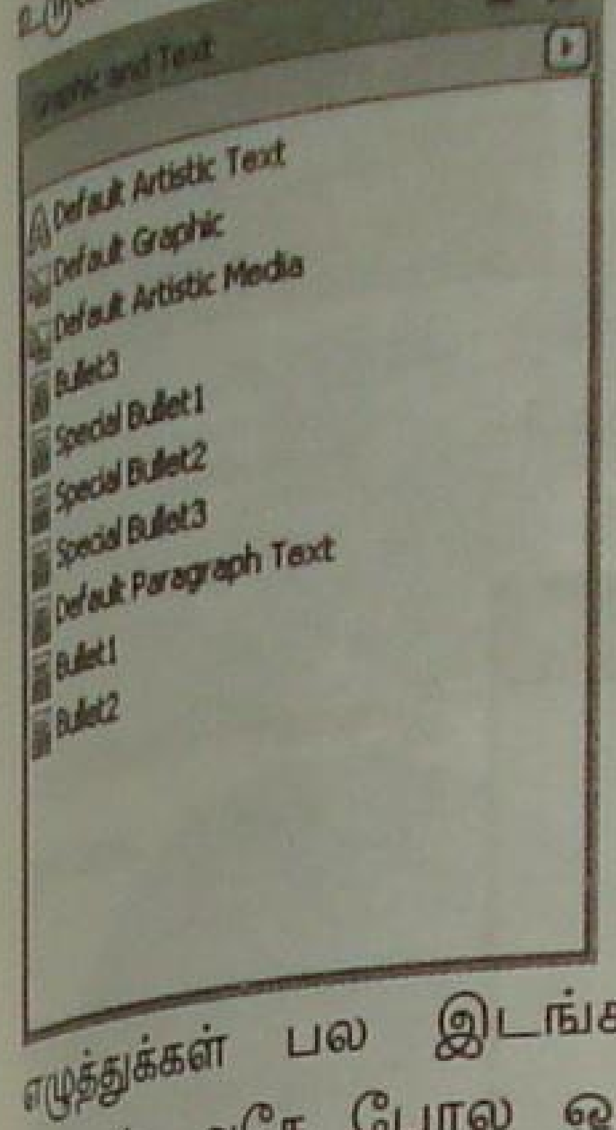
   ரிவர்ஸ், ஹ்யூ, பிரைட்னஸ், சாச்சுரேஷன், ஆர்ஜிபீ வேல்யூ, எச்எஸ்பீ வேல்யூ, நேம் - ஆகியவற்றின் அடிப்படையில் செயல்படுத்தலாம்.

   இதில் தேவையானதை செலக்ட் செய்தவுடன் சிறு கட்டங்களாக நிறுத்தப்பட்டுள்ள கலர்கள், நீங்கள் செலக்ட் செய்த முறையின் அடிப்படையில் மாற்றி நிறுத்தப்படுகின்றன.

   இதுவரையிலும் நீங்கள் இந்த பேலட்டில் செய்த மாற்றங்கள் எல்லாம் நீக்கப்பட்டு டீஃபால்ட் அமைப்பு தேவையெனில் தற்போது படத்தில் டிம்டு கட்டளையாக உள்ள பாகம் 10ஆகக் காட்டப்பட்டுள்ள ரீசெட் பேலட் என்ற பட்டனை க்ளிக் செய்யவும். அனைத்து மாற்றங்களும் நீக்கப்பட்டு கலர்கள் பழைய நிலைக்குக் கொண்டுவரப்படுகின்றன.

13. கிராபிக் அண்ட் டெக்ஸ்ட் ஸ்டைல்ஸ் (Graphic and Text Styles) :

படங்கள் மற்றும் எழுத்துக்களுக்கான தன்மைகளை தனியே உருவாக்கி வைத்துக் கொண்டு அவற்றை தேவையான படங்கள் மற்றும் எழுத்துக்களுக்கு பயன்படுத்த இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது. அவ்வாறு உருவாக்கப்படுபவை ஸ்டைல் (Style) என்று அழைக்கப்படுகின்றன. தனித்தனியே படங்களுக்கும் எழுத்துக்களுக்கும் ஸ்டைல்களை உருவாக்கிக் கொள்ளலாம்.

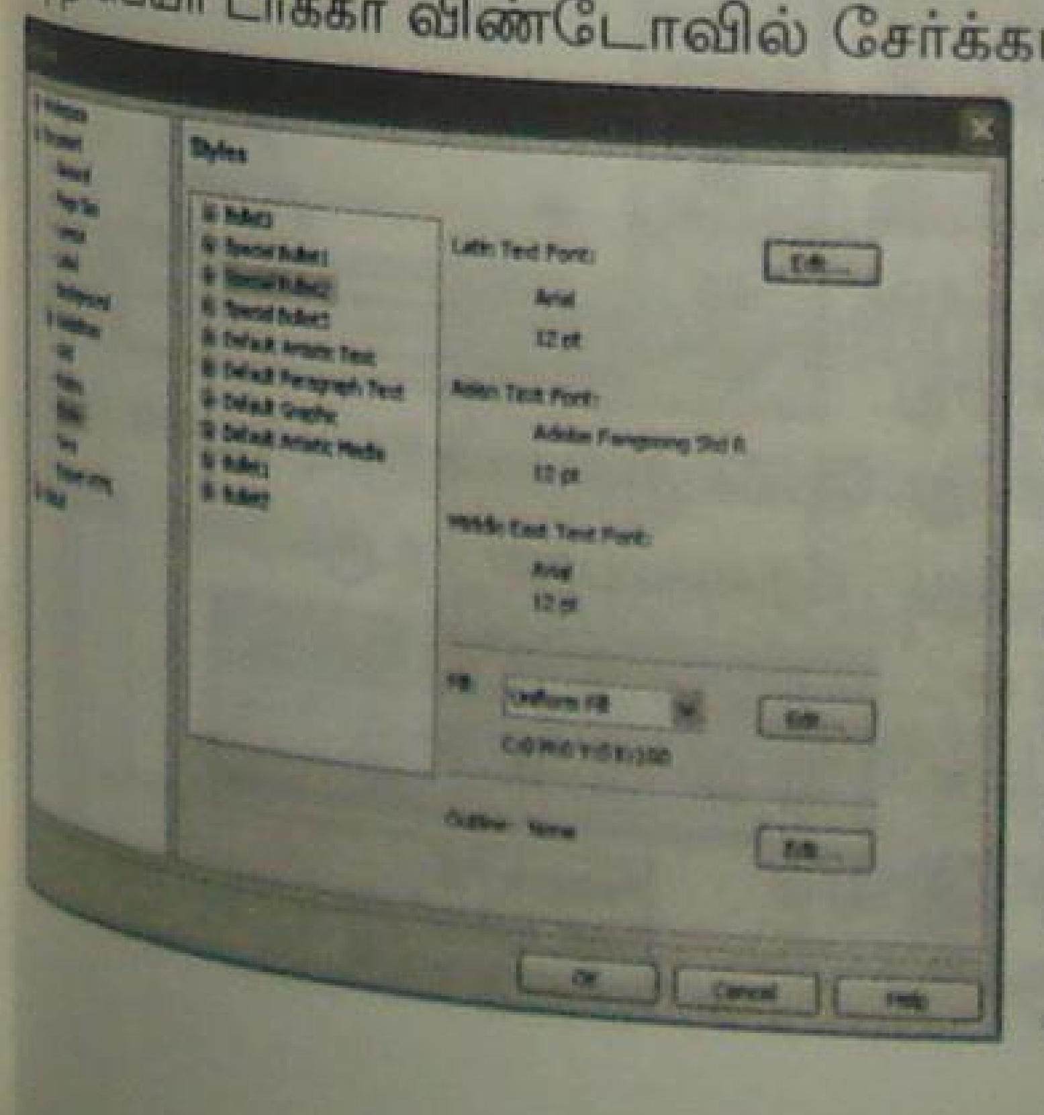

Graphic and Text
Default Artistic Text
Default Graphic
Default Artistic Media
Bullet3
Special Bullet1
Special Bullet2
Special Bullet3
Default Paragraph Text
Bullet1
Bullet2

ஒரு குறிப்பிட்ட அமைப்பில் எழுத்துக்கள் பல இடங்களில் நிறுத்தப்பட வேண்டி வரலாம். அதே போல ஒரு குறிப்பிட்ட தன்மையுடன் படங்கள் வரைந்து பல இடங்களில் பயன்படுத்தப்பட வேண்டி வரலாம். இது போன்ற சந்தர்ப்பங்களில் இந்த டாக்கர் விண்டோ பெரிதும் பயன்படுகிறது.

இந்தக் கட்டளையை க்ளிக் செய்தவுடன் வருகின்ற டாக்கர் விண்டோவில் டீஃபால்டாக சில ஸ்டைல்கள் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. தேவையில்லை என்றால் அவற்றை முற்றிலுமாக நீக்கி விடலாம்.

புதியதாக உருவாக்கியுள்ள ஒரு எழுத்துப்பகுதியை செலக்ட் செய்து கொண்டு இந்த டாக்கர் விண்டோவில் உள்ள ஒரு ஸ்டைலை டபுள் க்ளிக் செய்தால் போதும். அந்த ஸ்டைல் நீங்கள் செலக்ட் செய்திருந்த எழுத்துப் பகுதிக்குக் கொடுக்கப்பட்டுவிடும். அதே போல வரைந்துள்ள படத்தை செலக்ட் செய்து கொண்டு, கிராபிக் ஸ்டைல் ஒன்றை டபுள் க்ளிக் செய்தால் அது அப்ளை ஆகிவிடுகிறது.

புதிதாக ஒரு ஸ்டைல் உருவாக்க : இந்த டாக்கர் விண்டோவின் வலது மேல் மூலையில் உள்ள காஸ்கேடிங் ஆரோவை க்ளிக் செய்தால் ஒரு மெனு வருகிறது. அதில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள நியூ என்ற கட்டளையை க்ளிக் செய்தால் வரும் பட்டியலில் கிராபிக் ஸ்டைல், ஆர்டிஸ்டிக் டெக்ஸ்ட் ஸ்டைல், பாராகிராப் டெக்ஸ்ட் ஸ்டைல் ஆகியன கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. தேவையானதை செலக்ட் செய்ய அந்த பெயர் டாக்கர் விண்டோவில் சேர்க்கப்பட்டு விடும்.


Styles
Bullet3
Special Bullet1
Special Bullet2
Special Bullet3
Default Artistic Text
Default Paragraph Text
Default Graphic
Default Artistic Media
Bullet1
Bullet2
Latin Text Font:
Arial
12 pt
Asian Text Font:
Adobe Fangsong Std R
12 pt
Middle East Text Font:
Arial
12 pt
Edit...
Uniform Fill
Edit...
Outline - None
Edit...
OK
Cancel
Help

இப்பொழுது அந்த ஸ்டைலின் தன்மைகளை மாற்ற, டாக்கர் விண்டோவில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள அந்த ஸ்டைலின் மீது மவுஸின் வலது பட்டனை க்ளிக் செய்யவும். வருகின்ற பட்டியலில் கடைசியாகக் கொடுக்கப்பட்டுள்ள ப்ராப்பர்டீஸ் என்பதை செலக்ட் செய்தால் ஆப்ஸன்ஸ் கட்டளையின் டயலாக் பாக்ஸ் வருகிறது.

இதில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள எடிட் பட்டனை க்ளிக் செய்தால் ஃபார்மேட் டெக்ஸ்ட் (Format Text) டயலாக் பாக்ஸ் வருகிறது. இதில் தேவையானவற்றை செலக்ட் செய்து ஓகே கொடுக்கவும். அவை அனைத்தும் ஆப்ஸன்ஸ் டயலாக் பாக்ஸின் ஸ்டைல் பகுதியில் கொடுக்கப்படுகின்றன.

படங்களாக இருந்தால் ஃபில் மற்றும் அவுட்லைன் பகுதியில் எடிட் பட்டனை அழுத்தி மாற்றங்களைக் கொடுத்துக் கொள்ளுங்கள். இது போல அனைத்து ஸ்டைல்களுக்கும் மாற்றங்களைக் கொடுக்கலாம்.

நமது வேலையில் இந்த ஸ்டைல்களை அப்ளை செய்ய, உருவாக்கிய எழுத்து அல்லது படத்தை செலக்ட் செய்து கொண்டு இந்த டாக்கர் விண்டோவில் உள்ள தேவையான ஸ்டைலின் மீது டபுள் க்ளிக் செய்யவும்.

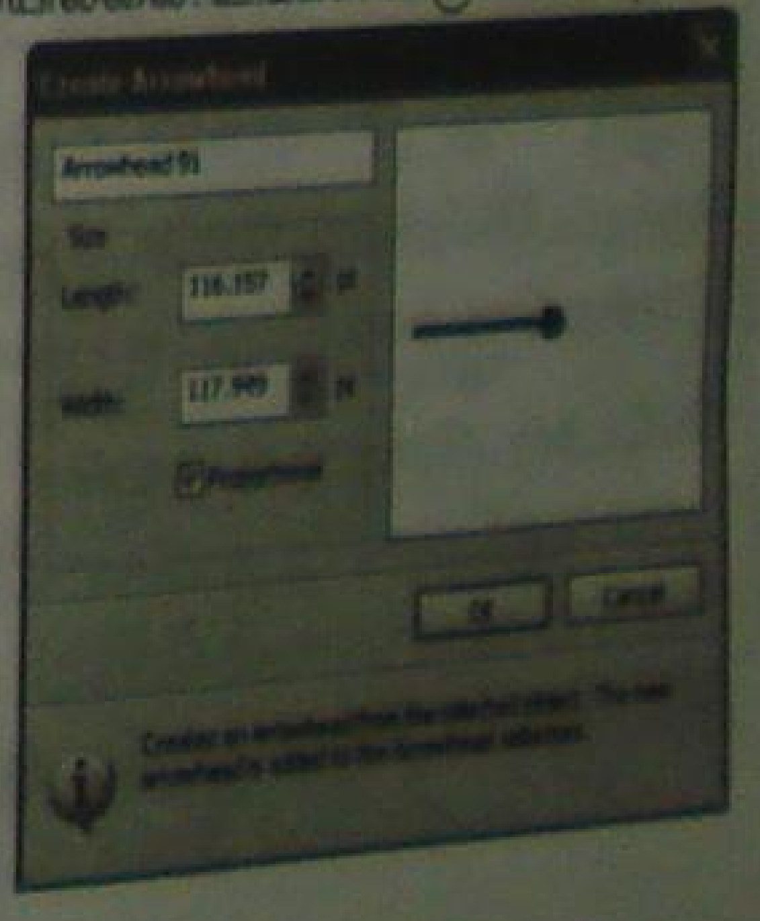
14. கிரியேட் (Create) :

Arrowhead...
Character...
Pattern Fill...

இது ஒரு காஸ்கேடிங் மெனுவாகும். புதிதாக மூன்று விதமான செயல்பாடுகளை உருவாக்க இதற்குள் கட்டளைகள் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. ஆரோ (Arrow), கேரக்டர் (Character) மற்றும் பின்புலமாகக் கொடுக்க உதவும் பேட்டர்ன் (Pattern) ஆகிய மூன்றையும் உருவாக்க இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது. இவற்றை உருவாக்க தனித்தனி செயல்பாடுகள் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. அவற்றை காண்போம்.

அம்புக்குறி (Arrow) உருவாக்க : கோரல்டிராவில் வரையப்படும் கோடுகளின் முனையில் அம்புக்குறி உள்ளிட்ட நமக்குத் தேவையான உருவங்களை நிறுத்திக் கொள்ள முடியும். அவுட்லைன் பற்றிய விளக்கத்தில் இது பற்றி கூறியுள்ளோம் (பக்கம் 071 பார்க்க). நமக்குத் தேவையான உருவத்தை கோடுகளின் முனையில் வரச்செய்வதற்கு இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது.

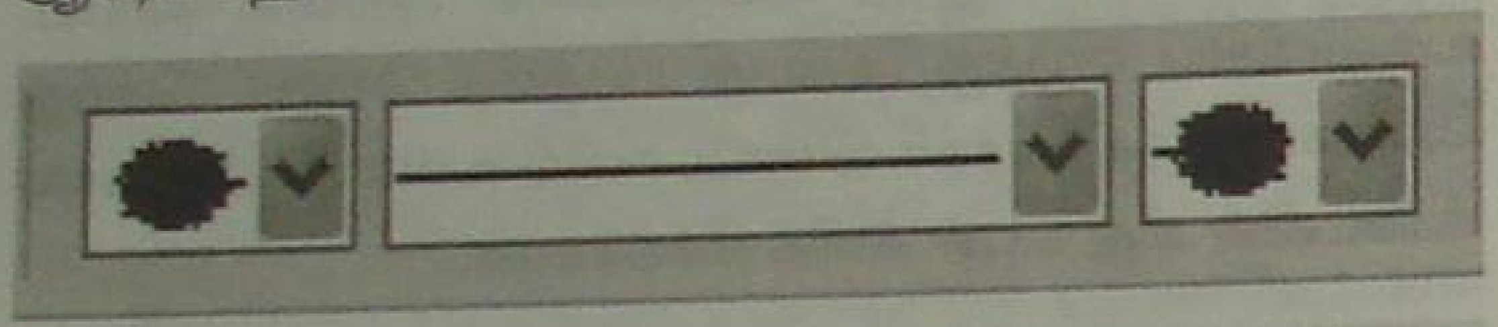
தேவையான உருவத்தை வரைந்து கொள்ளுங்கள். அளவைப்பற்றி கவலையில்லை. உங்கள் விருப்பப்படியாக வரைந்து கொள்ளுங்கள். வரைந்த உருவத்தை செலக்ட் செய்த நிலையில் இந்த கிரியேட் கட்டளையில் அரோவை செலக்ட் செய்யுங்கள். உடன் ஒரு டயலாக் பாக்ஸ்


Create Arrowhead
Size
Length:
116.157
Width:
117.999
OK
Cancel

வருகிறது. இதில் உருவாக்கியுள்ள தலைக்கு ஒரு பெயரை கொடுத்துக் கொள்ளுங்கள். அதில் தானாகவே ஒரு பெயர் கொடுக்கப்பட்டிருக்கும். தேவையெனில் மாற்றிக் கொடுத்துக் கொள்ளுங்கள்.

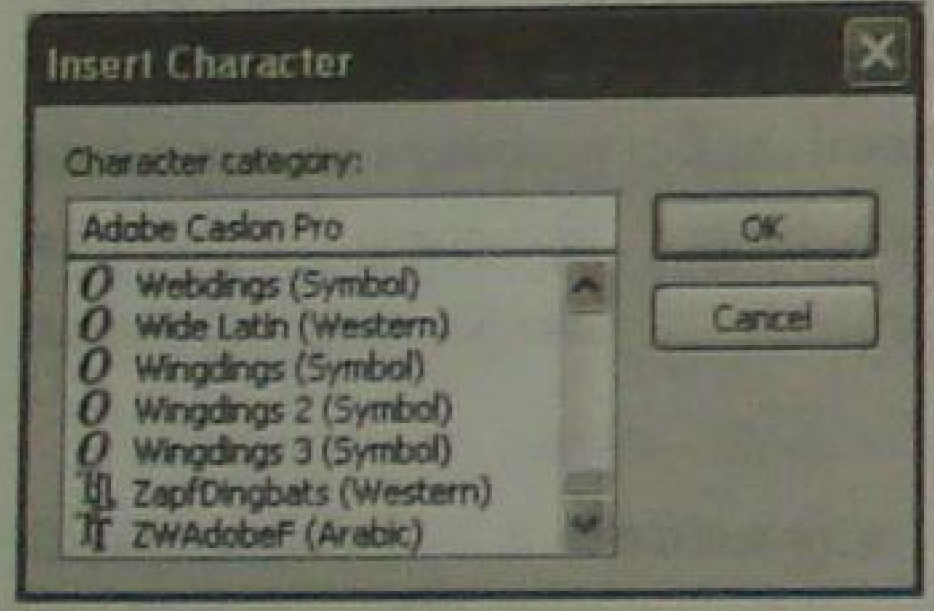
தலையின் அளவை இங்குள்ள நீள அகலங்களில் கொடுத்துக் கொள்ளுங்கள். நீங்கள் வரைந்தது எந்த அளவாக இருந்தாலும், இதில் குறைந்தது 200 பாயின்ட் X 200 பாயின்ட் கொடுத்துக் கொள்ளுங்கள். புரோபோர்ஷனேட் டிக்கை எடுத்துவிட்டுக் கொள்ளுங்கள். எனினும் இந்த அளவு அதிகமாகவும் கொடுக்கப்படலாம். ஓகே செய்துவிடுங்கள்.

அவ்வளவு தான், நீங்கள் செலக்ட் செய்திருந்த உருவம் கோடுகளின் அம்புப் பகுதியில் சேர்க்கப்பட்டுவிடும். இதனை ப்ராப்பர்ட்டி பாரில் உள்ள ஸ்டார்ட் மற்றும் எண்ட் ஆரோ ஹெட் செலக்ட்டர் பகுதிகளில் பார்த்து அறியலாம்.



உருவாக்கப்பட்ட தலைப்பகுதியை செயல்படுத்த, ஓபன் பாத்தாக ஒரு கோட்டை வரைந்து கொள்ளுங்கள். அது செலக்ட் செய்யப்பட்டுள்ள நிலையில் தலைப்பகுதியை கொடுக்கவும்.

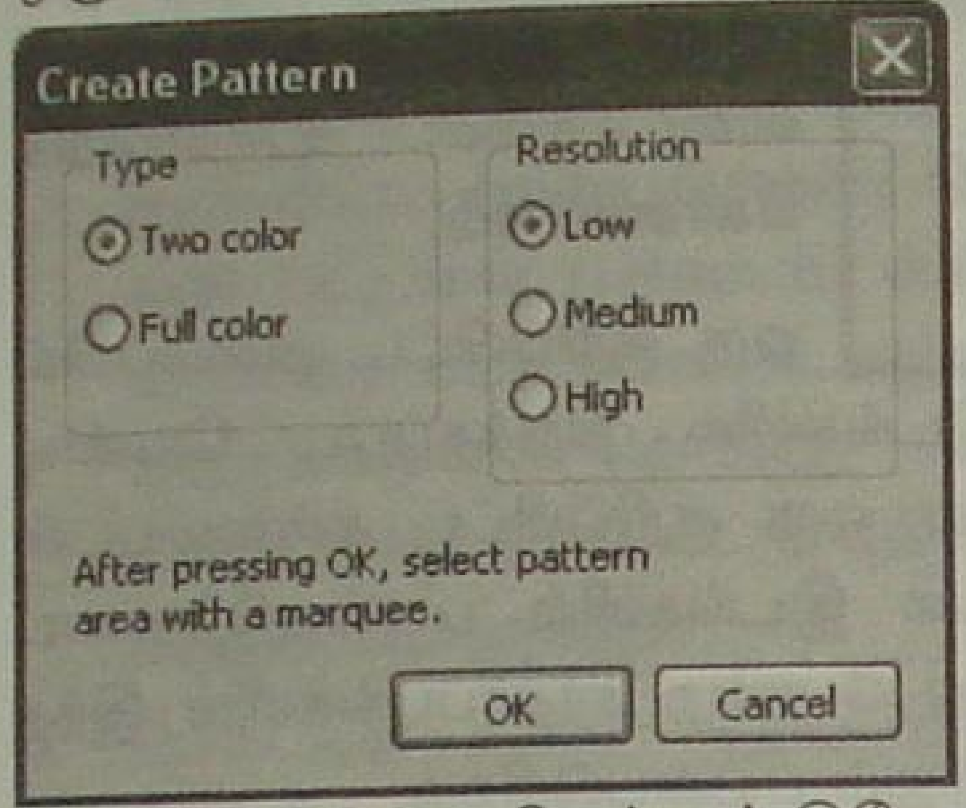
கேரக்டர் (Character) உருவாக்க : தேவையான உருவத்தை வரைந்து கொள்ளுங்கள். அதை செலக்ட் செய்துள்ள நிலையில் கிரியேட் கட்டளையில் கேரக்டர் என்பதை செலக்ட் செய்யுங்கள். வருகின்ற டயலாக் பாக்ஸில் கேரக்டர் கேட்டகரி என்பதில் நீங்கள் உருவாக்கும் உருவத்திற்கு ஒரு பெயரை கொடுத்து ஓகே செய்யவும். டெக்ஸ்ட் டூலை செலக்ட் செய்து கர்ஸரை ஸ்கிரீனில் நிறுத்தவும். புராப்பர்ட்டி பாரில் ஃபான்ட் பகுதியில் பட்டியலை துவக்கவும். அதில் நீங்கள் கொடுத்த பெயர் சேர்க்கப்பட்டிருக்கும். அதனை செலக்ட் செய்து கொண்டு கீபோர்டில் எந்த ஒரு எழுத்தையும் டைப் செய்யுங்கள். நீங்கள் உருவாக்கிய உருவம் ஒரு எழுத்து போல கர்ஸரை தொடர்ந்து வருகின்றது. ஆனால் எந்த ஒரு எழுத்தை கொடுத்தாலும் அந்த உருவம் மட்டுமே வருகின்றது. மேலும் டைப் டூலை பயன்படுத்தி எழுத்தாக நிறுத்தப்படுவதால் இதற்கு நீங்கள் அலைன்மென்ட் போன்ற செயல்களையும் கொடுக்க முடிகிறது.



Character category:
Adobe Caslon Pro
Webdings (Symbol)
Wide Latin (Western)
Wingdings (Symbol)
Wingdings 2 (Symbol)
Wingdings 3 (Symbol)
ZapfDingbats (Western)
ZWAdobeF (Arabic)

பேட்டர்ன் (Pattern) உருவாக்க : இது கோரல்டிராவில் புதிய டின்ட்களை உருவாக்க உதவும் கட்டளையாகும். சிறந்த முறையில் பயன்படுகிறது. குறிப்பிட்ட படங்களை, உருவங்களை ஒரு க்ளோஸ்டு பாத் முழுவதும் கொடுப்பது போன்ற வேலைகளில் இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது.

உங்களுக்குத் தேவையான படத்தை வரைந்து கொள்ளுங்கள் அல்லது இம்போர்ட் செய்து கொள்ளுங்கள். எடுத்துக் காட்டாக நாம் இங்கு அருகில் கொடுத்துள்ள மயிலிறகு படத்தை பேட்டர்ன் செய்யலாம். டூல்ஸ் மெனுவில் உள்ள கிரியேட் கட்டளையின்கீழ் கொடுக்கப் பட்டுள்ள பேட்டர்ன் கட்டளையை செலக்ட் செய்யவும். உடன் ஒரு டயலாக் பாக்ஸ் வருகிறது. இதில் உருவாக்கப்படும் பேட்டர்ன் எப்படி இருக்க வேண்டும், 2 கலர் அல்லது ஃபுல் கலர், 2 கலராக இருந்தால் ரெசல்யூசன் லோ, மீடியம் அல்லது ஹை - எப்படி வேண்டும் என்பது கேட்கப்படுகிறது. வெக்டார் இமேஜாக இருந்தால் டூ கலர் கொடுத்துக் கொள்ளலாம். இங்கு நாம் ஒரு பிட்மேப் செலக்ட் செய்துள்ளதால் ஃபுல் கலரை கொடுத்துக் கொள்கிறோம். ஓகே கொடுக்க உங்கள் மவுஸின் ஐகான் ஒரு பெரிய கூட்டல் குறிபோல மாறி விடுகிறது. மவுஸை நகர்த்தினாலே அந்த கோடுகளும் நகருகின்றன.

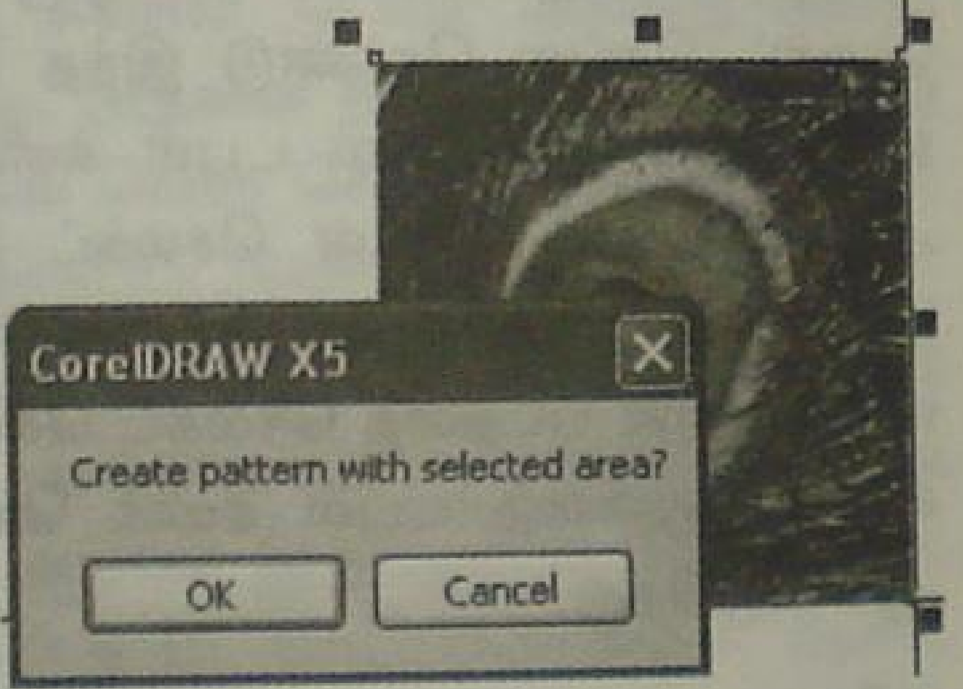


Type
● Two color
○ Full color

Resolution
● Low
○ Medium
○ High

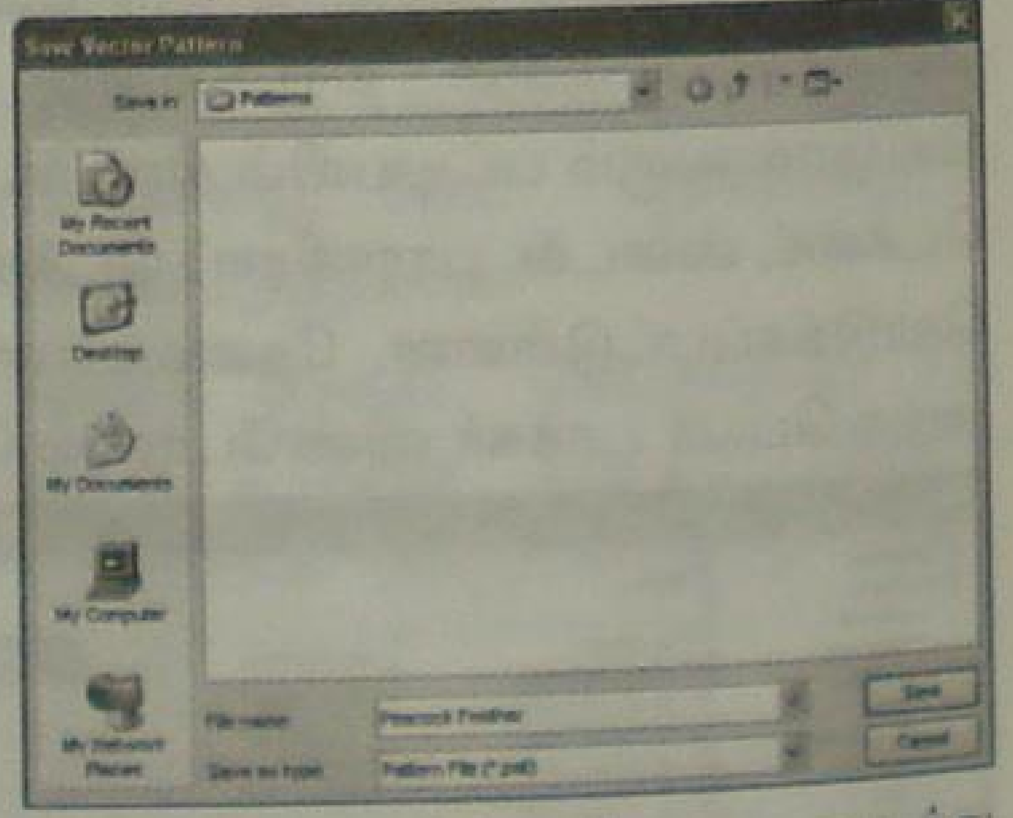
After pressing OK, select pattern area with a marquee.

நமது படத்தில் தேவையான பகுதியின் மீது அந்த கோடுகளால் ட்ராக் செய்ய வேண்டும். உடன் அதுபற்றி ஒப்புதல் கேட்டு வரும் டயலாக் பாக்ஸில் ஓகே கொடுக்கவும்.



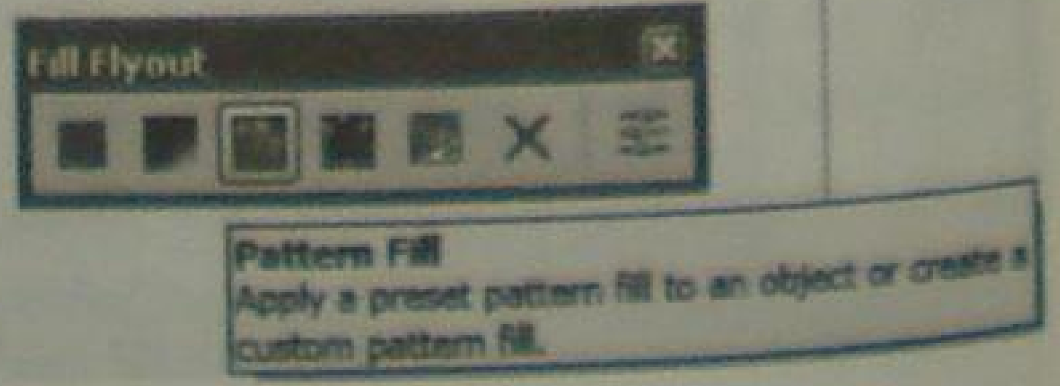
Create pattern with selected area?

அடுத்ததாக, செலக்ட் செய்த படத்தை பேட்டர்ன்-ஆக சேவ் செய்வதற்கு ஒரு டயலாக் பாக்ஸ் வருகிறது. நமக்குத் தேவையான இடத்தில் அதனை சேவ் செய்து கொள்ளலாம். இது ஒரு ஃபைலாக சேவ் செய்யப்படுகிறது.

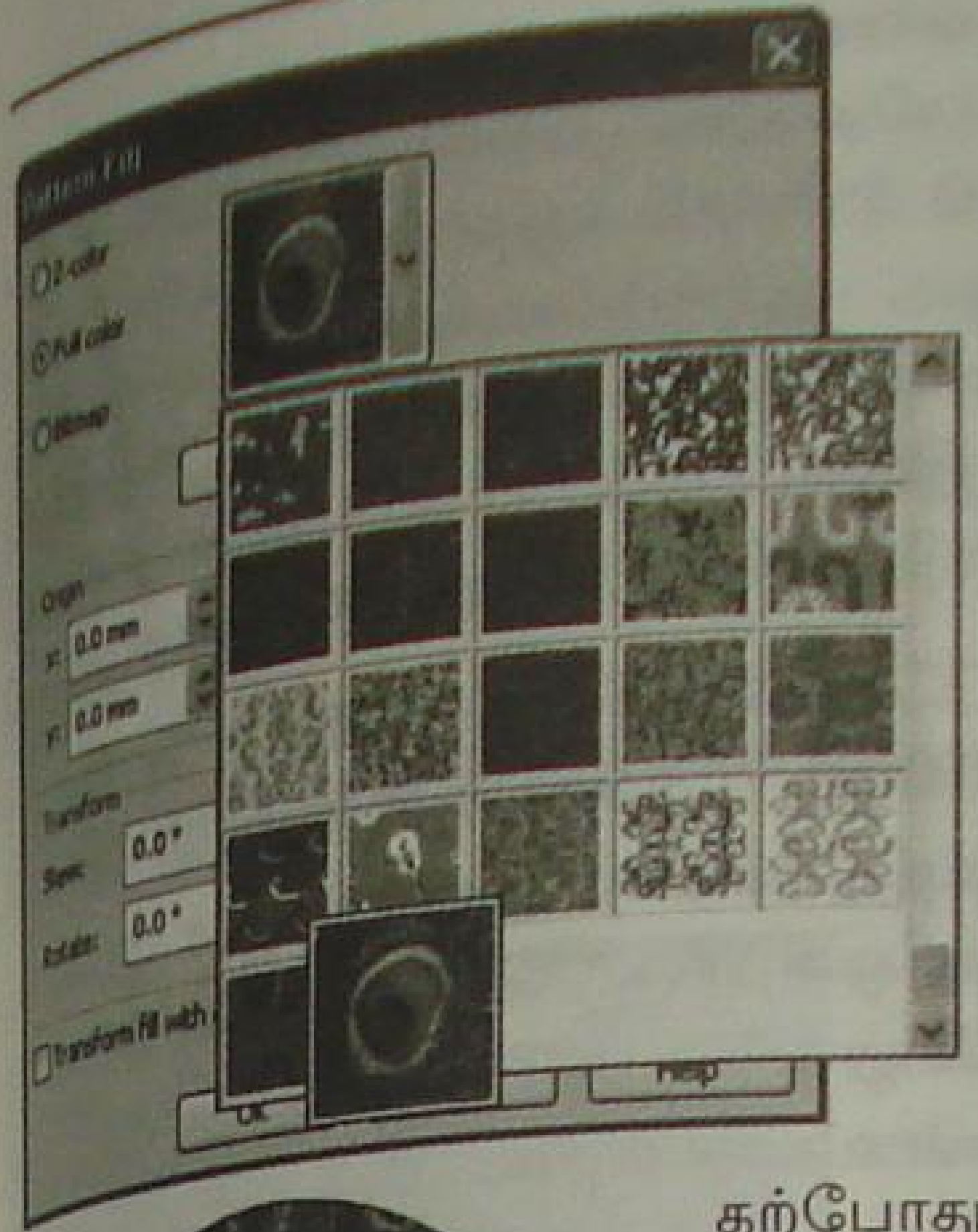


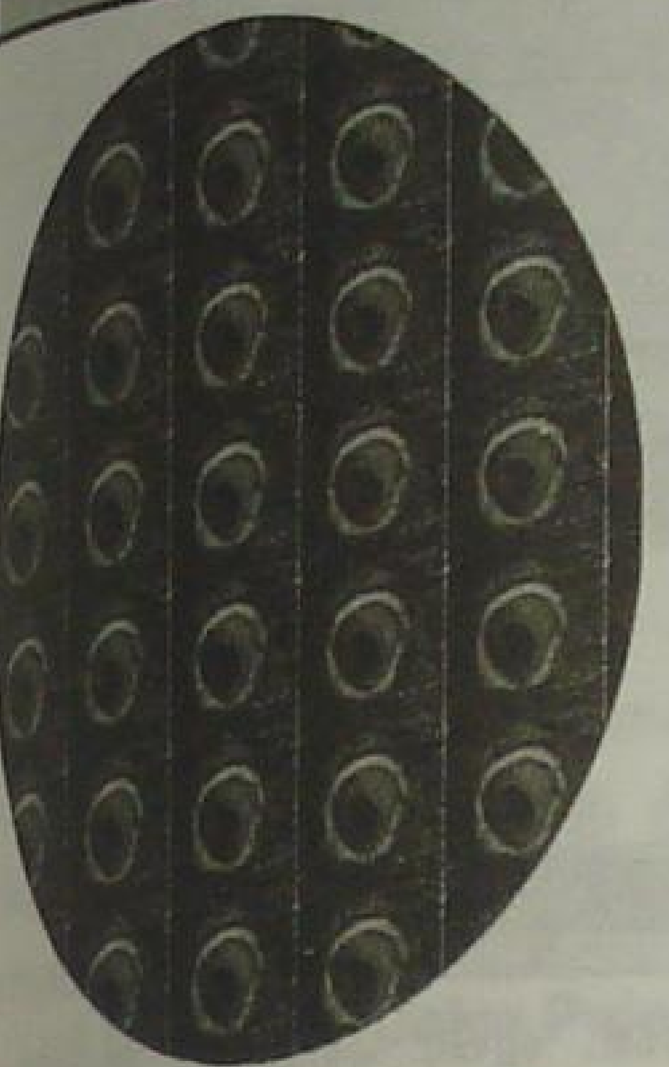
Peacock Feather
Pattern File (*.pat)

இப்பொழுது நமது பேட்டர்ன் தயாரிப்பு வேலை முடிந்து விட்டது. அடுத்து தேவையான உருவத்தை வரைந்து கொள்ளுங்கள். அது ஒரு க்ளோஸ்டு பாத்தாக இருக்க வேண்டும். உருவத்தை செலக்ட் செய்து கொண்டு, ஃபில் டூலில் உள்ள பேட்டர்ன் ஃபில் டயலாக்-ஐ செலக்ட் செய்யவும். இதில் ஃபுல் கலரில் உள்ள டிசைன்களில் கடைசியாக நாம் தற்போது உருவாக்கிய படம் நிறுத்தப் பட்டிருக்கும். அதனை செலக்ட் செய்து, டயலாக் பாக்ஸில் தேவையான மாற்றங்களைக் கொடுத்துக் கொள்ளுங்கள். ஓகே கொடுக்க வரைந்த உருவத்தின் உள்புறம் நாம் உருவாக்கிய பேட்டர்ன் நிரப்பப்பட்டிருக்கும். அருகில் படம் காண்க. நிறுவனங்களின் சின்னங்களை ஒரு பக்கம் முழுவதும் பேக்கிரவுண்டாக கொடுப்பது போன்ற வேலைகளில் இந்த கிரியேட் பேட்டர்ன் பெரிதும் உதவுகிறது.



Pattern Fill
Apply a preset pattern fill to an object or create a custom pattern fill.





15. ரன் ஸ்கிரிப்ட் (Run Script) :

கோரல்டிராவில் செய்யப்படும் சில வேலைகளை அப்படியே ஒரு புரோகிராமாக எழுதிக் கொண்டு தேவையான இடத்தில் மீண்டும் கொடுப்பதற்கு இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது.

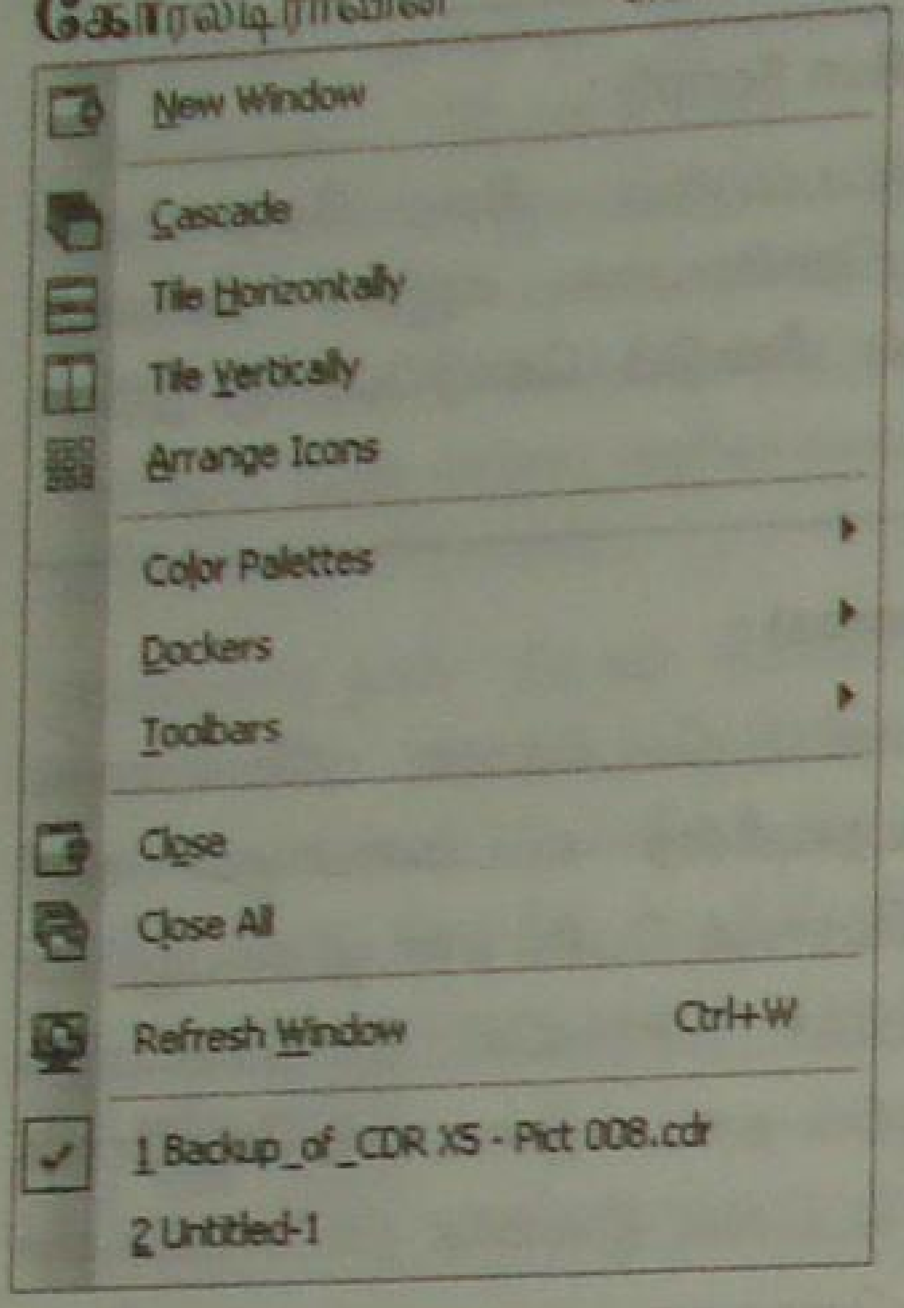
16. மேக்ரோஸ் (Macros) :

இதுவும் ஒரு தனிப்பட்ட செயல்களை புரோகிராமாக மாற்றிக் கொள்ள உதவுகின்ற கட்டளையாகும். விபீ என்றழைக்கப்படும் விஷுவல் பேசிக் என்பது கம்ப்யூட்டர் மையங்களில் தனியாகச் சொல்லிக் கொடுக்கப்படும் ஒரு பகுதியாகும். இதில் தரப்பட்டுள்ள **ரன் மேக்ரோஸ்** (Run Macros) என்ற கட்டளை மூலமாக நாட்காட்டிகளை (காலண்டர்களை) விரைவாக உருவாக்க முடிகிறது. இதுபற்றிய தனியான கட்டுரையை பக்கம் 277ல் காண்க. எனினும் நமது வடிவமைப்பு வேலைக்கு இதனை பயன்படுத்தித்தான் ஆக வேண்டும் என்ற அவசியம் இல்லை.

கணினி வரைகலைப் பயிற்சி வகுப்புகள்!
பயிற்சியின் சிறப்பு அம்சங்கள் :
✦ பயிற்சிக்குத் தனித்தனி கணினிகள் ✦
✦ ஒவ்வொருவருக்கும் தனியான பாட வகுப்பு ✦
✦ எளிய தமிழில் விளக்கங்கள் ✦
✦ முழுமையான விளக்கங்களுடன் தமிழில் பாட புத்தகங்கள் ✦
✦ துறைசார்ந்த செய்திகளுடன் பயிற்சி ✦
✦ பயிற்சி முடித்த பிறகும் சேவை ✦
✦ கணினி வரைகலைக்கென்றே பிரத்யேகமான பயிலகம் ✦
✦ பட்டறிவுமிக்க பயிற்றுனர்கள் ✦
✦ பயிற்சி முடித்தவுடன் வேலை பெற உதவிகள் ✦
✦ வெளியூர் நபர்களுக்கு இலவச தங்கும் வசதி ✦
அச்சுத்துறை, விளம்பரத்துறை, ஒளிப்படத்துறை, பதாகைகள் வடிவமைப்பு மற்றும் புத்தகப்பதிப்புத் துறை என அனைத்து துறைகளுக்குமான செய்திகளுடன் பயிற்சி வழங்கப்படுகிறது.
மேலும் விவரங்களுக்கு : 98422 13782

விண்டோ (Window)

கோரல்டிராவின் செயல்பாடுகளுக்கு உதவும் பேலட்டுகளும் டாக்கர் விண்டோக்களும் இந்த மெனுவின் கீழ் தனி கட்டளைகளாகக் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. இவற்றை நாம் நேரடியாக இந்த மெனுவில் இருந்து தான் எடுக்க வேண்டும் என்ற கட்டாயம் இல்லை. குறிப்பாக டாக்கர் விண்டோக்கள் அந்தந்த செயல்பாடுகளுக்கான கட்டளைகளை செலக்ட் செய்தவுடன் வந்து நிற்கின்றன. அவையே இங்கு தனி கட்டளைகளாகவும் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. அதே போல கலர் பேலட்டுகள் தனியாக இங்கும் கொடுக்கப்படுகின்றன.


New Window
Cascade
Tile Horizontally
Tile Vertically
Arrange Icons
Color Palettes
Dockers
Toolbars
Close
Close All
Refresh Window Ctrl+W
1 Backup_of_CDR X5 - Pict 008.cdr
2 Untitled-1

இதில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள கட்டளைகளில் முக்கியமானது ரெஃப்ரெஸ் விண்டோ என்று கூறலாம். பொதுவாக மற்ற அப்ளிகேஷன்களில் விண்டோ மெனுவில் உள்ளது போலவே இதிலும் சில கட்டளைகள் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன.

இவைபற்றி விரிவாகக் காணலாம்.

1. நியூ விண்டோ (New Window) :

ஒரு புதிய வேலை அல்லது ஏற்கனவே சேவ் செய்து வைத்துள்ள வேலையை துவக்கிவிட்டு மட்டுமே இந்தக் கட்டளையை கொடுக்க முடிகிறது. இதனால் ஏற்கனவே துவங்கியுள்ள அந்த வேலை (ஃபைல்) ஒரு டூப்ளிகேட்டாக - மற்றொரு வேலையாக துவங்குகிறது. இதற்கு ஃபைல் நேம் தானாகவே கொடுக்கப்பட்டு விடுகிறது. முதலில் துவங்கியுள்ள வேலை கிராபிக் 1 என்று பெயர் கொடுக்கப்பட்டிருந்தால் இந்த புதிய விண்டோவிற்கு கிராபிக் 1:2 என்று பெயர் கொடுக்கப்படுகிறது.

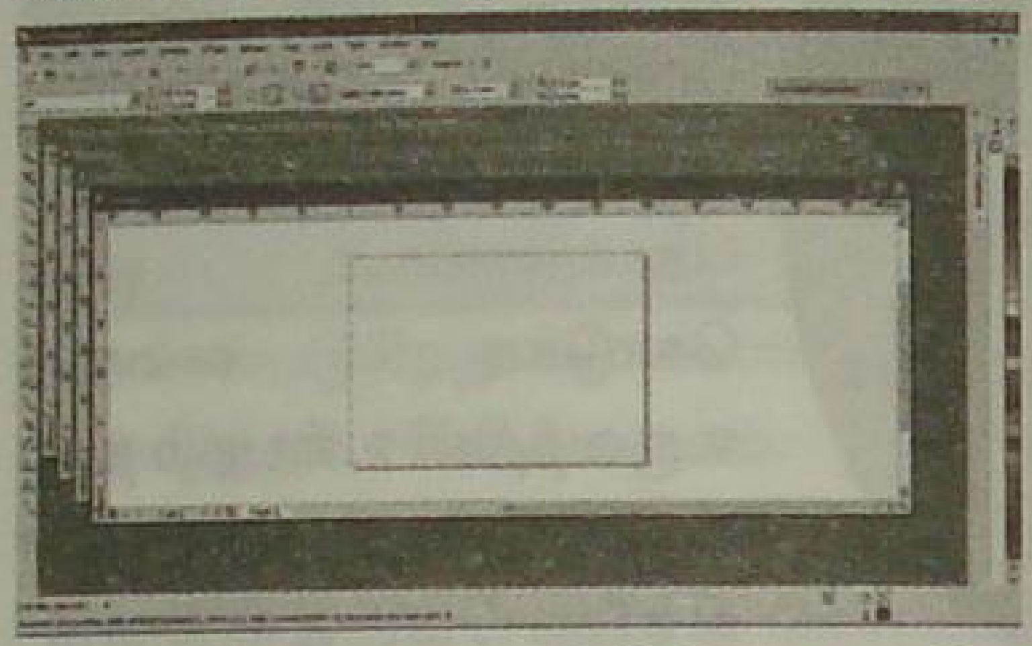
இந்த இரண்டு விண்டோக்களில் ஏதேனும் ஒன்றில் நீங்கள் கொடுக்கும் மாற்றங்கள், செயல்கள், வரையப்படும் புதிய உருவங்கள் அப்படியே தானாகவே மற்றொரு விண்டோவிற்கும் கொடுக்கப்படுகிறது. இதனால் நீங்கள் வேலை செய்து கொண்டிருக்கும் போதே ஒரு டூப்ளிகேட் ஃபைல் உருவாக்கப்படுகிறது.

வேலையை முடித்து முதல் ஃபைலை சேவ் செய்து க்ளோஸ் செய்து விட்டால் மட்டுமே இரண்டாவது விண்டோ முதலாம் விண்டோவிலிருந்து பிரிகின்றது. தேவையெனில் இரண்டாவது விண்டோவை தனியாக வேறு பெயர் கொடுத்து சேவ் செய்து கொள்ளலாம்.

அடுத்த 4 கட்டளைகளும் ஸ்கிரீனில் கோரல்டிரா ஃபைல்கள் தெரிகின்ற முறைகளை மாற்றிக் காட்டுவதற்கு மட்டும் உதவுகின்றன. அதாவது ஒரே நேரத்தில் துவக்கப்பட்டுள்ள ஒன்றிற்கு மேற்பட்ட வேலைகளை ஸ்கிரீனில் வேறு வேறு முறைகளில் பார்த்துக் கொள்வதற்கு இந்தக் கட்டளைகள் உதவுகின்றன.

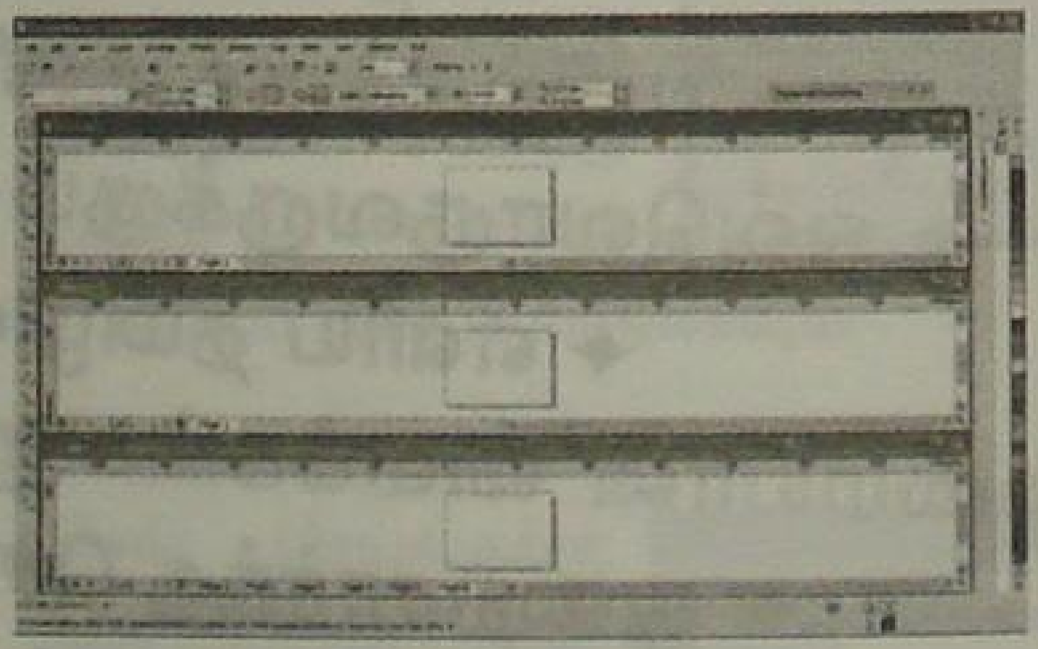
2. கேஸ்கேட் (Cascade) :

கேஸ்கேட் என்றால் சிறிய அருவி என்று பொருள். இங்கு துவங்கி வைக்கப்பட்டுள்ள வேலைகள் - தனித்தனி ஃபைல்கள் அருவி போல ஒன்றன் கீழ் ஒன்றாக அடுக்கி வைக்கப்படுகின்றன. ஒரே நேரத்தில் அனைத்து ஃபைல்களின் டைட்டில் பார்களையும் பார்க்க முடிகிறது. ஒரே ஒரு ஃபைல் மட்டும் துவக்கப்பட்டுள்ள நேரத்தில் அதுவும் சிறியதாக்கி அடுக்கப்படும் நிலையில் முதலாவதாக நிறுத்தப்படுகிறது.



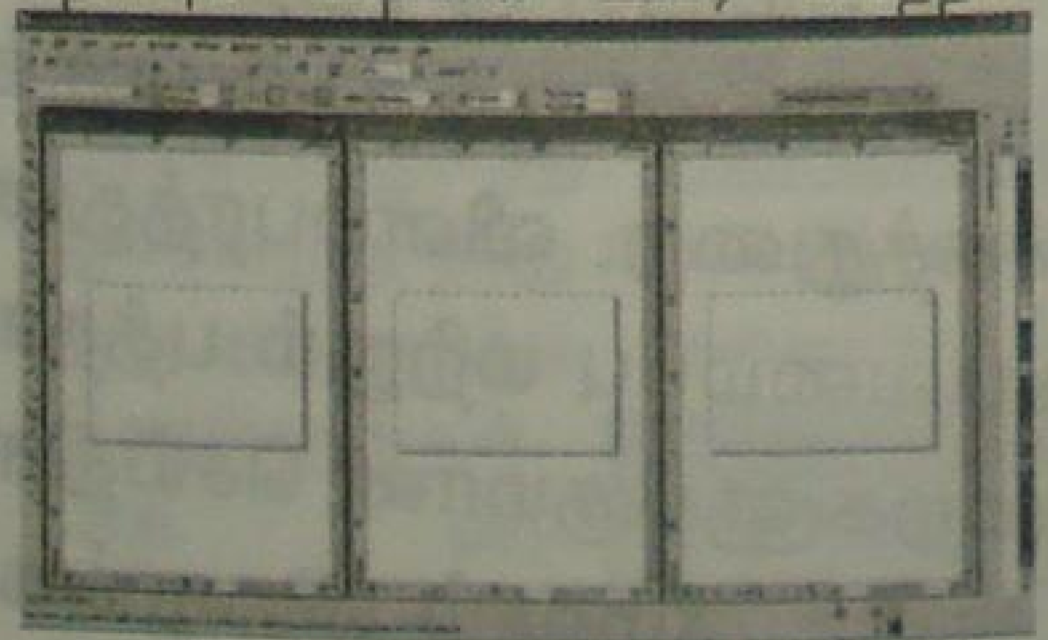
3. டைல் ஹரிஸான்டலி (Tile Horizontally) :

கோரல்டிராவில் துவக்கப்பட்டுள்ள அனைத்து ஃபைல்களும் அகல வசத்தில் ஒன்றன் கீழ் ஒன்றாக அடுக்கி வைக்கப்படுகின்றன.



4. டைல் வெர்ட்டிகல்லி (Tile Vertically) :

இந்த முறையிலும் ஃபைல்கள் அனைத்தும் ஸ்கிரீனில் தெரியும் படியாக உயர வசத்தில் ஒன்றின் அருகில் மற்றொன்றாக அடுக்கி வைக்கப்படுகின்றன.



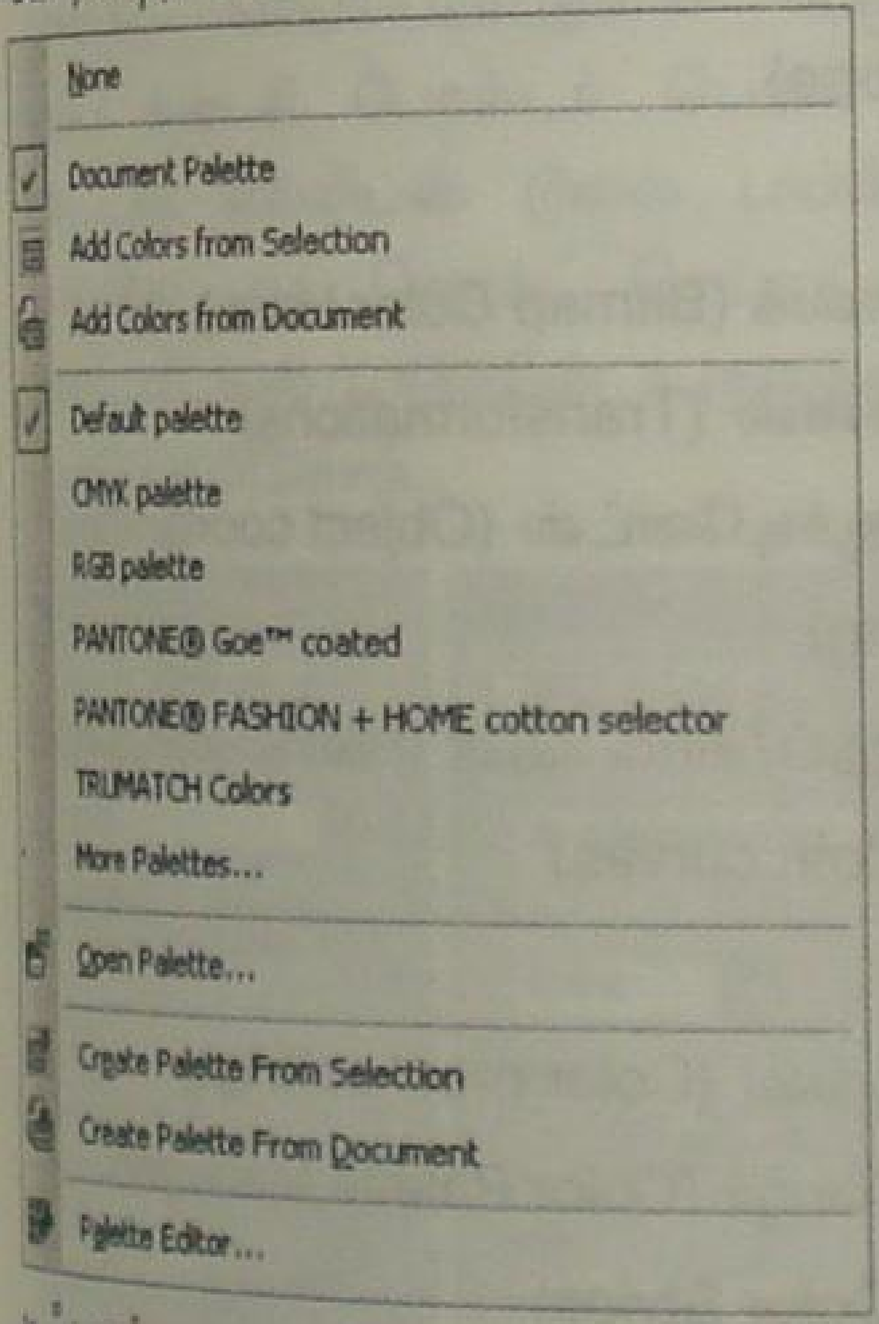
மேலே பார்த்த இரண்டு டைல் முறைகளிலும் ஸ்கிரீனில் அனைத்து வேலைகளும் ஒரே சமயத்தில் தெரிகின்றன. இதனால் ஒரு வேலையில் உள்ள உருவம் மற்றும் எழுத்துப்பகுதியை அப்படியே ட்ராக் (Drag) செய்து அடுத்த வேலைக்குக் கொண்டு சென்று விடலாம். ஆனால் முதல் வேலையிலிருந்து அது முற்றிலுமாக நீக்கப்பட்டு விடுகிறது. முதல் ஃபைலிலும் தேவையென்றால் ஒரு டூப்ளிகேட் எடுத்து ட்ராக் செய்து கொண்டுவரலாம்.

5. அரேன்ஜ் ஐகான்ஸ் (Arrange Icons) :

ஏதோ ஒரு சந்தர்பத்தில் துவங்கப்பட்டுள்ள வேலைகளை மினிமைஸ் செய்து வைத்துள்ளீர்கள் என்று கொள்வோம். மேலும் மினிமைஸ் செய்யப்பட்ட ஃபைல்கள் சிதறி நிறுத்தப்பட்டுள்ள நிலை வரலாம் (மேலே உள்ள படம் பார்க்க). அது போன்ற நேரங்களில் இந்த அரேன்ஜ் ஐகான்ஸ் கட்டளையை செலக்ட் செய்தால், சிதறியுள்ள ஃபைல்களின் ஐகான்கள் அனைத்தும் வரிசையாக ஒன்றின் அருகில் மற்றொன்றாக ஒழுங்குபடுத்தி நிறுத்தப்படுகின்றன.

6. கலர் பேலட்ஸ் (Color Palettes) :

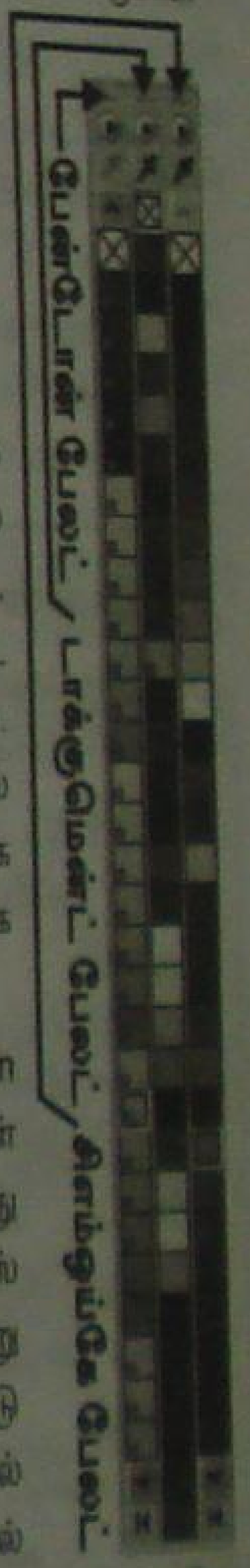
கோரல்டிராவில் உள்ள அனைத்து கலர் பேலட்டுகளும் இந்தக் கட்டளையின் காஸ்கேடிங் மெனுவின் கீழ் காட்டப்படுகின்றன. தேவையானவற்றை செலக்ட் செய்தால் (அருகில் ஒரு டிக் மார்க் கொடுக்கப்படுகிறது) அவை விண்டோவின் வலது ஓரத்தில் (பாகம் 1) நிறுத்தப்படுகின்றன. பொதுவாக டிஃபால்டாக சிஎம்ஒய்கே பேலட் (CMYK palette) மட்டுமே நிறுத்தப்பட்டிருக்கும். நமது வேலையின் தன்மைக்கு ஏற்ப தேவையான பேலட்டுகளை செலக்ட் செய்து பயன்படுத்தலாம். வேலை முடிந்த பிறகு மீண்டும் க்ளிக் செய்து மறைத்தும் விடலாம்.


None
Document Palette
Add Colors from Selection
Add Colors from Document
Default palette
CMYK palette
RGB palette
PANTONE® Goe™ coated
PANTONE® FASHION + HOME cotton selector
TRUMATCH Colors
More Palettes...
Open Palette...
Create Palette From Selection
Create Palette From Document
Palette Editor...

i. இந்த கேஸ்கேடிங் மெனுவின் பட்டியலில் தரப்பட்டுள்ளவை : நன் - எந்தவிதமான பேலட்டும் திரையில் நிறுத்தப்பட்டிராத நிலையைத் தருகிறது. அதாவது அனைத்து கலர் பேலட்டுகளும் திரையிலிருந்து நீக்கப்பட்டுவிடுகின்றன; தற்காலிகமாக மறைக்கப்பட்டுவிடுகின்றன.

ii. இரண்டாவது பகுதியில் முதல் கட்டளையாகக் கொடுக்கப்பட்டுள்ளது டாக்குமென்ட் பேலட் என்பதாகும். தற்போது வடிவமைப்பு செய்து கொண்டிருக்கும் அந்த வேலையில் பயன்படுத்தியுள்ள, பயன்படுத்துகின்ற நிறங்கள் மட்டும் இந்த பேலட்டில் நிறுத்தப்படுகின்றன. இந்தப் பட்டியலில், நமது வேலையில் நாம் செலக்ட் செய்யும் நிறங்கள் எல்லாம் தாமாகவே சேர்க்கப்படுவதற்கு, அடுத்து கொடுக்கப்பட்டுள்ள ஆட் கலர்ஸ் ஃப்ரம் செலக்ஷன் (Add colors from selection) என்பதை சொடுக்கிக் கொள்ளுங்கள். அதேபோல, தற்போதைய டாக்குமென்டில் ஏதேனும் பிட்மேப் படம் நிறுத்தப்பட்டிருக்கலாம். அல்லது வேறு வெக்டார் படம் இம்போர்ட் செய்யப்பட்டிருக்கலாம். அதுபோன்ற படங்களில் உள்ள நிறங்களையும் இந்த டாக்குமென்ட் பேலட்டில் சேர்ப்பதற்கு, இந்தப் பட்டியலில் தரப்பட்டுள்ள ஆட் கலர்ஸ் ஃப்ரம் டாக்குமென்ட் (Add colors from document) என்ற கட்டளையை செலக்ட் செய்தால் போதும். அனைத்து நிறங்களும் தாமாகவே பேலட்டில் சேர்க்கப்பட்டுவிடுகின்றன.

iii. பட்டியலில் 3வது பகுதியாகக் கொடுக்கப்பட்டிருப்பது தயார் நிலை பேலட்டுகளாகும். டிஃபால்ட் பேலட், சிஎம்ஒய்கே பேலட், ஆர்ஜிபி பேலட் உள்ளிட்ட அனைத்தும் தரப்பட்டுள்ளன. தேவையானதை சொடுக்கினால் திரையின் வலதுபக்கம் நிறப்பட்டையாக அவை நிறுத்தப்படுகின்றன. (அருகே படம் காண்க.)


பேன்டோன் பேலட்
டாக்குமென்ட் பேலட்
சிஎம்ஒய்கே பேலட்

iv. அடுத்து உள்ளது ஓபன் பேலட் (Open Palette) என்பதாகும். பேலட்டுகள் தனி ஃபைலாக சேவ் செய்து வைக்கப்பட்டுள்ளன. ப்ளக்-இன்ஸ் (Plug-ins) என்ற வகையில் வேறு இடங்களிலிருந்தும் கலர் பேலட்டுகளை வாங்கி நமது கம்ப்யூட்டர்களில் பயன்படுத்தலாம். டூல்ஸ் மெனுவில் உள்ள பேலட் எடிட்டர் (Palette Editor) மூலமாக புதிய கலர் பேலட்டுகளையும் நாம் உருவாக்கியிருக்கலாம். இது போன்று பேலட்டுகளை தற்போதைய வேலையில் பயன்படுத்த இந்த ஓபன் பேலட் கட்டளை உதவுகிறது. நமக்குத் தேவையான பேலட் இருக்கும் இடத்தை செலக்ட் செய்து ஓகே கொடுக்க அந்த குறிப்பிட்ட பேலட் துவக்கப்பட்டு நமது விண்டோவில் நிறுத்தப்படுகிறது.

இந்த கலர் பேலட் கட்டளையின் பட்டியலில் அடுத்து தரப்பட்டுள்ளவை : அ. தற்போதைய வேலையில் நிறுத்தப்பட்டு செலக்ட் செய்யப்பட்டுள்ள உருவங்களில்

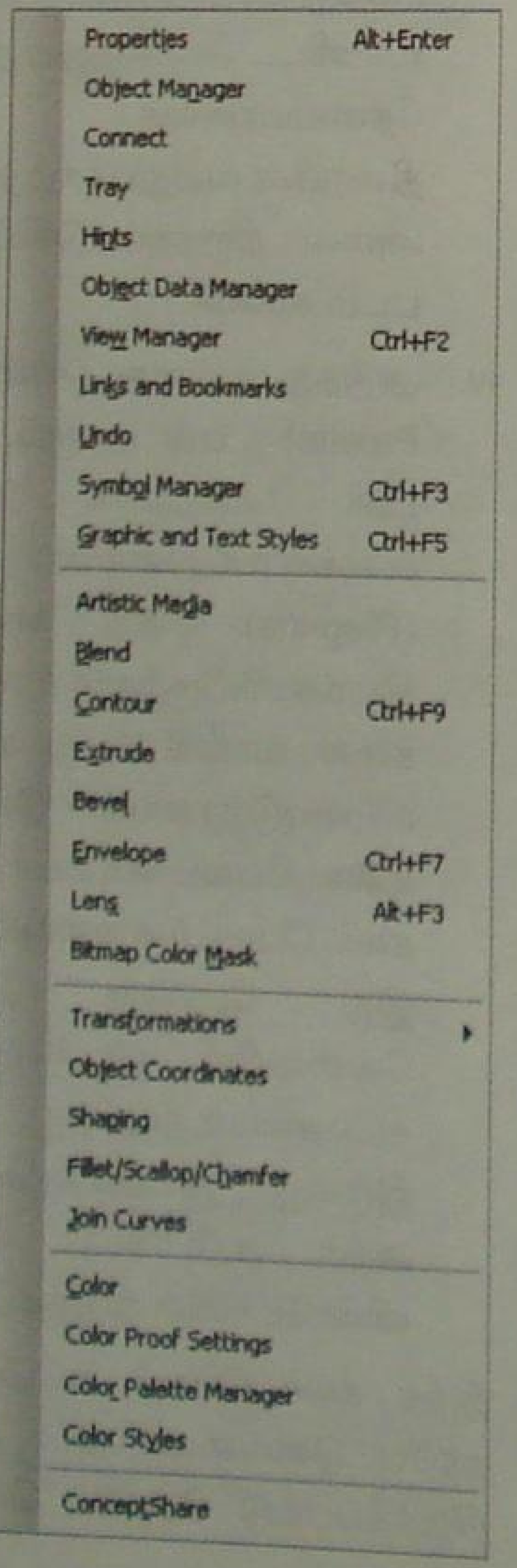
பயன்படுத்துகின்ற அதாவது ஒவ்வொருமுறை செலக்ட் செய்யும் ஒவ்வொரு நிறத்தையும் பயன்படுத்தி ஒரு புதிய பேலட்டாக உருவாக்க கிரியேட் எ பேலட் ஃபிரம் செலக்ஷன் (Creates a new palette from selection) என்ற கட்டளை உதவுகிறது. ஆ. அதே போல, தற்போது உருவாக்கிக் கொண்டிருக்கும் அல்லது முடித்துள்ள வேலையில் பயன்படுத்தியுள்ள கலர்களை மட்டும் கொண்டிருக்கும் ஒரு புதிய பேலட்டை உருவாக்க கிரியேட் எ நியூ பேலட் ஃபிரம் டாக்குமென்ட் (Creates a new palette from the Document) என்ற கட்டளையும் உதவுகின்றன.

இந்த இரண்டு கட்டளைகளைத் துவக்கியதும், உருவாக்கும் பேலட்டை எங்கு சேவ் செய்ய வேண்டும் என்றுகேட்கும் டயலாக் பாக்ஸ் தரப்படுகிறது. அதில் பேலட்டுகளுக்கான இடத்தை தெரிவு செய்து ஓகே செய்துகொண்டால்போதும்.

இந்தப் பட்டியலில் கடைசியாக உள்ளது :

vi. கலர் பேலட்ஸ் கட்டளையின் கேஸ்கேடிங் மெனுவில் கடைசியாகக் கொடுக்கப்பட்டுள்ள பேலட் எடிட்டர் (Palette Editor) கட்டளையை செலக்ட் செய்தால் பேலட் எடிட்டர் விண்டோ வருகிறது. இதில் தேவையான மாற்றங்களைக் கொடுத்துக் கொள்ளலாம். இதுபற்றி ஏற்கனவே விரிவாகப் பார்த்துள்ளதை நினைவில் கொள்க (பக்கம் 259).

7. டாக்கர்ஸ் (Dockers) :


Properties Alt+Enter
Object Manager
Connect
Tray
Hints
Object Data Manager
View Manager Ctrl+F2
Links and Bookmarks
Undo
Symbol Manager Ctrl+F3
Graphic and Text Styles Ctrl+F5
Artistic Media
Blend
Contour Ctrl+F9
Extrude
Bevel
Envelope Ctrl+F7
Lens Alt+F3
Bitmap Color Mask
Transformations
Object Coordinates
Shaping
Fillet/Scallop/Chamfer
Join Curves
Color
Color Proof Settings
Color Palette Manager
Color Styles
ConceptShare

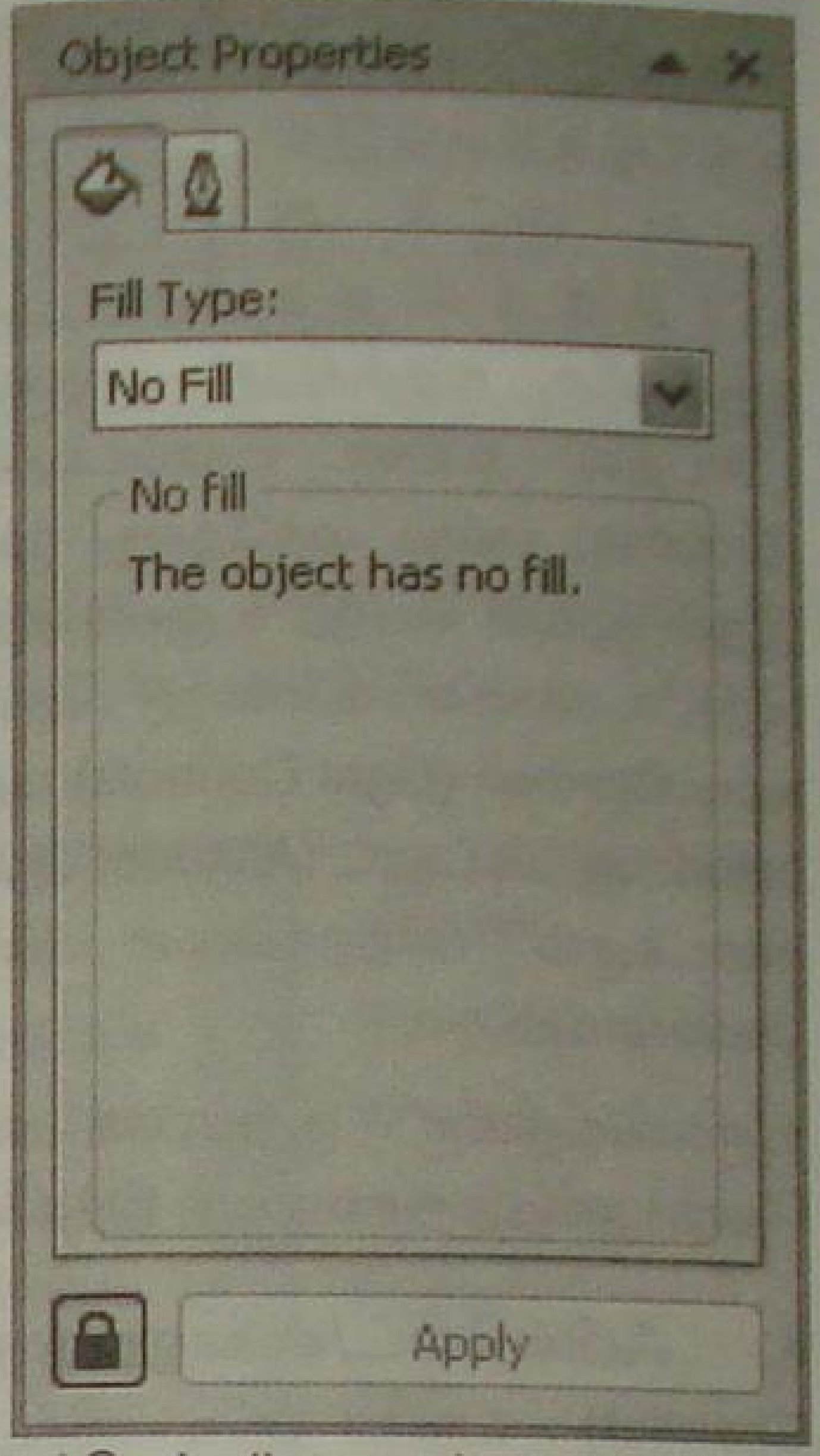
பல்வேறு செயல்பாடுகளுக்கு உதவும் கட்டளைகளின் தன்மைக்கு ஏற்ப அவை ஒவ்வொன்றிற்கும் தனித்தனி விண்டோ கொடுக்கப்பட்டிருக்கின்றது. இந்த விண்டோக்களுக்கு டாக்கர் என்று பெயர். ஒரு குறிப்பிட்ட கட்டளையை எடுத்துக் கொண்டால் அது நேரடியாக செயல்படாமல் பல்வேறு படிகளில், முறைகளில் செயல்படுவதாக இருக்கலாம். அந்த முறைகள் மற்றும் படிகள் அனைத்தையும் தன்னகத்தே கொண்டது தான் இந்த டாக்கர் என்பது. இதனை ஸ்கிரீனில் தேவையான இடத்தில் நகர்த்தி வைத்துக் கொள்ளலாம். அல்லது ஸ்கிரீனின் வலது ஓரத்தில் கலர் பேலட்டிற்கு அருகில் மடித்து வைத்துக் கொள்ளலாம். வேலை முடிந்து விட்டால் முற்றிலுமாக மறைத்தும் விடலாம். கோரல்டிராவில் உள்ள அனைத்து டாக்கர்களும் இங்கு ஒரு காஸ்கேடிங் மெனுவில் பட்டியலாகக் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. தேவையானதை நேரடியாக க்ளிக் செய்து ஸ்கிரீனில் நிறுத்தச் செய்யலாம். இதில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள டாக்கர்களின் பட்டியல் :

1. ப்ராப்பர்ட்டீஸ் (Properties)
2. ஆப்ஜெக்ட் மேனேஜர் (Object Manager)
3. கனெக்ட் (Connects)
4. டிராய் (Tray)
5. ஹின்ட்ஸ் (Hints)
6. ஆப்ஜெக்ட் டேட்டா மேனேஜர் (Object Data Manager)
7. வ்யூ மேனேஜர் (View Manager)
8. லிங்க்ஸ் அண்டு புக்மார்க்ஸ் (Links and Bookmarks)
9. அன்டூ (Undo)
10. சிம்பள் மேனேஜர் (Symbol Manager)
11. கிராபிக் அண்டு டெக்ஸ்ட் ஸ்டைல்ஸ் (Graphic and Text styles)
12. ஆர்டிஸ்டிக் மீடியா (Artistic Media)
13. ப்ளெண்ட் (Blend)
14. கான்டூர் (Contour)
15. எக்ஸ்ட்ரூட் (Extrude)
16. பெவல் (Bevel)
17. என்வலப் (Envelope)
18. லென்ஸ் (Lens)
19. பிட்மேப் கலர் மாஸ்க் (Bitmap Color Mask)
20. ட்ரான்ஸ்ஃபர்மேசன்ஸ் (Transformations)
21. ஆப்ஜெக்ட் கோஆர்டினேட்ஸ் (Object coordinates)
22. ஷேப்பிங் (Shaping)
23. ஃபில்லெட்/ஸ்காலுப்/சாம்ஃபெர் (Fillet/Scalop/Chamfer)
24. ஜாயின் கர்வ்ஸ் (Join curves)
25. கலர் (Color)
26. கலர் புரூப் செட்டிங்ஸ் (Color proof settings)
27. கலர் பேலட் மேனேஜர் (Color Palette Manager)
28. கலர் ஸ்டைல்ஸ் (Color Styles)
29. கான்செப்ட் ஷேர் (Concept Share)

டாக்கர்ஸ் வரிசையில், எண் 3-6 ஆகியன இணையதள பக்க வடிவமைப்பில் பயன்படுகின்ற கட்டளைகள். அவற்றைத் தவிர பிற கட்டளைகள் அனைத்தும் ஏற்கனவே நாம் முழுமையாக அந்தந்த பகுதிகளில் பார்த்தவையே. மீண்டும் விளக்கம் தேவையில்லை என்று எண்ணுகிறோம். அந்தந்த கட்டளைகளை செலக்ட் செய்யும் பொழுது கிடைத்த இந்த டாக்கர்கள் இங்கு தனியே கட்டளையாகக் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. எனினும் சில டாக்கர்கள் இதுவரையிலும் நாம் பார்க்காதவை அவற்றை மட்டும் விரிவாகக் காணலாம்.

---

1. ப்ராப்பர்ட்டீஸ் (Properties) : இது ஒரு முற்றிலும் புதியது என்று சொல்ல முடியாது. ஆனாலும் இதுவரையிலும் இந்த டாக்கர் வேறு எங்கும் கொடுக்கப்படவில்லை. அதனை முதலில் பார்க்கலாம்

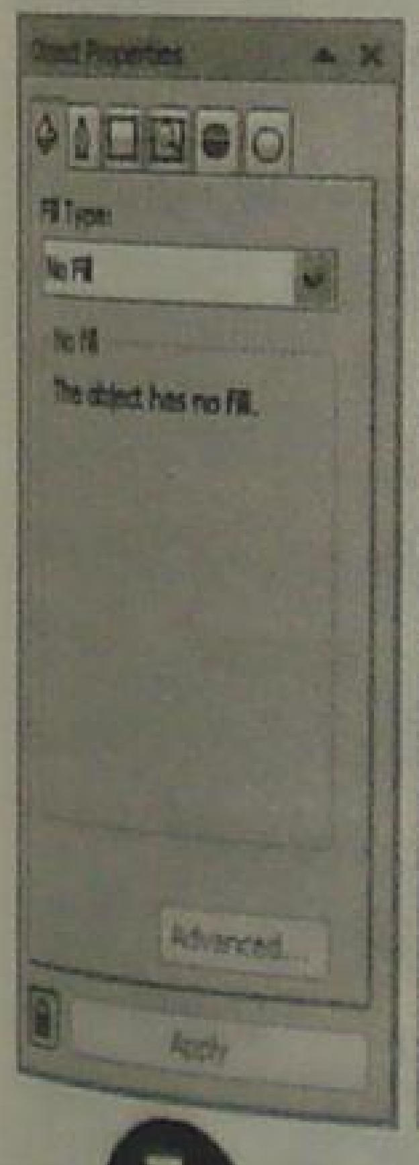

Object Properties
Apply

Fill Type:
No Fill
No fill
The object has no fill.

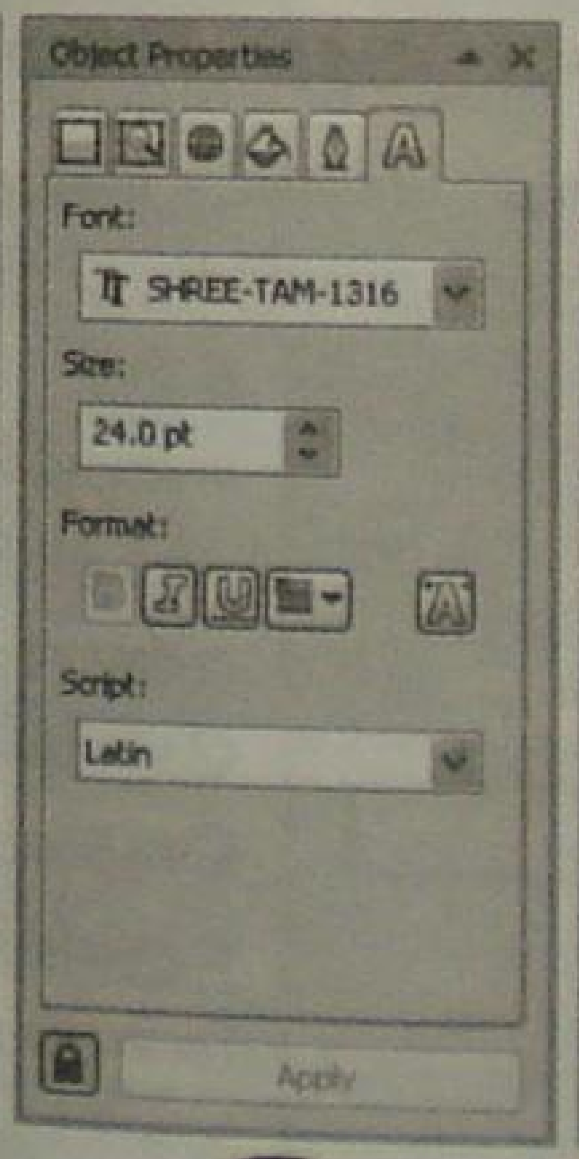
எந்த ஒரு உருவமும் செலக்ட் செய்யப்பட்டிராத நிலையில் இந்த ப்ராப்பர்ட்டீஸ் டாக்கரை செலக்ட் செய்தவுடன் ஒரு விண்டோ வருகிறது. இதில் ஃபில் (Fill), அவுட்லைன் (Outline) என்ற இரு ஃபோல்டர்கள் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன.

ஏதேனும் ஒரு உருவத்தை செலக்ட் செய்தால் இதில் ஜெனரல் (General) டீடெய்ல் (Detail), இன்டெர்நெட் (Internet) மற்றும் ஒரு ஃபோல்டர் என்று மேலும் 4 கொடுக்கப்படுகின்றன. இவற்றில் ஐந்தாவதாக உள்ள இன்டர்நெட் என்பது இணையம் தொடர்பானதாகும்.

செலக்ட் செய்யப்பட்டுள்ள உருவத்தின் தன்மைக்கு ஏற்ப கடைசி போல்டர் பெயர் பெறுகிறது. எடுத்துக் காட்டாக எல்லிப்ஸ் டூலை பயன்படுத்தி ஒரு வட்டம் வரைந்து, அது செலக்ட் செய்யப்பட்ட நிலையில் இந்த ப்ராப்பர்ட்டீஸ் டாக்கரின் உருவத்தை கீழே எண் 1ஆகக் கொடுத்துள்ளோம்.

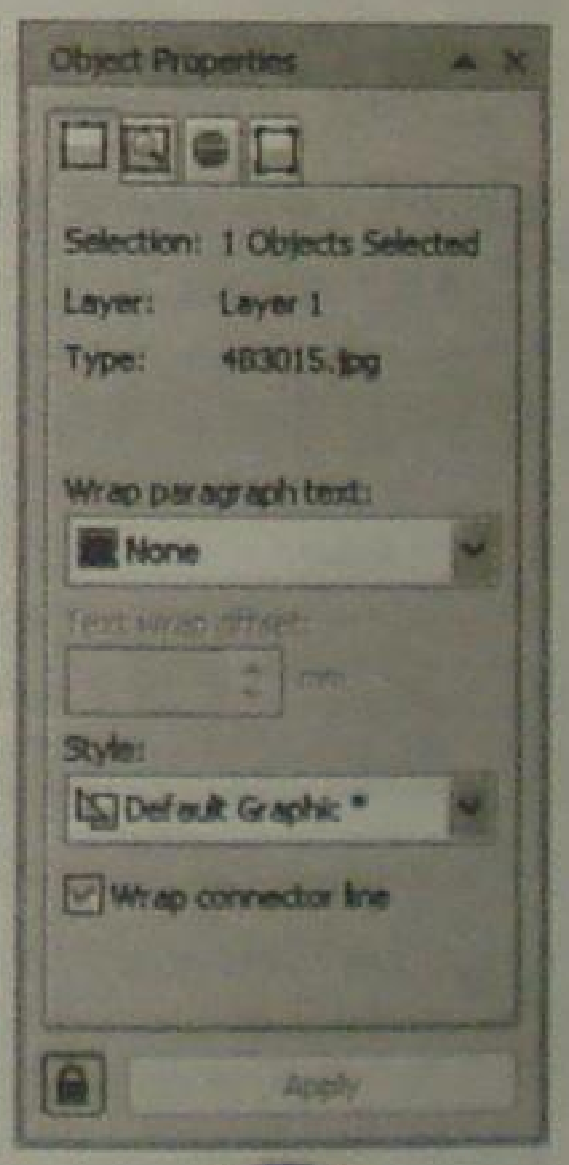

Object Properties
Fill Type:
No Fill
No fill
The object has no fill.
Advanced...
Apply

1


Object Properties
Apply

Font: SHREE-TAM-1316
Size: 24.0 pt
Format:
Script: Latin

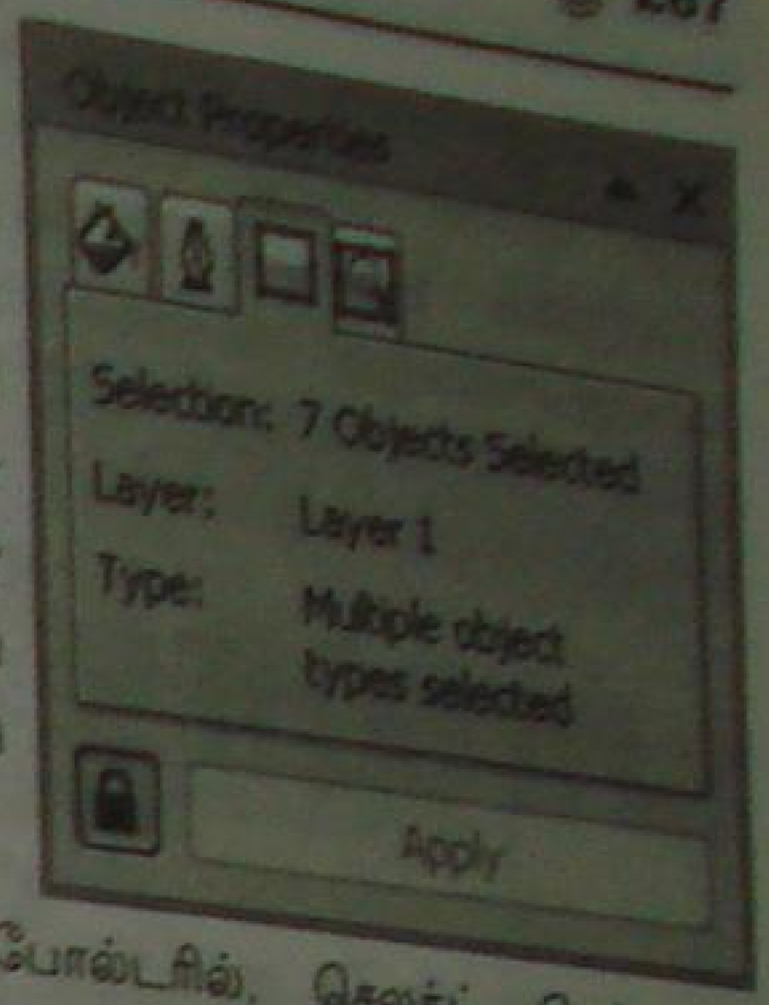
2


Object Properties
Text wrap offset
mm
Apply

Selection: 1 Objects Selected
Layer: Layer 1
Type: 483015.jpg
Wrap paragraph text: None
Style: Default Graphic *
☑ Wrap connector line

3

எழுத்துப் பகுதி செலக்ட் செய்யப்பட்ட நிலையில் இதன் தோற்றத்தை மேலே படம் 2லும் ஒரு பிட்மேப் படத்தை செலக்ட் செய்தபோது புராப்பர்டீஸ் டாக்கரின் தோற்றத்தை படம் 3ல் காண்க.


Object Properties
Apply

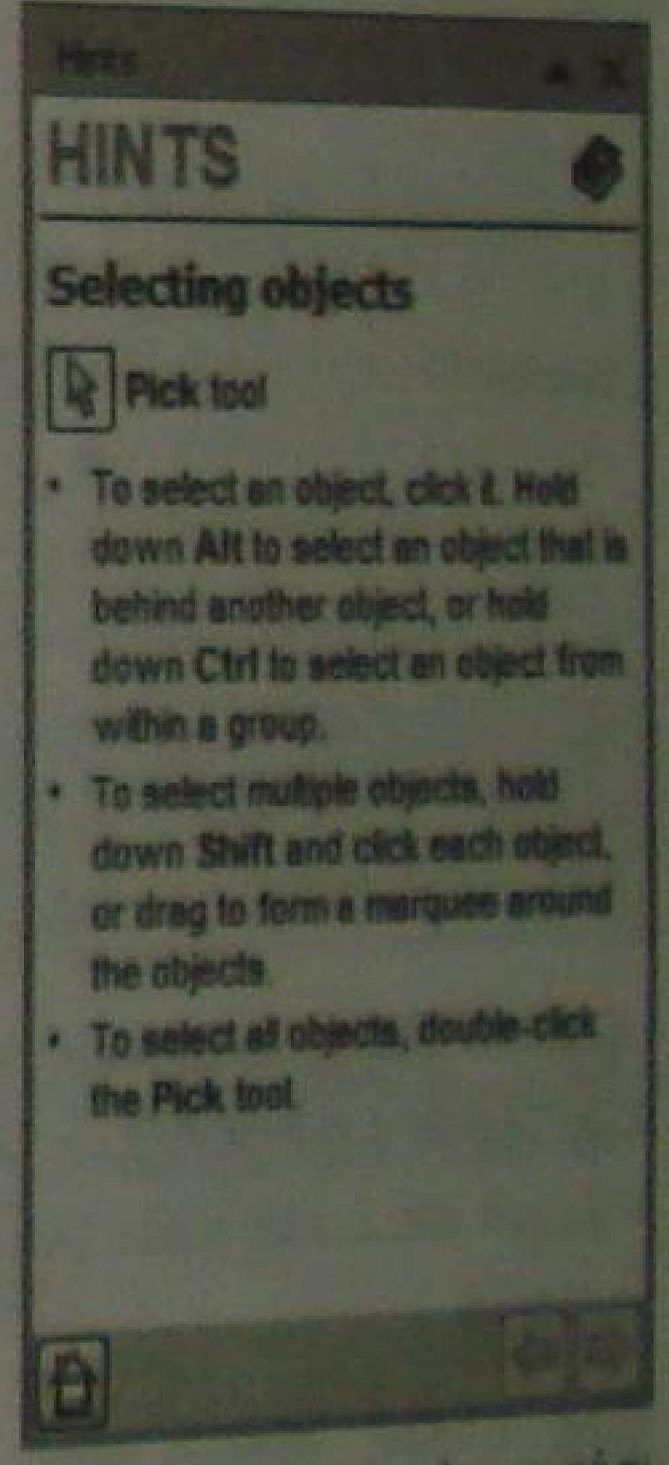
Selection: 7 Objects Selected
Layer: Layer 1
Type: Multiple object types selected

இதில் ஜெனரல் என்ற ஃபோல்டரில், செலக்ட் செய்துள்ள உருவங்களின் எண்ணிக்கை, அவை நிறுத்தப்பட்டுள்ள லேயரின் பெயர் போன்றவை கொடுக்கப்படுகின்றன.

டீடெய்ல் என்ற ஃபோல்டரில், செலக்ட் செய்துள்ள உருவங்களின் உயரம், அகலம், மையப்புள்ளி இருக்கும் இடம் போன்ற விவரங்கள் கொடுக்கப்படுகின்றன.

ஒரு தனி உருவமாக செலக்ட் செய்திருந்தால் அதுபற்றிய விவரம் கடைசி ஃபோல்டரில் கொடுக்கப்படுகிறது. ஒரு வட்டம் வரைந்திருந்தால் அது ஆர்க் அல்லது பை-யாக மாற்றப்படுவதற்கும், வெட்டப்படும் கோணம் பற்றியும் அந்த ஃபோல்டரில் கொடுக்கப்படுகிறது. அதே போல எழுத்தாக இருந்தால், எழுத்துருவின் பெயர், அதன் அளவு ஆகியன கொடுக்கப் படுகின்றன. பல உருவங்கள் செலக்ட் செய்த நிலையில் இங்கு ஃபில், அவுட்லைன், ஜெனரல் மற்றும் டீடெய்ல் ஆகிய நான்கு ஃபோல்டர்கள் மட்டும் கொடுக்கப்படுகின்றன.

2. **ஹின்ட்ஸ்** (Hints) : நமது வேலைகளின் போது ஏதேனும் சந்தேகம் வந்தால் அவற்றிற்கு விடை கிடைக்கவும், நமது வேலைகளில் பயன்படுத்தக் கூடிய ஆலோசனைகளைக் கொடுக்கவும் இந்த டாக்கர் உதவுகிறது.

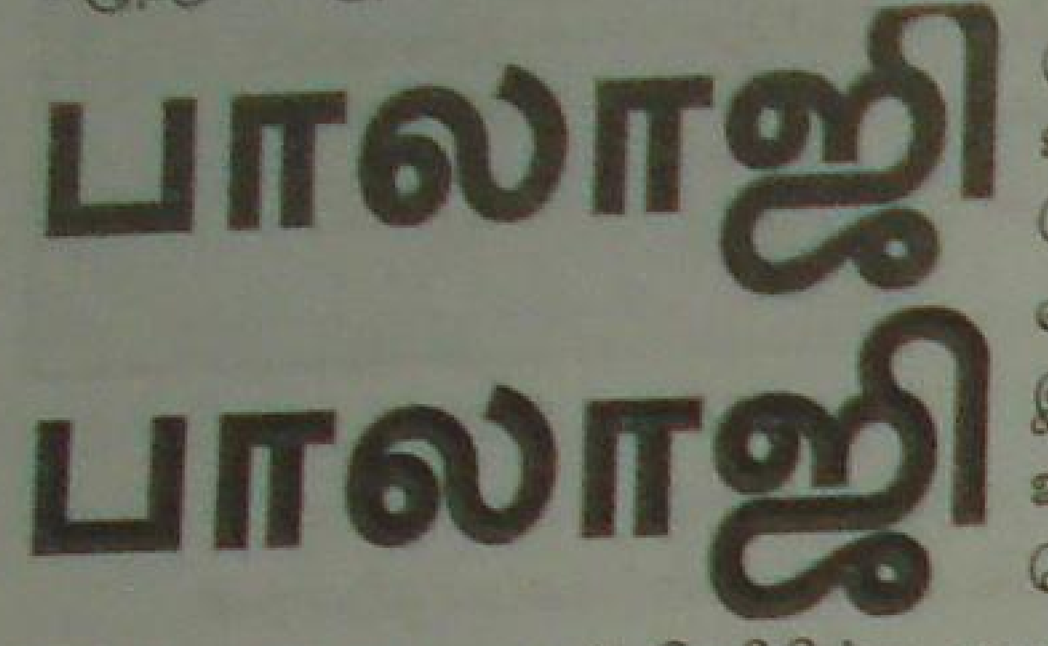

Hints
HINTS
Pick tool

Selecting objects

- To select an object, click it. Hold down Alt to select an object that is behind another object, or hold down Ctrl to select an object from within a group.
- To select multiple objects, hold down Shift and click each object, or drag to form a marquee around the objects.
- To select all objects, double-click the Pick tool.

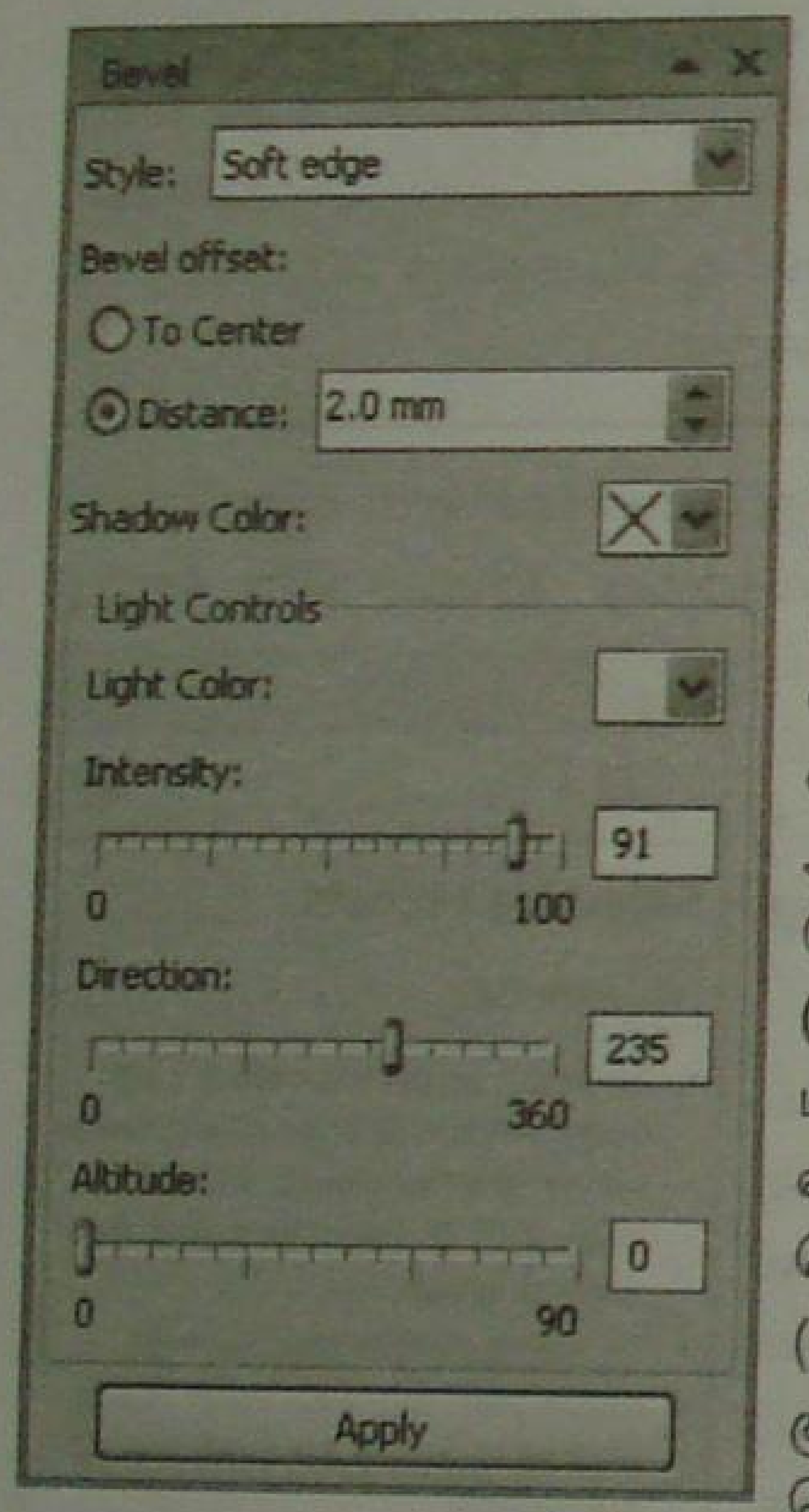
இதனை செலக்ட் செய்தவுடன், ஸ்கிரீனின் வலது ஓரத்தில் வழக்கமாக டாக்கர்கள் நிறுத்தப்படும் பகுதியில் தோன்றுகிறது. நமது வேலையில் நாம் எந்த வகையான உருவத்தை செலக்ட் செய்திருக்கின்றோமோ அதன் தொடர்பான தகவல்கள், உதவிகள் இங்கு காட்டப்படுகின்றன. ஒரு கட்டம் வரைந்து செலக்ட் செய்யப்பட்ட நிலையில் அந்தக் கட்டம், அதன் ஹாண்டல்கள் பற்றிய விவரம் இதில் தெரிகிறது. அதே கட்டதை சுழற்றி நிறுத்தும் விதத்தில் அதன் மீது டபுள் க்ளிக் செய்தால், உடனே சுழற்றுவதற்கான ஹாண்டல்கள் படம் இங்கு சகாட்டப்படுகின்றன. புதியவர்களுக்கு புதிய தகவலும், பழகியவர்களுக்கு நிறைய தகவலும் தரக்கூடிய பகுதி.

3. பெவல் (Bevel) : டாக்கர் பட்டியலில் 16வதாகவுள்ள இந்த பெவல் முன்பு எக்ஸ்ட்ரூட் பகுதியுடன் தரப்பட்டிருந்தது. தற்போதும் எக்ஸட்ரூட் பகுதியில் இது உள்ளது என்றாலும், பல வகைகளில் மேம்படுத்தப்பட்டு இங்கு தரப்பட்டுள்ளது. கீழே கொடுக்கப்பட்டுள்ள எழுத்துப் பகுதியை கவனிக்கவும்.



முதலாவதாக உள்ளது டைப் செய்யப்பட்ட எழுத்து. இரண்டாவதாக உள்ளது பெவல் செய்யப்பட்ட எழுத்து. சாதாரணமாகத் தெரிகின்ற எழுத்துப் பகுதியை ஒரு முப்பரிமாணத் (3D) தோற்றம் பெற இந்த டாக்கரில் வசதிகள் உள்ளன.

செயல்முறை : கோரல்டிராவில் வரையப்பட்டு ஃபில் கொடுக்கப்பட்ட, க்ளோஸ்டு பாத்தாக (Closed path) உள்ள உருவம் ஒன்றை செலக்ட் செய்து கொள்ளவும். இந்த நிலையில் மட்டுமே இந்த டாக்கர் செயல்படத் துவங்கும்.



Bevel

Style: Soft edge

Bevel offset:

○ To Center

● Distance: 2.0 mm

Shadow Color:

Light Controls

Light Color:

Intensity: 91 (0 – 100)

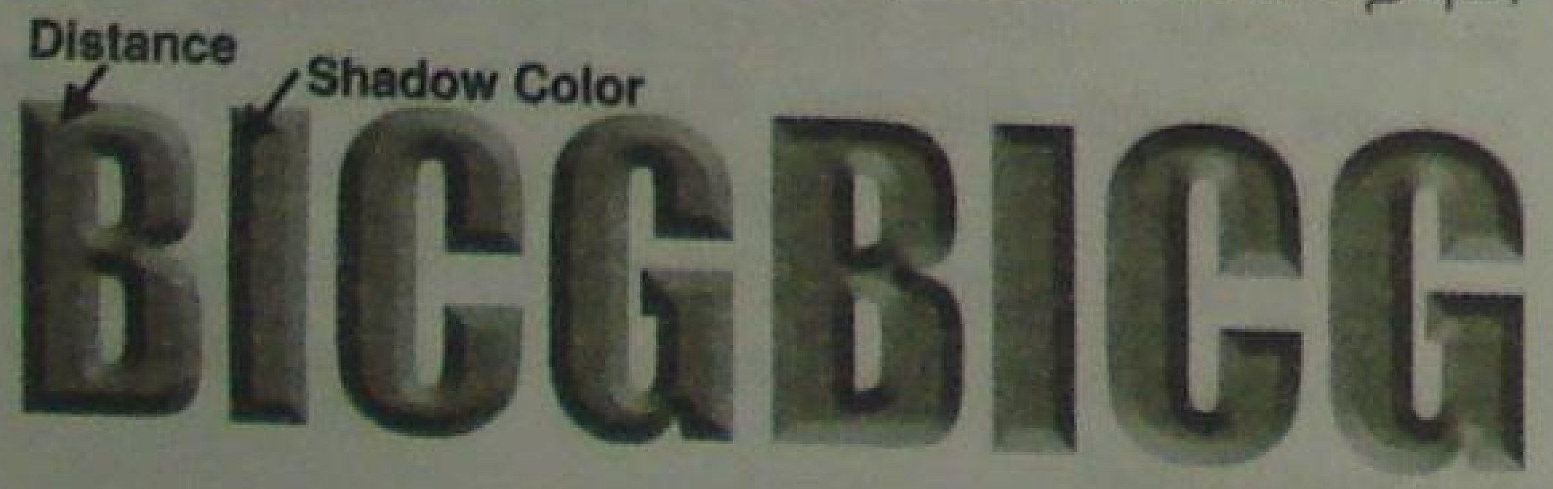
Direction: 235 (0 – 360)

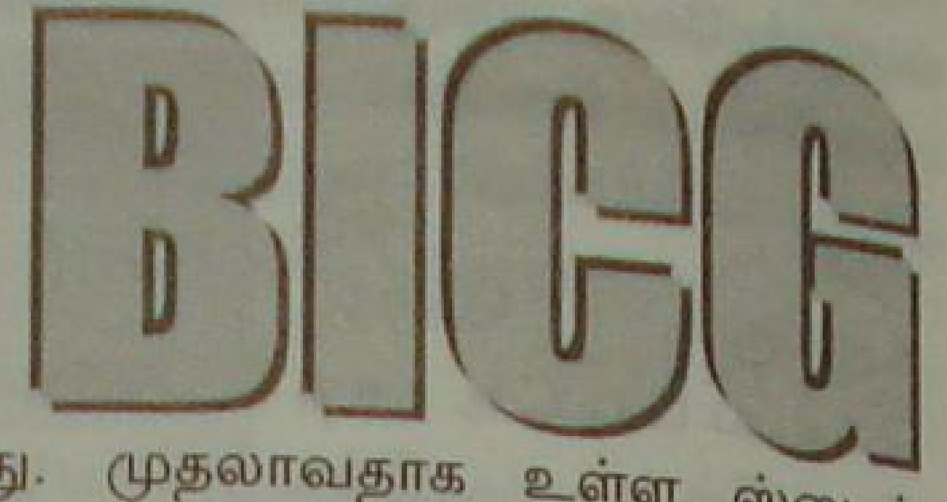
Altitude: 0 (0 – 90)

Apply

இதில் முதலாவதாக உள்ள ஸ்டைல் (Style) பகுதியில் ஸாஃப்ட் எட்ஜ் (Soft edge) என்பது செலக்ட் ஆகியிருக்கட்டும். பெவல் ஆஃப்செட் (Bevel Offset) என்பதில் டிஸ்டன்ஸ் (Distance) என்ற ஆப்சனை செலக்ட் செய்து, அதில் (துவக்கத் தில் குறைவான எண்) 1 மிமீ கொடுக்கவும். அப்ளை பட்டனை க்ளிக் செய்யவும். உடன் செலக்ட் செய்துள்ள உருவத்தில் மாறுபாடு கொடுக்கப்படும். மேலே எடுத்துக் காட்டாகக் காட்டப்பட்ட எழுத்துப்பகுதி அப்படி பெற்றதே.

இந்த டாக்கர் விண்டோவில், டிஸ்டன்ஸ் என்பதையும் டைரக்சன் (Direction) என்பதையும் மாற்றினால் கிடைக்கும் வித்தியாசத்தை அருகில் காண்க. டிஸ்டன்ஸ் என்பதையும், ஷேடோ கலர் (Shadow color) என்பதும் மேலே படத்தில் குறிப்பிட்டுக் காட்டப்பட்டுள்ள பகுதிகளாகும்.


Distance
Shadow Color
BICGBICG

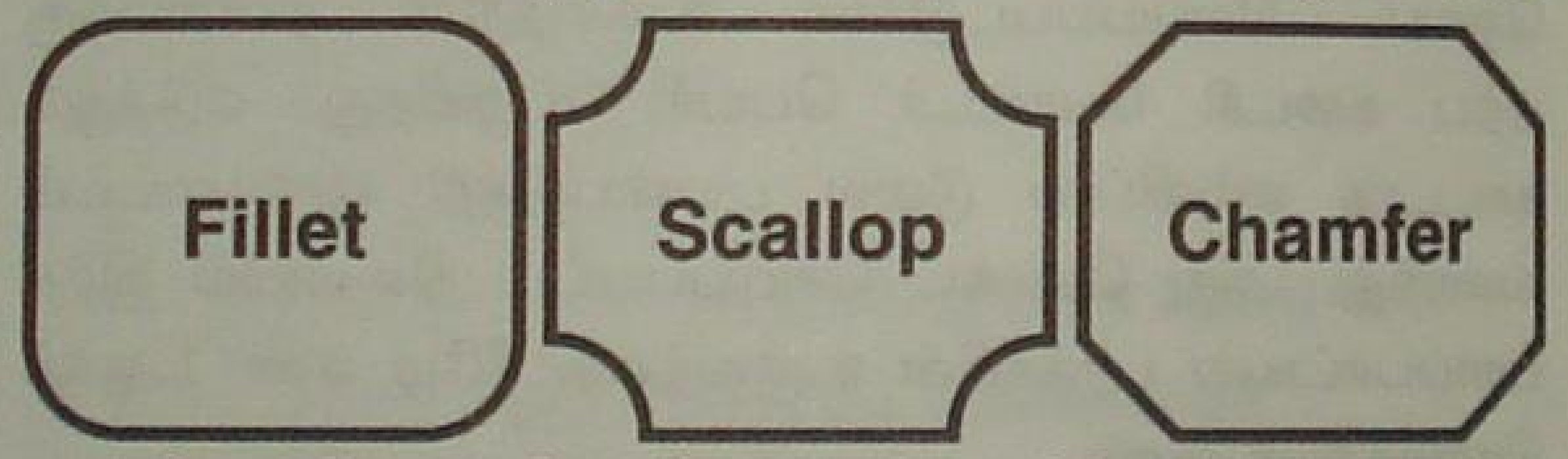


இன்டென்ஸிட்டி (Intensity) என்பது கொடுக்கப்படும் கலருக்கு மாற்றத்தைத் தருவதற்கு உதவுகிறது. முதலாவதாக உள்ள ஸ்டைல் என்பதில் உள்ள ட்ராப்டவுன் லிஸ்டில் எம்போஸ் (Emboss) என்ற மற்றொரு முறையும் தரப்பட்டுள்ளது. இதன் மூலம் பெற்ற உருவத்தை மேலே காண்க. மேலும் இந்த டாக்கரில் உள்ள டூ சென்டர் (To Center), லைட் கன்ட்ரோல்ஸ் (Light Controls) பகுதியில் லைட் கலர் (Light color), ஆட்டிட்யூட் (Altitude) ஆகியவற்றை பயன்படுத்திக் கிடைக்கும் மாற்றங்களை செயல்முறையாக அறிந்து கொள்ளவும்.

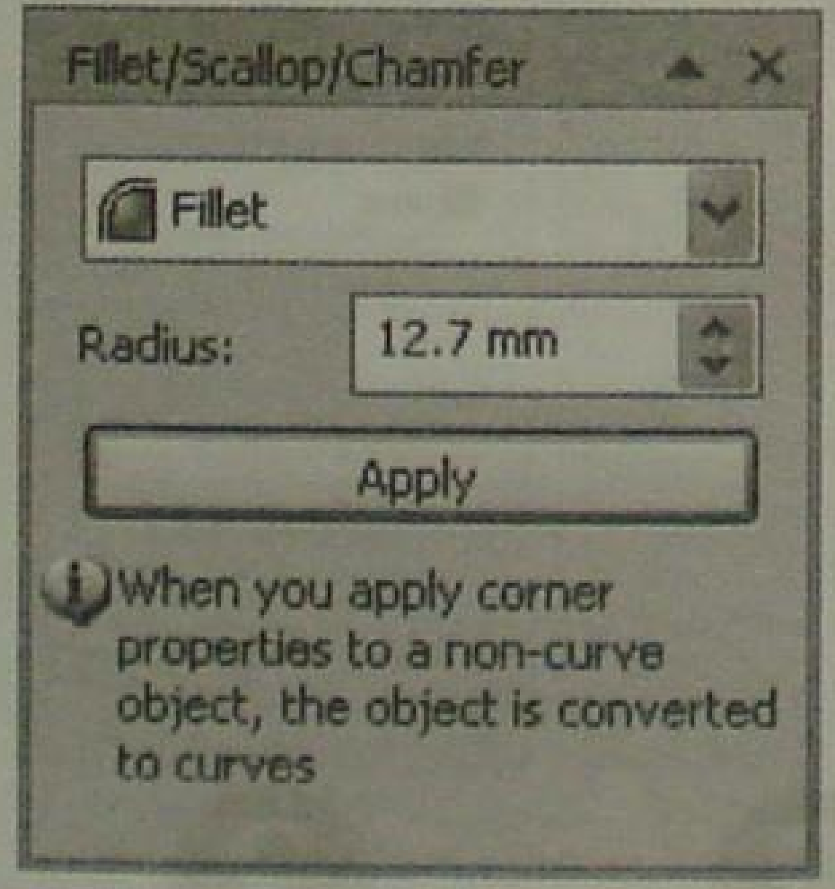
உருவங்களுக்கு, குறிப்பாக எழுத்துக்களுக்கு சிறப்புத் தோற்றத்தைத் தருவதற்கு இந்த பெவல் முறை உதவுகிறது.

4. ஃபில்லெட்/ஸ்காலுப்/சாம்ஃபெர் (Fillet/Scalop/Chamfer) : டாக்கர் பட்டியலில் 20வதாகத் தரப்பட்டுள்ள இந்த வசதியின் மூலம் கர்வ் நிலையில் உள்ள உருவங்களுக்கு சிறப்புத் தோற்றத்தைத் தரமுடிகிறது.

கீழே தரப்பட்டுள்ள உருவங்களை கவனிக்கவும். மூன்று கட்டங்களை வரைந்து அவற்றை கன்வர்ட் டூ கர்வாக மாற்றி ஒவ்வொன்றின் மீதும் தனித்தனியே இந்த டாக்கரில் உள்ள வசதியை பயன்படுத்திப் பெற்றவையே இவை.


Fillet
Scallop
Chamfer

இந்தக் கட்டளையை செலக்ட் செய்தவுடன் இதற்கான டாக்கர் விண்டோ நிறுத்தப்படுகிறது. இதில் முதலாவதாக உள்ள ஆபரேசன் என்பதில் மூன்று முறைகள் தரப்பட்டுள்ளன. ஒன்றை செலக்ட் செய்து கொள்ளவும். அடுத்து ரேடியஸ் என்பதில் உங்கள் உருவத்திற்குத் தகுந்த அளவை கொடுக்கவும். துவக்கத்தில் குறைவாக 1மிமீ கொடுத்துப் பார்க்கவும். அதிக அளவு கொடுத்தால் எந்த விளைவும் தரப்படுவது இல்லை. எனவே குறைவாக கொடுத்து அப்ளை செய்யவும். உடன் நீங்கள் செலக்ட் செய்துள்ள உருவத்தில் மாற்றம் தரப்படுகிறது. உருவத்தில் நீலநிறத்தில் விளைவு மெல்லியதாகக் காட்டப்படுகிறது. அதற்கேற்றாற்போல அளவை மாற்றிக் கொள்ளலாம்.



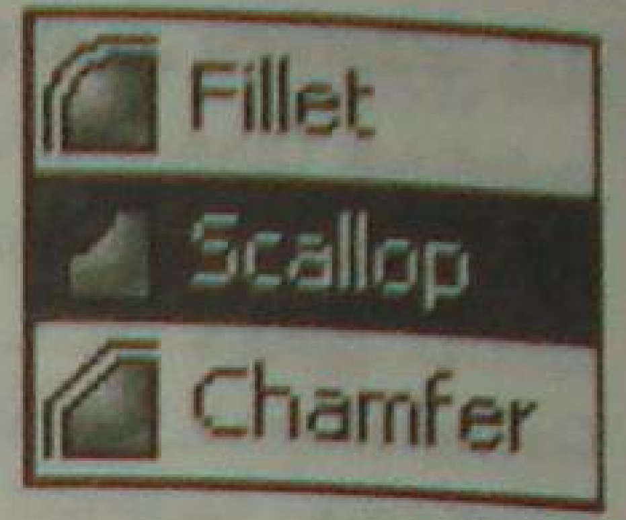
Fillet/Scallop/Chamfer

Fillet

Radius: 12.7 mm

Apply

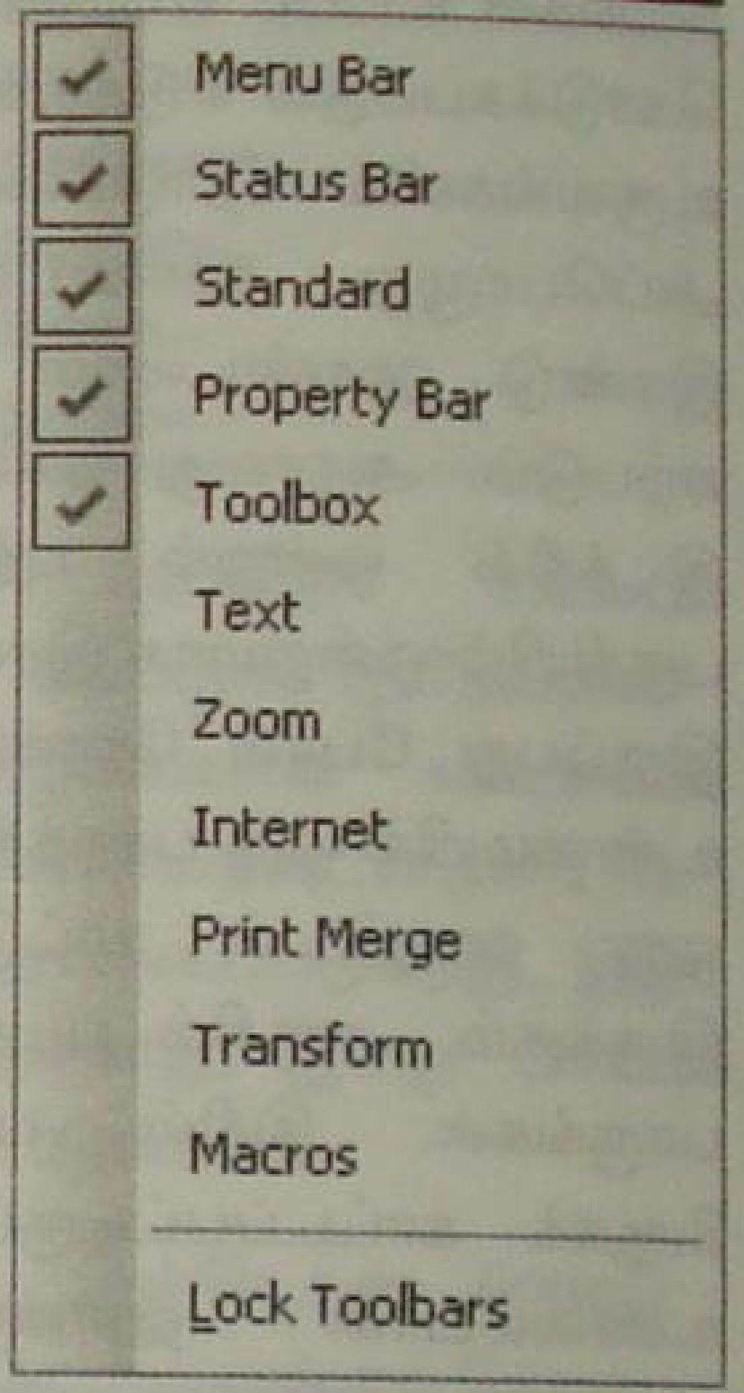
When you apply corner properties to a non-curve object, the object is converted to curves


Fillet
Scallop
Chamfer

இந்த டாக்கரில் மேல் பகுதியில் ஃபில்லெட் (Fillet), ஸ்காலுப் (Scalop), சாம்ஃபெர் (Chamfer) என்ற மூன்று முறைகள் உள்ளன. இவை முறையே வளைவான மூலை, குழியான மூலை மற்றும் சாய்வாக வெட்டப்பட்ட மூலை அமைப்பு கிடைப்பதற்கு உதவுகின்றன. இதனால் வாழ்த்து அட்டைகள், அழைப்பிதழ்கள் வடிவமைப்பில் பார்டர்களாக இவற்றை பயன்படுத்தலாம்.

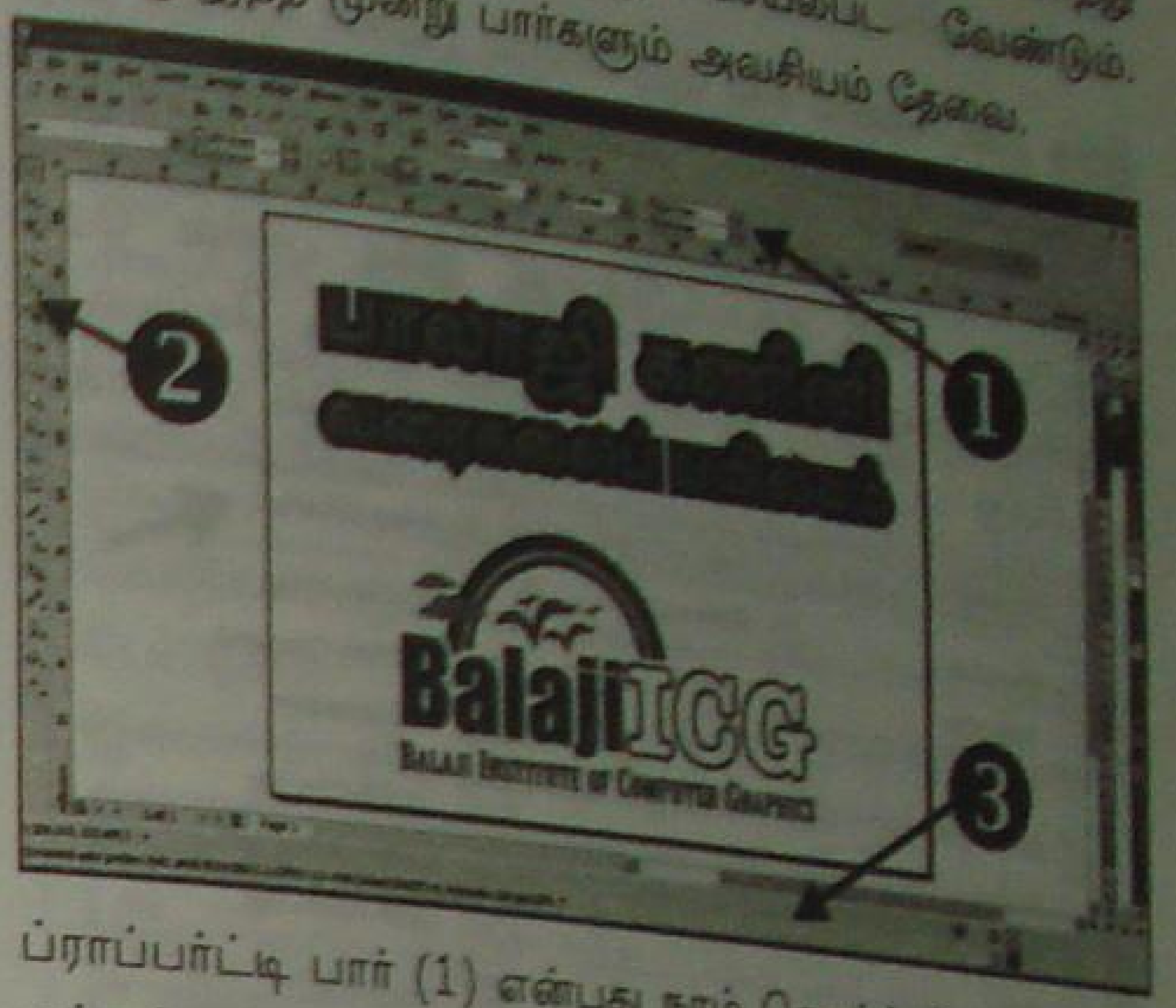
கட்டங்களில் மட்டுமல்லாது, கர்வ் செய்யப்பட்ட எழுத்து உட்பட அனைத்து உருவங்களுக்கும் இதனை கொடுக்கலாம்.

8. டூல் பார்ஸ் (Tool Bars) :


✓ Menu Bar
✓ Status Bar
✓ Standard
✓ Property Bar
✓ Toolbox
Text
Zoom
Internet
Print Merge
Transform
Macros
Lock Toolbars

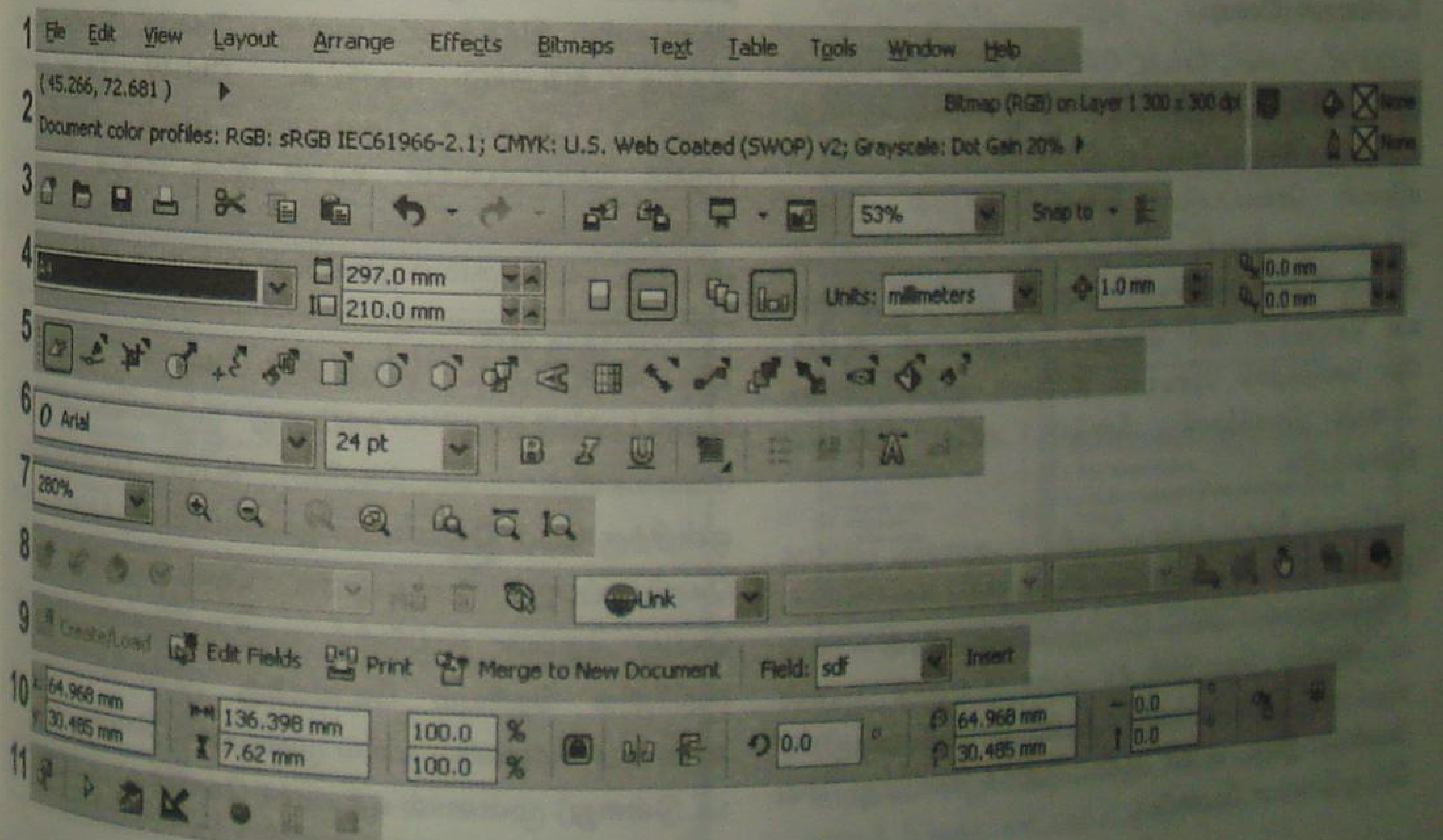
கோரல்டிராவில் வேலைகள் செய்துகொண்டிருக்கும் பொழுது, விரைவாகவும் துல்லியமாகவும் செயல்பட பல்வேறு வசதிகள் கொடுக்கப்பட்டு உள்ளன. அவற்றில் முக்கியமானவை டூல் பார்கள் எனப்படுபவை. இந்த டூல்பார்களும் ஒரு வகையான விண்டோக்களே. இவற்றை தேவையான இடத்தில் நிறுத்துக் கொள்ளவும், வேலை முடிந்து விட்டால் முற்றிலும் நீக்கிவிடவும் வசதிகள் உள்ளது. அனைத்து பார்களையும் கீழே காண்க:

இவற்றில் முக்கியமானவை ப்ராப்பர்ட்டி பார், டூல் பாக்ஸ், மற்றும் ஸ்டேட்டஸ் பார் ஆகிய மூன்றும் ஆகும். கோரல்டிராவில் ஒரு வேலையைச் செய்யும் பொழுது அதன் தன்மை, செயல்கள், உட்பட அனைத்து விஷயங்களையும் கவனித்து செயல்பட வேண்டும். அதற்கு இந்த மூன்று பார்களும் அவசியம் தேவை.


1
2
3
BalajiICG
BALAJI INSTITUTE OF COMPUTER GRAPHICS

ப்ராப்பர்ட்டி பார் (1) என்பது நாம் செலக்ட் செய்யும் டூல் மற்றும் அவற்றின் செயல்பாடுகளின் அடிப்படையில் உருவம் மாறி காட்டப்படுகிறது. இதுபற்றி அந்தந்த டூல்களை பார்த்த பொழுது விரிவாக கூறியுள்ளவற்றை நினைவில் கொள்க.

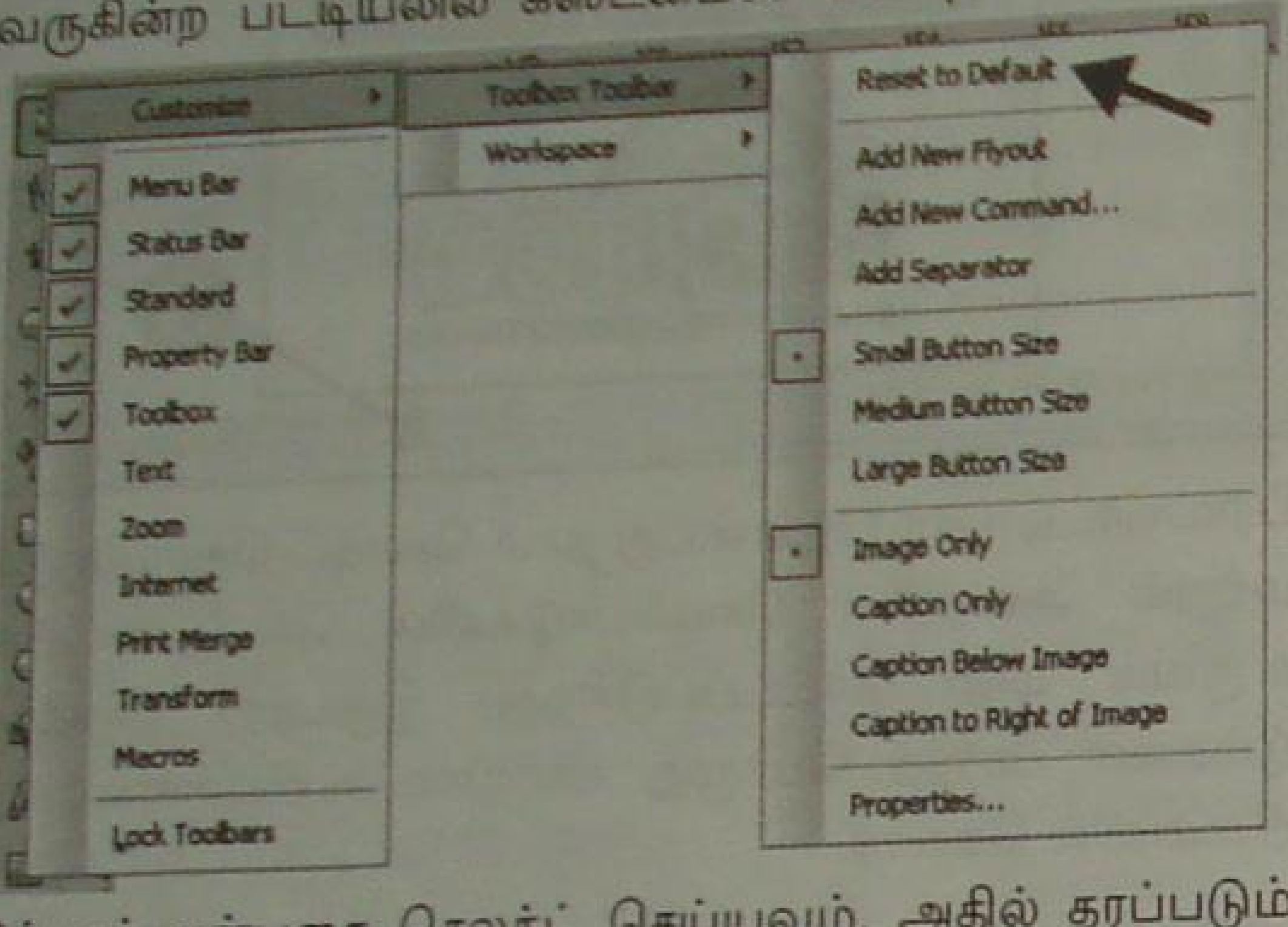
ஸ்டேட்டஸ் பார் (2) என்பது நாம் செய்கின்ற செயலை பற்றி ஒரு ரன்னிங் கமெண்டரி கொடுக்கும் பகுதி. தற்போது செலக்ட் செய்துள்ள டூல், அதன் பிற செயல்பாடுகள் பற்றியும், உருவமாக இருந்தால் அதன் பெயர், தன்மை, அதன் உள்ளே கொடுக்கப்பட்டிருக்கும் ஃபில், அவுட்லைன் பற்றிய விவரங்களை காட்டுகிறது. பொதுவாக இது ஸ்கிரீனின் அடிப்பக்கம் நீள வசத்தில் கொடுக்கப்படுகிறது. ஒவ்வொரு செயலைச் செய்யும் பொழுதும் இந்த ஸ்டேட்டஸ் பாரை கவனித்து செய்தால் துல்லியமாகவும் முழுமையாகவும் செய்து முடிக்க முடிகிறது.


1
File Edit View Layout Arrange Effects Bitmaps Text Table Tools Window Help
2
(45.266, 72.681)
Bitmap (RGB) on Layer 1 300 x 300 dpi
None
None
3
53%
Snap to
4
297.0 mm
210.0 mm
Units: millimeters
1.0 mm
0.0 mm
0.0 mm
5
6
0 Arial
24 pt
7
280%
8
Link
9
Create/Load
Edit Fields
Print
Merge to New Document
Field: sdf
Insert
10
64.968 mm
30.485 mm
136.398 mm
7.62 mm
100.0 %
100.0 %
0.0
64.968 mm
30.485 mm
0.0
0.0
11

Document color profiles: RGB: sRGB IEC61966-2.1; CMYK: U.S. Web Coated (SWOP) v2; Grayscale: Dot Gain 20%

டூல்பாக்ஸ் (3), பொதுவாக ஸ்கிரீனின் இடது ஓரத்தில் நிறுத்தப்படுகிறது (முன்பக்கத்தில், கீழே படத்தில் அகலவசத்தில் நிறுத்தப்பட்டுள்ளது.)

இந்த டூல்பாக்ஸில் சில நேரங்களில் டூல்கள் வரிசை மாறி நிறுத்தப்பட்டிருக்கலாம். அல்லது டூல்கள் இல்லாமலும் இருக்கலாம். அதுபோன்ற நேரங்களில் அதனை சரிசெய்ய வசதி தரப்பட்டுள்ளது. இந்த பாரின் மேல் பகுதியில் மவுஸின் வலது பட்டனை க்ளிக் செய்யவும். வருகின்ற பட்டியலில் கஸ்டமைஸ் என்பதில் டூல்பாக்ஸ் டூல்பார் என்பதை செலக்ட் செய்யவும். அதில் தரப்படும் பட்டியலில் ரீசெட் ஆல் டூல்ஸ் என்பதை செலக்ட் செய்யவும். உடன் டூல்கள் டீஃபால்ட் செட்டிங்கிற்கு மாற்றப்பட்டு அனைத்தும் சரிசெய்யப்பட்டுவிடுகிறது.


Customize
Menu Bar
Status Bar
Standard
Property Bar
Toolbox
Text
Zoom
Internet
Print Merge
Transform
Macros
Lock Toolbars
Toolbox Toolbar
Workspace
Reset to Default
Add New Flyout
Add New Command...
Add Separator
Small Button Size
Medium Button Size
Large Button Size
Image Only
Caption Only
Caption Below Image
Caption to Right of Image
Properties...

இந்த மூன்று பார்கள் தவிர மற்றவை உங்கள் வேலைக்கு ஏற்ப தேவையெனில் நிறுத்திக் கொள்ளலாம். ஸ்கிரீனில் இருந்து இந்த டூல்பார்களை நீக்க, விண்டோ மெனுவில் டூல்பார்ஸ் கட்டளையினுள் அதே பெயரை மீண்டும் செலக்ட் செய்யவும். தற்போது ஸ்கிரீனில் உள்ள டூல்பார்கள் அவற்றின் பெயரின் அருகில் ஒரு டிக் மார்க் செய்து காட்டப்பட்டிருக்கும்.

9. க்ளோஸ் (Close) :

இந்தக் கட்டளையை செலக்ட் செய்தால் தற்போது வேலை செய்து கொண்டிருக்கும் ஃபைல் மூடிவைக்கப்படுகிறது. கடைசியாக நீங்கள் சேவ் செய்திருந்தால் உடனே ஃபைல் க்ளோஸ் செய்யப்படும். இல்லையென்றால் இந்தக் கட்டளையை செலக்ட் செய்தவுடன் சேவ் சேன்ஜஸ் பீஃபோர் க்ளோஸிங் எச்சரிக்கை வந்து நிற்கிறது. நீங்கள் எஸ் கொடுத்தால் சேவ் செய்யப்பட்டு க்ளோஸ் ஆகும். நோ கொடுத்தால் நேரடியாக க்ளோஸ் ஆகிவிடுகிறது. கேன்சல் கொடுத்தால் மீண்டும் அதே செயலில் நிறுத்தப்படும்.

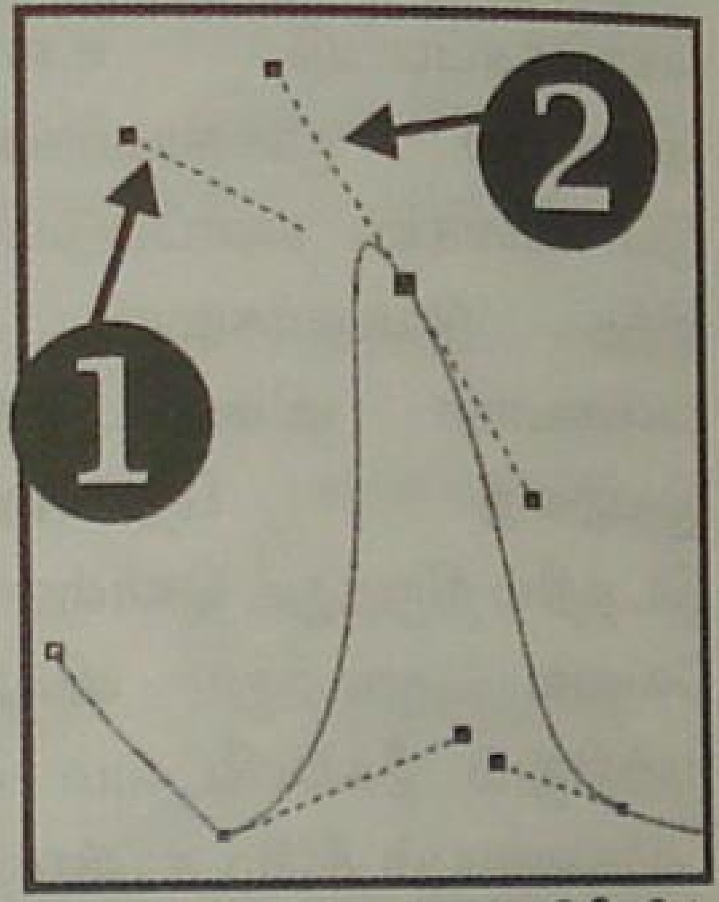
ஒருவேளை நீங்கள் அன்டைட்டிலில் - அதாவது புதிதாக துவங்கிய ஃபைலை இதுவரையிலும் சேவ் செய்யாமல் இருந்திருந்தால், எஸ் கொடுத்தவுடன் சேவ் அஸ் கட்டளையின் தொடர்ச்சியாக வந்த டயலாக் பாக்ஸ் வருகிறது. இதில் உங்கள் ஃபைல் சேவ் செய்யப்பட வேண்டிய இடம், பெயர் ஆகியவற்றைக் கொடுத்து சேவ் செய்து கொள்ள வேண்டும்.

10. க்ளோஸ் ஆல் (Close All) :

ஒன்றிற்கு மேற்பட்ட எண்ணிக்கையில் துவங்கப்பட்டுள்ள ஃபைல்கள் அனைத்தையும் ஒரே நேரத்தில் க்ளோஸ் செய்ய இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது. இதனை செலக்ட் செய்தவுடனும், சேவ் செய்யப்படாத வேலைகளுக்கு எச்சரிக்கை பெட்டி வருகிறது. க்ளோஸ் கட்டளையில் செயல்பட்டதை போலவே இங்கும் செயல்படவும். துவங்கப்பட்டிருந்த அனைத்து கோரல்டிரா ஃபைல்களும் முடிக்கப்படுகின்றன.

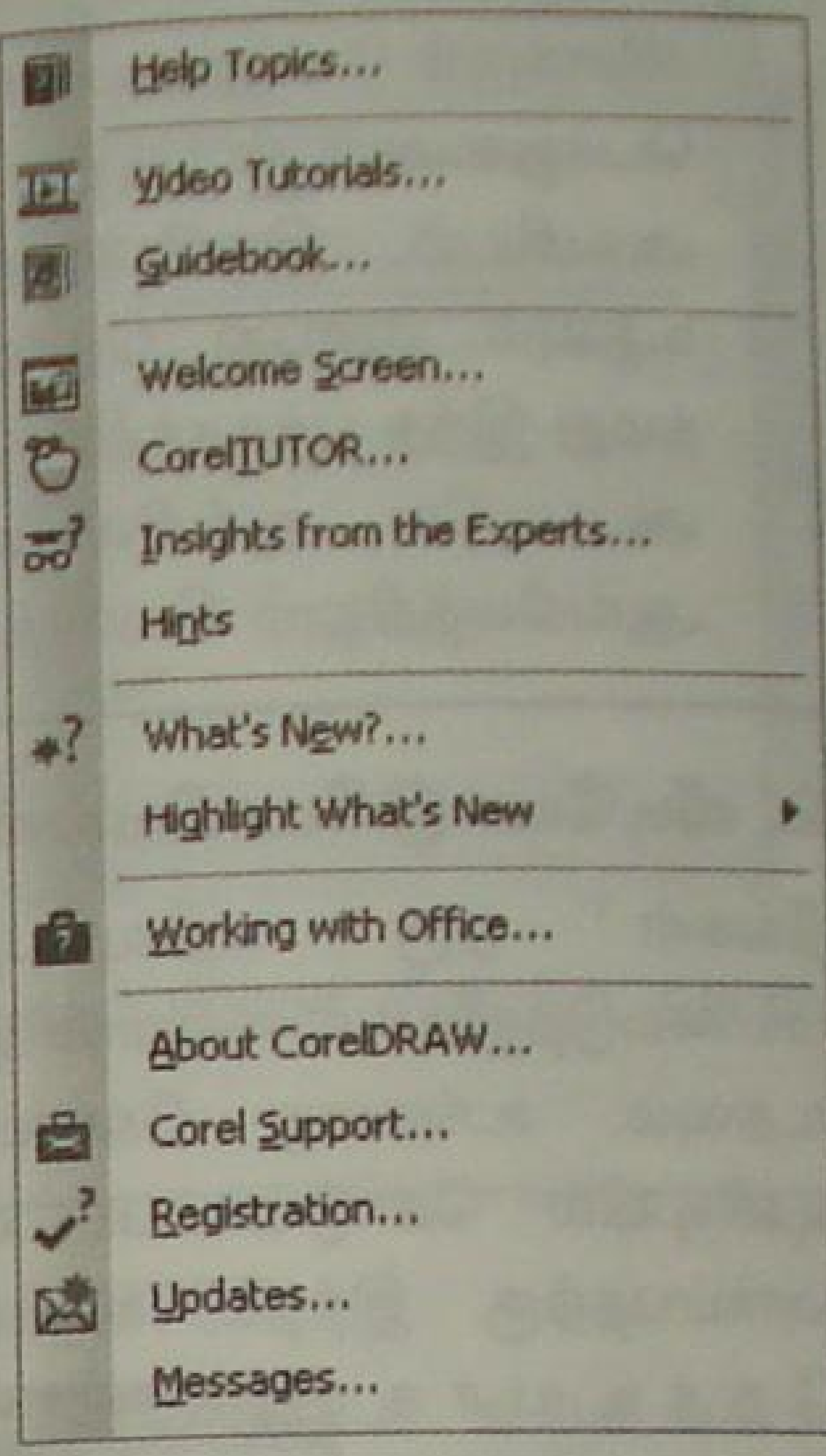
11. ரெஃப்ரஸ் விண்டோ (Refresh Window) :

கோரல்டிராவில் சில செயல்களை செய்து கொண்டிருக்கும் பொழுது ஸ்கிரீனில் திடீரென கோடுகள், புள்ளிகள், நிறங்கள் உட்பட ஏதேனும் தேவையில்லாத தோற்றங்கள் கொடுக்கப்படும். எடுத்துக்காட்டாக ஷேப் டூல் பயன்படுத்தி உருவங்களில் நோடுகளை மாற்றிக் கொண்டிருப்பீர்கள். அப்பொழுது ஹாண்டல்களை நகர்த்தும் பொழுது, இரண்டு ஹாண்டல்கள் இருப்பது போன்ற தோற்றம் ஏற்படும். அதாவது நாம் நகர்த்திய ஹாண்டல் பழைய இடத்தில் ஒன்றும் புதிதாக நகர்த்தி வைக்கப்பட்ட பகுதியில் ஒன்றுமாக இரண்டு இருப்பது போல தோன்றும். உண்மையில் ஒரு பக்கத்திற்கு ஒரு ஹாண்டல் மட்டுமே இருக்கும். அருகில் படத்தை பாருங்கள். இதில் பாகம் 2ஆகக் காட்டப்பட்டிருப்பது உண்மையான ஹாண்டல். பாகம் 1ஆக தெரிவது, அந்த ஹாண்டல் பழைய இடத்தில் இருந்த மாய தோற்றம். இந்த மாயத்தோற்றம் ஸ்கிரீனில் அழியாத பழைய தோற்ற மாகும். இது ஸ்கிரீனிலிருந்து நீக்கப்பட வேண்டும், அவ்வளவே. இது போன்ற நேரங்களில் இந்தக் கட்டளையை செலக்ட் செய்யுங்கள். இதற்கு கீபோர்டு ஷார்ட்கட் Ctrl+W (கன்ட்ரோல் டபிள்யூ) ஆகும். நேரடியாக இதை கொடுத்துப் பழகிக் கொள்ளுங்கள். உடன் இந்த மாயத் தோற்றம் ஸ்கிரீனிலிருந்து நீக்கப்பட்டுவிடும். கோரல்டிராவில் அடிக்கடி பயனாகும் வழக்கமான ஒரு கட்டளையாகும்.



12. விண்டோஸ் மெனுவின் கடைசி பகுதியாகக் கொடுக்கப்படுவது, தற்போது துவங்கப்பட்டுள்ள வேலைகளின் (ஃபைல்களின்) பெயர் பட்டியலாகும். ஒன்றிற்கு மேல் வேலைகள் துவக்கப்பட்டிருந்தால் இங்கு கொடுக்கப்படும் பட்டியலில் தேவையானதை க்ளிக் செய்து அதனை ஸ்கிரீனில் வரச்செய்யலாம். தற்போது ஸ்கிரீனில் தெரியும் வேலைக்கு (கேஸ்கேட் உட்பட விண்டோ மெனுவில் உள்ள முறைகளில் செலக்ட் செய்யப் பட்டுள்ளது) முன்னால் டிக் மார்க் கொடுக்கப்பட்டிருக்கும்.

கோரல்டிராவில் வேலை செய்யும்போது, நமக்கு ஏற்படும் சந்தேகங்களுக்கு முழுமையான விளக்கம் தருகின்றன இந்த ஹெல்ப் மெனுவின் கீழ் கொடுக்கப்பட்டுள்ள கட்டளைகள்.


Help Topics...
Video Tutorials...
Guidebook...
Welcome Screen...
CorelTUTOR...
Insights from the Experts...
Hints
What's New?...
Highlight What's New
Working with Office...
About CorelDRAW...
Corel Support...
Registration...
Updates...
Messages...

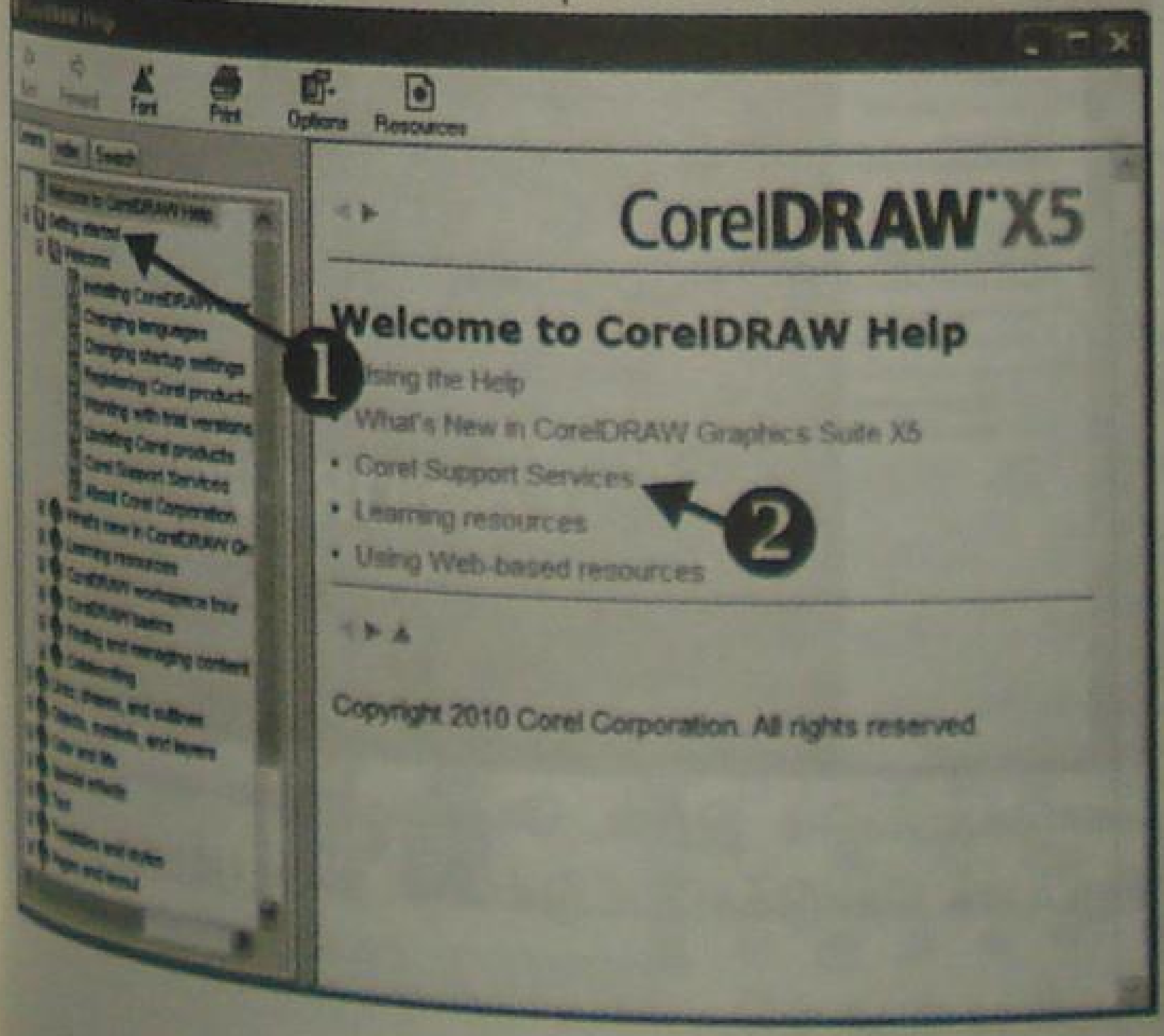
1. ஹெல்ப் டாபிக்ஸ் (Help Topics) :

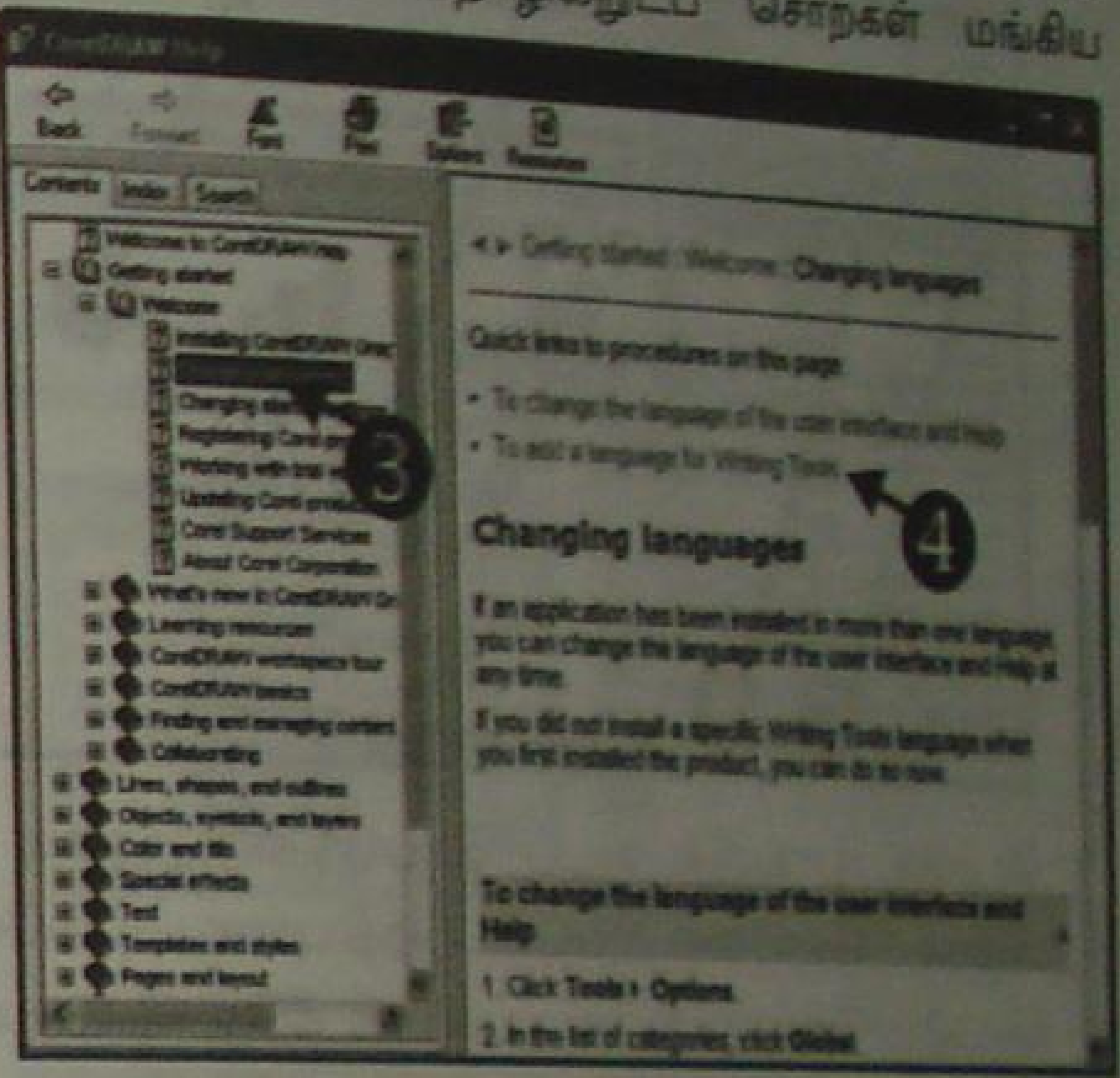
இந்தக் கட்டளையே இந்த ஹெல்ப் மெனுவில் முக்கியமானது. கோரல்டிரா, அதன் கட்டளைகள், டூல்கள், செயல்பாடுகள், மற்ற அப்ளிகேஷன்களுடன் ஒப்பீடு உட்பட ஒவ்வொரு பகுதியிலும் நமக்கு ஏற்படும் சந்தேகங்கள் அனைத்திற்கும் விரிவான, முழுமையான விளக்கம் தருகின்றபகுதியாகும். இதனைக்ளிக்செய்தவுடன்தனியாக ஒரு அப்ளிகேஷனாக விண்டோ துவங்கப்படுகிறது. இது இரண்டு பகுதியாக பிரிக்கப்பட்டுள்ளது. இடது பக்கப் பகுதியில் 3 ஃபோல்டர்கள் தரப்பட்டுள்ளன.

1. கன்டென்ட்ஸ் (Contents), 2. இன்டெக்ஸ் (Index); 3. சர்ச் (Search) என்ற இவற்றில் ஏதேனும் ஒன்றை செலக்ட் செய்து அதனுள் உள்ள பட்டியலில் ஒரு கட்டளை / சொல்லை தெரிவு செய்தால் அதற்கான விளக்கம் பெட்டியின் வலது பக்கத்தில் காட்டப்படுகிறது.

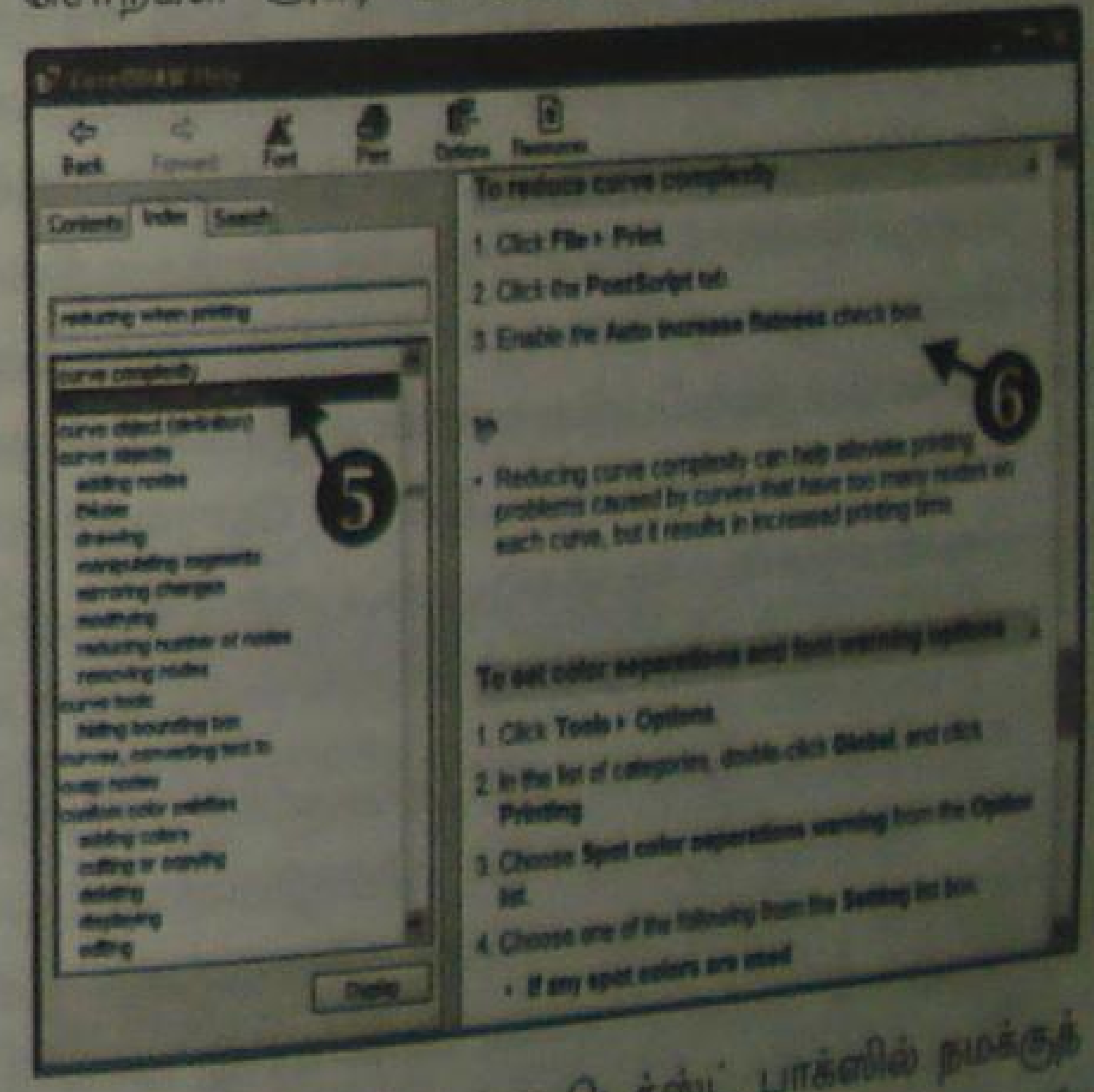
இவற்றை விரிவாகக் காணலாம்.

1. **கன்டென்ட்ஸ் (Contents)** - செயல்பாடுகளின் அடிப்படையில் இங்கு விளக்கம் தரப்படுகிறது. (படம் அடுத்த பத்தியில் மேலே காண்க.) இந்த ஃபோல்டரின் கீழ் 38 அடிப்படையான செயல்கள் கொடுக்கப்படுகின்றன (பாகம் 1). இவை ஒவ்வொன்றின் கீழும் மேலும் பல செயல்பாடுகள் வருகின்றன. நமது சந்தேகம் செயல்பாட்டின் அடிப்படையில் இருந்தால் இந்த பட்டியலில் ஒன்று ஒன்றாக செலக்ட் செய்து பார்த்து பெறலாம். பட்டியலில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள செயல் ஒன்றை செலக்ட் செய்தால் அதன் விளக்கம் அருகில் கொடுக்கப்படும் பெட்டியில் கொடுக்கப்படுகிறது. பெட்டியில் கொடுக்கப்படும் விளக்கங்களுக்கு இடையில் சில தொழில்நுட்ப சொற்கள் மங்கிய நிலையில் நிறம் வேறுபடுத்திக் காட்டப்பட்டுள்ளன (பாகம் 3). இதன் மேல் மவுஸை நிறுத்தினால் மவுஸின் ஐகான் ஒரு கைபோல மாறுகிறது. அந்த வார்த்தைப் பகுதியை க்ளிக் செய்தால் அதன் விளக்கம் மற்றொரு பக்கமாகத் துவக்கப்படுகிறது (4).


Font
Print
Options
Resources
CorelDRAW X5
Welcome to CorelDRAW Help
Using the Help
What's New in CorelDRAW Graphics Suite X5
Corel Support Services
Learning resources
Using Web-based resources
Copyright 2010 Corel Corporation. All rights reserved
1
2

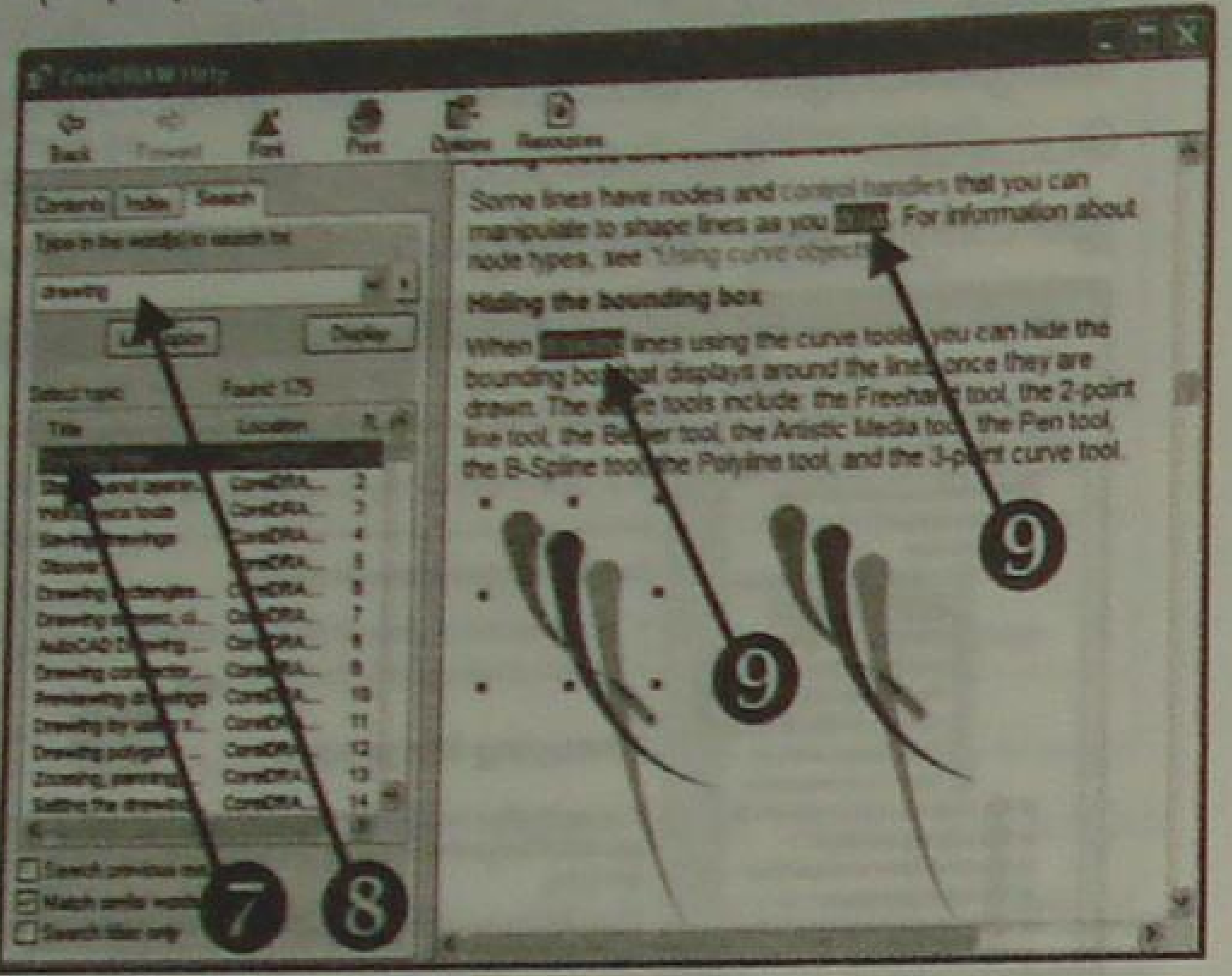

Back
Forward
Contents
Index
Search
Getting started
Welcome
Getting started : Welcome : Changing languages
Quick links to procedures on this page
Changing languages
To change the language of the user interface and Help
1. Click Tools > Options
2. In the list of categories, click Global
3
4

2. **இன்டெக்ஸ் (Index)** - இந்த ஃபோல்டரில் அனைத்து தொழில்நுட்ப மற்றும் செயல்பாடுகளுக்கான சொற்கள் அகர வரிசையில் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. முதல் பகுதியில் உள்ள டெக்ஸ்ட் பாக்ஸில் நமக்குத் தேவையான சொல்லை டைப் செய்யவும். உடன் அந்த சொல்லும் அதன் தொடர்பான பிற சொற்களும் பாகம் 5ஆகக் காட்டப்பட்டுள்ள பட்டியலில் கிடைக்


Back
Forward
Font
Contents
Index
Search
To reduce curve complexity
1. Click File > Print
2. Click the PostScript tab
3. Enable the Auto increase flatness check box
To set color separations and font warning options
1. Click Tools > Options
Display
5
6

கின்றன. இதில் தேவையானதை செலக்ட் செய்ய அதற்கான துவக்க நிலை விளக்கம் தனி பெட்டியில் கொடுக்கப்படுகிறது. இதிலும் தேவையான சொல்லை டபுள் க்ளிக் செய்ய அதற்கான விளக்கம் வலப்புறம் உள்ள பகுதியில் கொடுக்கப்படுகிறது (பாகம் 6). இங்கும் அடிக்கோடு போடப்பட்டுள்ள வார்த்தைகளை செலக்ட் செய்து தொடர்ச்சியான விளக்கத்தைப் பெறலாம்.

3. **சர்ச் (Search)** - நமக்கு ஏற்பட்டுள்ள சந்தேகத்தை நேரடியாக இங்குக் கொடுக்கப்படும் டெக்ஸ்ட் பாக்ஸில் டைப் செய்யுங்கள் (பாகம் 8). அந்தச் சொல்லை பயன்படுத்தியுள்ள பல்வேறு செயல்பாடுகள் ஒரு பட்டியலாகக் கீழே பெட்டியில் கொடுக்கப்படுகிறது (பாகம் 7). இதில் ஒன்றை செலக்ட் செய்தால் அதற்கான விளக்கம் வலது பக்கத்தில் உள்ள பெட்டியில் கொடுக்கப்படுகின்றது. மேலும் அந்த விளக்கத்தில் நாம் தேடிய சொல் உயர்வுபடுத்திக் காட்டப்படுகிறது (9). இதனால் நேரடியாக நமது சொல் இருக்கும் இடங்களை அறிந்து கொள்ள முடிகிறது.


CorelDRAW Help
Back
Forward
Font
Print
Options
Resources
Contents
Index
Search
Type in the word(s) to search for:
drawing
List Topics
Display
Select topic:
Found: 175
Title
Location
Search previous results
Match similar words
Search titles only
7
8
9
9

Some lines have nodes and control handles that you can manipulate to shape lines as you draw. For information about node types, see "Using curve objects."

Hiding the bounding box

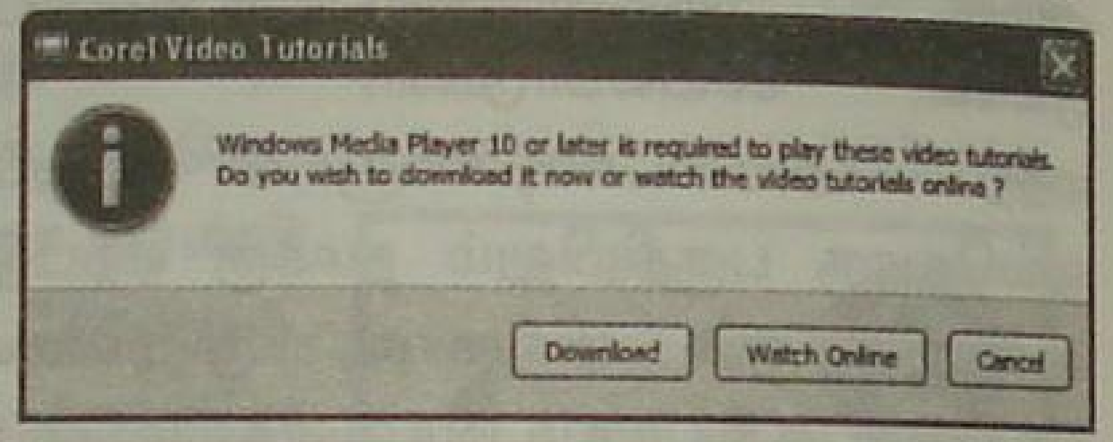
When drawing lines using the curve tools, you can hide the bounding box that displays around the lines once they are drawn. The curve tools include: the Freehand tool, the 2-point line tool, the Bezier tool, the Artistic Media tool, the Pen tool, the B-Spline tool, the Polyline tool, and the 3-point curve tool.

இந்தப் பகுதியைப் பொறுத்தவரையிலும் நமக்குத் தேவையான விளக்கங்கள் நிச்சயமாகக் கிடைக்கின்றன. ஆனால் சில நேரங்களில் - நமது சந்தேகத்தின் தன்மையை பொறுத்து - பல பக்கங்களையும், பல தொழில்நுட்ப சொற்களையும் பார்த்து தொடர்ச்சியை பெற்றுச் சென்றால் இறுதியில் அந்த விளக்கம் கிடைக்கின்றது. அதாவது நேரடியாக பதில் கிடைக்காமல் பல துணை தொழில்நுட்ப சொற்களின் வழியாக சென்றால் மட்டுமே கிடைக்கின்றது. ஆனால் கோரல்டிராவின் செயல்பாடுகள், கருவிகள், கட்டளைகள் பற்றிய சந்தேகமாக இருந்தால் பதில் நிச்சயம் கிடைக்கின்றது.

கவனிக்க : உங்கள் சந்தேகங்களுக்கு விளக்கம் கொடுக்கப்படுவது ஆங்கில மொழியில் மட்டுமே உள்ளது. எனவே கிடைக்கின்ற விளக்கத்தை நன்கு கவனமாக படித்துப் பார்க்க வேண்டியது அவசியம். தேவையென்றால் பிரிண்டர் மூலம் பிரதியாக எடுத்துக் கொள்ளலாம். ஆனால் இது நடைமுறைக்கு ஒத்துவராத ஒன்று. நூற்றுக்கணக்கான பக்கங்களை அவுட்புட் எடுக்க வேண்டி வரலாம். எனவே அமைதியான நேரங்களில் தொந்தரவு இல்லாத சமயங்களில் இந்தக் கட்டளையை பயன்படுத்துங்கள். உதவி கிடைக்கின்றது. வாய்மொழியாக விளக்கும் போது மிகவும் எளிதான செயல்கள் எழுத்துக்களில் விளக்கும் போது கடினமானதாகிப் போகிறது. எனவே பொறுமையுடன் படித்து புரிந்து கொள்ள வேண்டியது அவசியம். இதுபோன்ற நேரங்களில் உங்களுக்கு உதவும் என்பது போன்ற காரணங்களினால் தான் நமது இந்த புத்தகத்தில் தொழில்நுட்ப வார்த்தைகளை அப்படியே ஆங்கில உச்சரிப்பிலும், அருகிலேயே ஆங்கிலத்திலும் கொடுத்து உள்ளோம்.

2. வீடியோ டுடோரியல்ஸ்... (Video Tutorials...) :

நீங்கள் ஒரு பதிவுபெற்றவராக கோரல்டிராவை பயன்படுத்துபவர் என்றால் இந்தக் கட்டளை உங்களுக்கு உதவும். உங்களது கோரல்டிரா மென்பொருளுக்கான டிவிடியில் கொடுக்கப்பட்டள்ள பயிற்சிப் பாடங்களை பார்ப்பதற்கு இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது. அல்லது நேரடியாக கோரல் நிறுவனத்தின் வலைதளம் வழியாக பயிற்சிகளை பதிவிறக்கம் செய்து பார்க்கலாம். இணையத் தொடர்பு இல்லையென்றால் இந்தக் கட்டளை செயல்படாது.

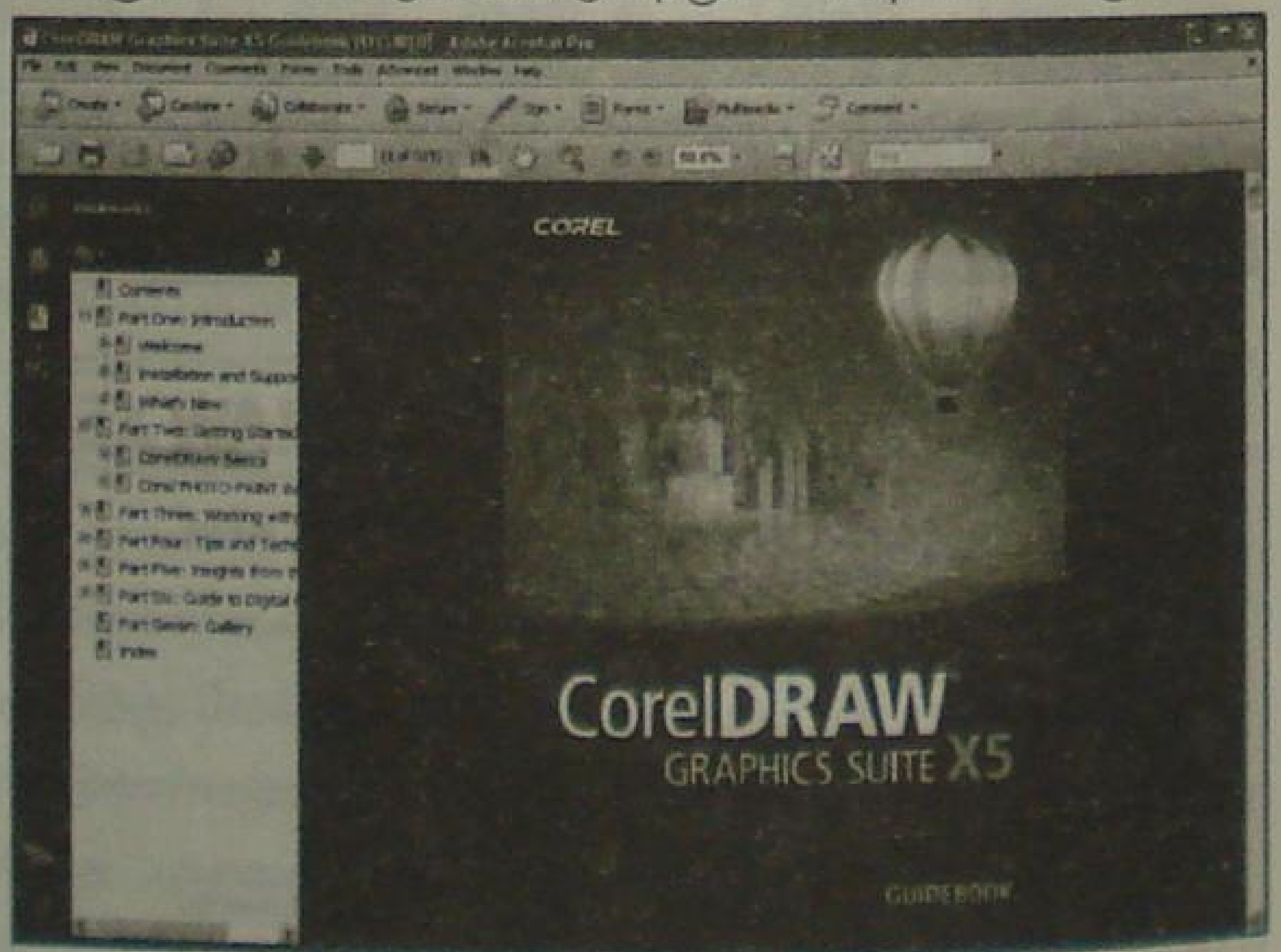

Corel Video Tutorials
Download
Watch Online
Cancel

Windows Media Player 10 or later is required to play these video tutorials. Do you wish to download it now or watch the video tutorials online ?

எனினும் வலைதளம் வழியாக வைரஸ் தொல்லை இருப்பதால் இதனை தவிர்ப்பது நல்லது.

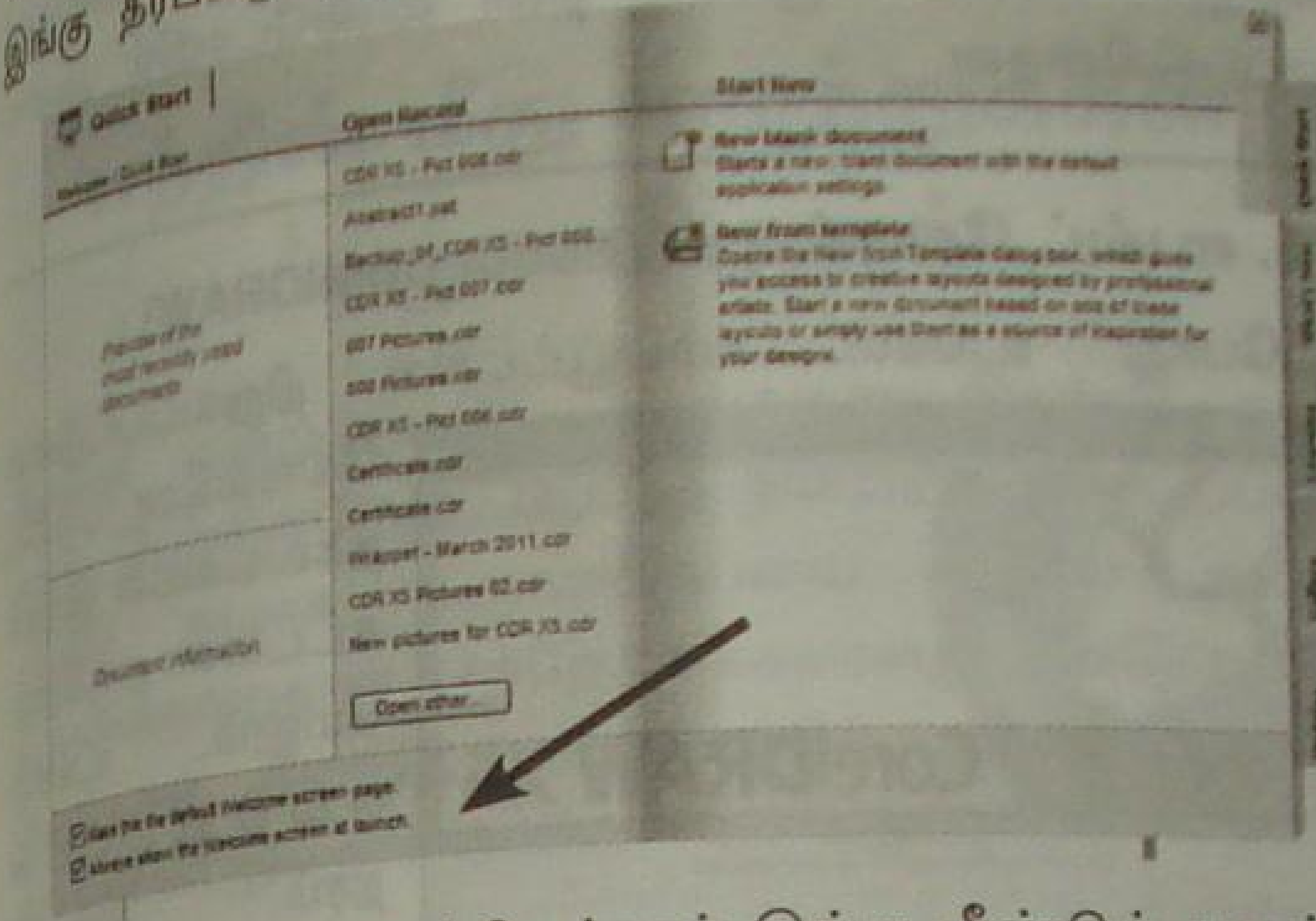
3. கைடுபுக்... (Guidebook) :

கோரல்டிரா மென்பொருளை முழுமையாக உங்கள் கணினியில் நிறுவியிருந்தால் இந்தக் கட்டளையை துவக்குங்கள். கோரல்டிரா பற்றிய ஒரு அருமையான மின்னூல் கொடுக்கப்படுகிறது. பீடிஎஃப் நூலாகக் கொடுக்கப்படும் இதில், கோரல்டிராவில் பல பயிற்சிகள் சிறப்பாக கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. நல்ல புத்தகம்.


Contents
Part One: Introduction
Welcome
Installation and Support
What's New
Part Two: Getting Started
CorelDRAW Basics
Corel PHOTO-PAINT Basics
Part Three: Working with
Part Four: Tips and Techniques
Part Five: Insights from
Part Six: Guide to Digital
Part Seven: Gallery
Index
COREL
CorelDRAW
GRAPHICS SUITE X5
GUIDEBOOK

4. வெல்கம் ஸ்கிரீன் (Welcome Screen) :

கோரல்டிராவைத் துவங்கும்போது கொடுக்கப்படும் திரை இங்கு தரப்படுகிறது. துவக்கத்தில் அது வரவேண்டாம் என்ற நிலையில் வைத்திருந்தால் இங்கு மீண்டும் துவங்கி மாற்றிக் கொள்ளலாம்.

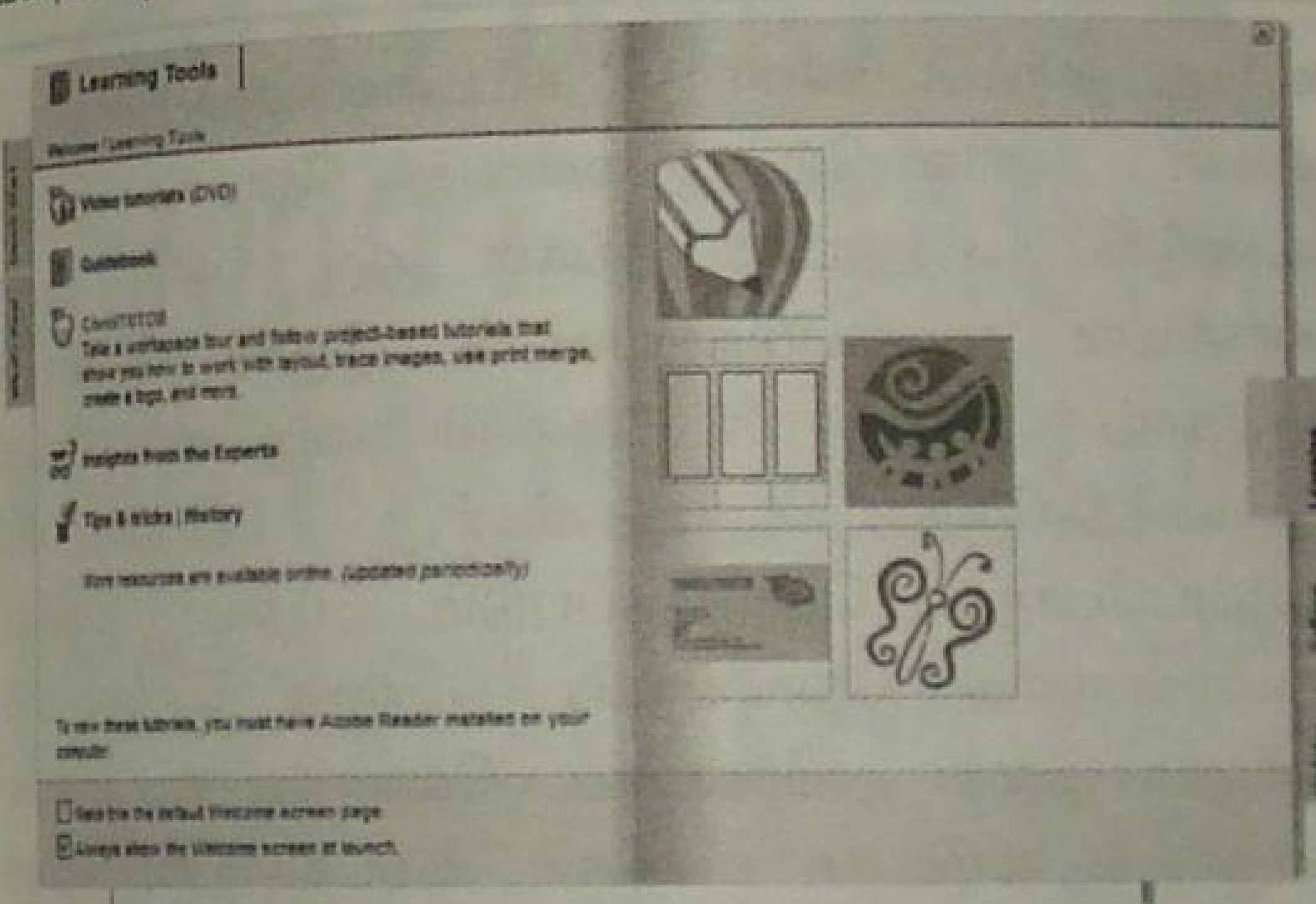

Quick Start
Welcome / Quick Start
Open Recent
Start New
Preview of the most recently used documents
Document information
CDR X5 - Pict 008.cdr
Abstract01.pat
Backup_of_CDR X5 - Pict 008
CDR X5 - Pict 007.cdr
007 Pictures.cdr
008 Pictures.cdr
CDR X5 - Pict 006.cdr
Certificate.cdr
Certificate.cdr
Wallpaper - March 2011.cdr
CDR X5 Pictures 02.cdr
New pictures for CDR X5.cdr
Open other...
New blank document
New from template
☐ Make this the default Welcome screen page
☑ Always show the Welcome screen at launch.

Starts a new, blank document with the default application settings.

Opens the New from Template dialog box, which gives you access to creative layouts designed by professional artists. Start a new document based on one of these layouts or simply use them as a source of inspiration for your designs.

5. கோரல் டியூட்டர் (CorelTUTOR) :

கோரல்டிராவில் டூல்கள் பற்றியும், சில உருவங்களை வரைவதைப் பற்றியும் எடுத்துக்காட்டுகளுடன் விளக்கம் பெறுவதற்கு இந்த பகுதி உதவுகிறது. இதனை செலக்ட் செய்தவுடன் வெல்கம் ஸ்கிரீனில் மற்ற ஃபோல்டர் துவக்கப்பட்ட நிலையில் காட்டப்படுகிறது.


Learning Tools
Welcome / Learning Tools
Video tutorials (DVD)
Guidebook
CorelTUTOR
Insights from the Experts
Tips & tricks / History
☐ Make this the default Welcome screen page
☑ Always show the Welcome screen at launch.

To view these tutorials, you must have Adobe Reader installed on your computer.

இந்த டயலாக் பாக்ஸின் இடதுபக்கம் தலைப்புகளும் வலது பக்கம் சில படங்களும் தரப்பட்டுள்ளன. அவற்றை மவுஸால் சொடுக்கினால் அது தொடர்பான விளக்கம் தரப்படுகிறது. செயல்முறையாகப் பார்த்து பயன்பெறக்கூடிய பகுதி.

6. இன்சைட்ஸ் ஃபிரம் த எக்ஸ்பர்ட்ஸ் (Insights from the Experts) :

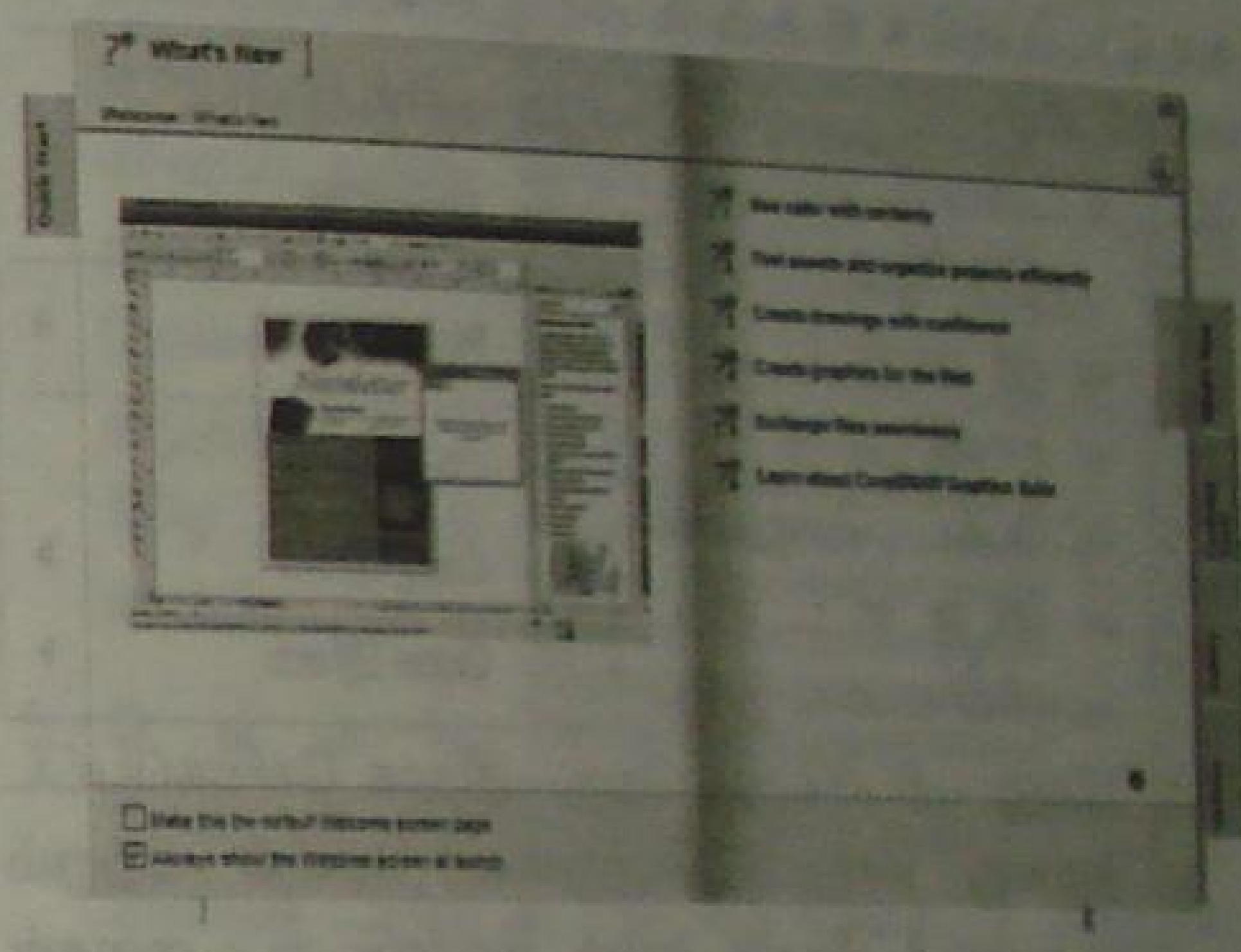
கோரல்டிரா அப்ளிகேஷனை உலகளவில் பயன்படுத்தி வரும் வல்லுநர்கள் சிலரின் அனுபவங்களும் ஆலோசனைகளும் இங்கு எடுத்துக் காட்டுகளுடன் விளக்கப்பட்டுள்ளன. பல்வேறு பகுதிகளில் செயல்புரியும் இவர்களது விளக்கங்களை படித்துப்பார்த்தால், கோரல்டிராவின் பயன்பாடு முழுமையாக புரியும்.

7. ஹின்ட்ஸ் (Hints) :

கோரல்டிராவில் நமக்கு ஏற்படும் சந்தேகங்களுக்கு உடனடியாக தீர்வு தருவதற்காக, டாக்கர் விண்டோவாக தரப்படும் உதவிப் பகுதியாகும். இதுபற்றி ஏற்கனவே பார்த்ததை நினைவில் கொள்க (பக்கம் 267).

8. வாட்ஸ் நியூ? (What's New?) :

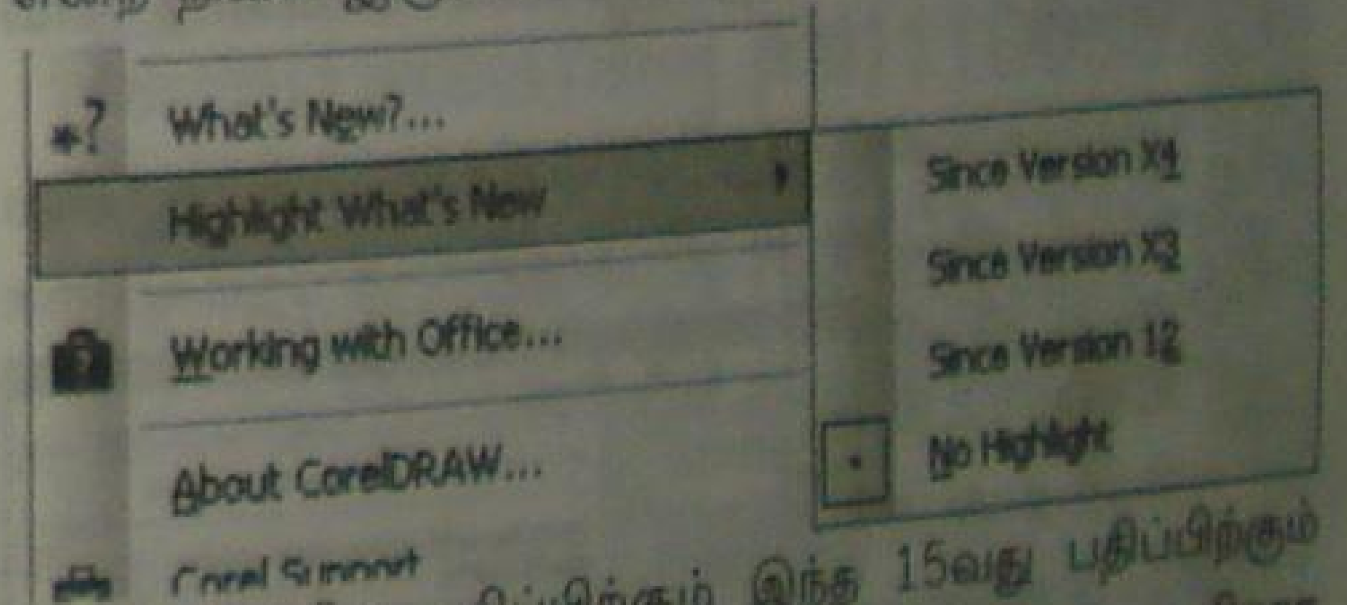
கோரல்டிராவின் முந்தைய பதிப்பில் நன்கு வேலை செய்யப் பழகிவிட்டு அடுத்த பதிப்பு செல்பவர்களுக்கு இந்தக் கட்டளை பெரிதும் உதவுகிறது. இதன் மூலம் தற்போதைய பதிப்பில் உள்ள புதிய செயல்களையும் டூல்களையும் பற்றி தெரிந்து கொள்ள இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது.


What's New
Welcome / What's New
Quick Start
☐ Make this the default Welcome screen page
☑ Always show the Welcome screen at launch.

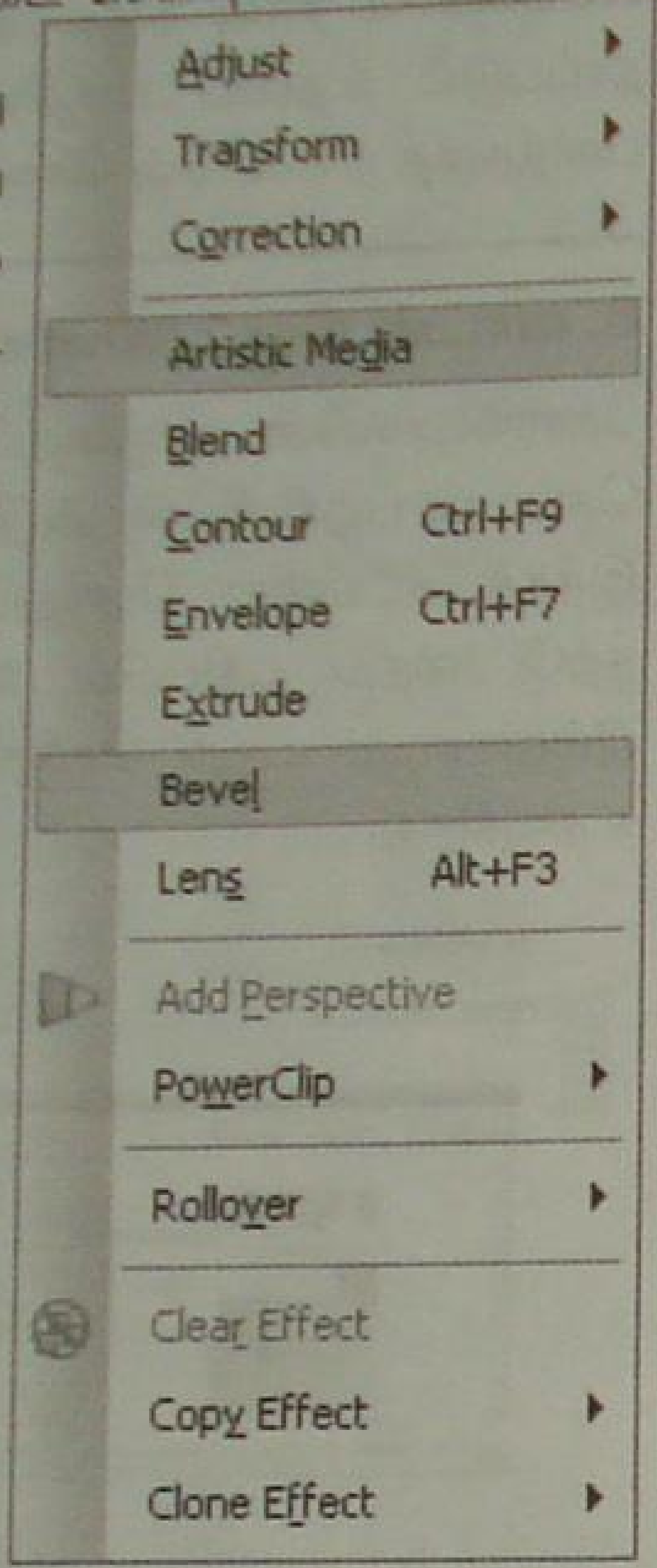
இதனை செலக்ட் செய்தவுடன் ஒரு டயலாக் பாக்ஸ் கிடைக்கிறது. இதில் இந்தப் பதிப்பில் புதிதாக சேர்க்கப்பட்டுள்ளவை மட்டும் தரப்படுகின்றன. ஒவ்வொன்றாக துவங்கி அறிந்து கொள்ளலாம்.

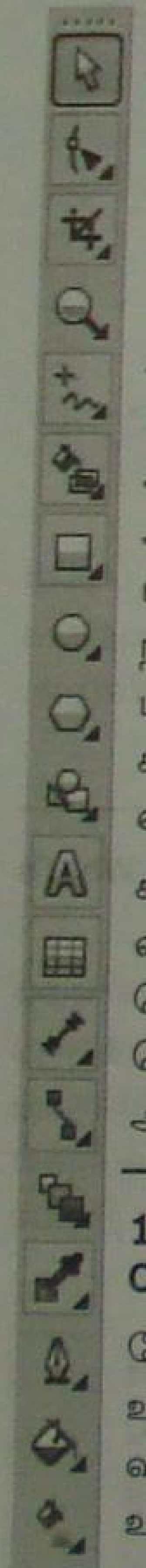
9. ஹைலைட் வாட்ஸ் நியூ? (Highlight What's New?) :

கோரல்டிராவின் 12வது பதிப்பிற்குப் பிறகு வெளிவந்த 13 மற்றும் 14வது பதிப்புகளில் தற்போது நீங்கள் ஏதாவது ஒன்றை பயன்படுத்திக் கொண்டிருக்கலாம். அதிலிருந்து நேரடியாக இந்த 15வது பதிப்பை துவக்குகின்றீர்கள் என்ற நிலை இருக்கலாம். அந்த நேரத்தில், முன்பு நீங்கள் பயன்படுத்திய பதிப்பிற்கும் இந்த 15வது பதிப்பிற்கும் என்ன வித்தியாசம், எந்தெந்த பகுதிகள் புதிதாக சேர்க்கப்பட்டுள்ளன என்பதை உடனடியாக அறிந்து கொள்ள இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது. இதனை செலக்ட் செய்தவுடன் ஒரு பட்டியல் வருகிறது. இதில் சின்ன


What's New?...
Highlight What's New
Working with Office...
About CorelDRAW...
Corel Support
Since Version X4
Since Version X3
Since Version 12
No Highlight

வெர்ஷன் 14 (Since version 14), சின்ஸ் வெர்ஷன் 13 (Since version 13), சின்ஸ் வெர்ஷன் 12 (Since version 12), மற்றும் நோ ஹைலைட் (No Highlight) என்ற 4 கட்டளைகள் தரப்பட்டுள்ளன. நீங்கள் கடைசியாக பயன்படுத்தியது 12வது பதிப்பு என்றிருந்தால் சின்ஸ் வெர்ஷன் 12 என்பதை செலக்ட் செய்யுங்கள்.


Adjust
Transform
Correction
Artistic Media
Blend
Contour Ctrl+F9
Envelope Ctrl+F7
Extrude
Bevel
Lens Alt+F3
Add Perspective
PowerClip
Rollover
Clear Effect
Copy Effect
Clone Effect

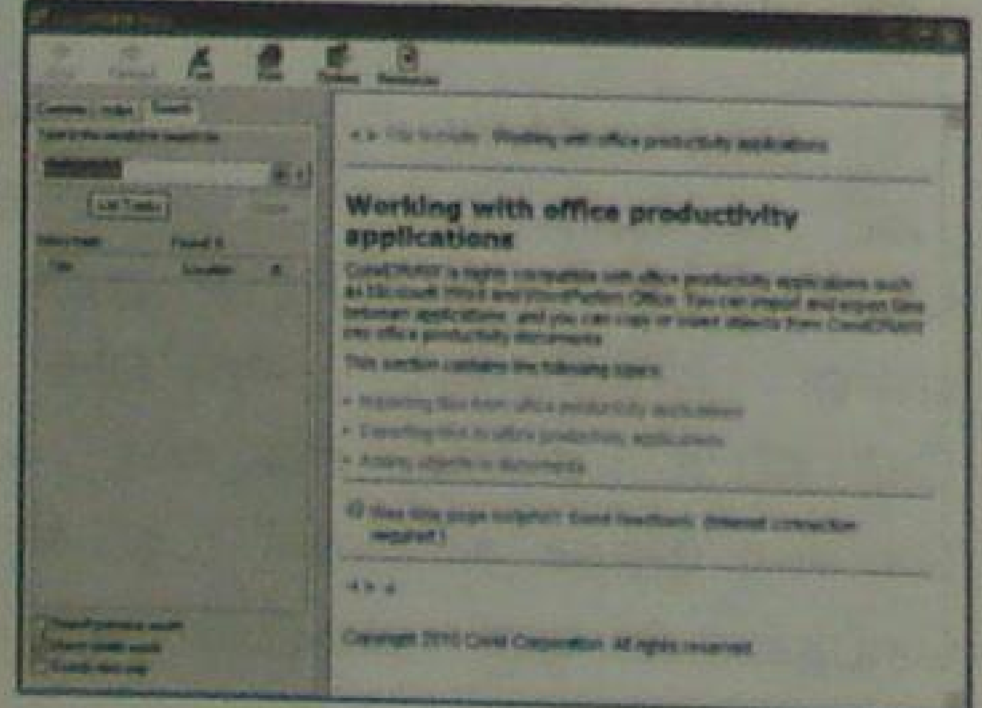


உடன், பன்னிரண்டாவது பதிப்பிற்கு பிறகு சேர்க்கப் பட்ட அனைத்தின் மீதும் ஒரு தனி கலர்பட்டை தரப்படுகிறது. அதாவது ஏதேனும் ஒரு மெனுவை துவங்கிப் பார்த்தால், அதில் சில கட்டளைகள் மட்டும் தனியே ஒரு கலர் பட்டையால் உயர்வுபடுத்திக் காட்டப்பட்டிருக்கும். அதேபோல டூல்கள் உட்பட அனைத்துப் பகுதிகளிலும் இந்த ஹைலைட்டை காணலாம். எஃபெக்ட் மெனுவின் ஹைலைட்டை அருகில் காண்க. இதில் 12வது பதிப்பிற்குப் பிறகு புதிதாக சேர்க்கப்பட்ட அல்லது மாற்றம் பெற்றுள்ள பெவல் மற்றும் ஆர்டிஸ்டிக் மீடியா என்ற இரண்டு கட்டளைகள் மட்டும் ஹைலைட் செய்யப்பட்டுள்ளன. இந்த நிலையில் இவை இரண்டை மட்டும் முழுமையாக பார்த்தால் போதும். மற்றவை அனைத்தும் பழைய கட்டளைகளே. இதேபோல, டூல்கள் பகுதியிலும் ஹைலைட் செய்யப்பட்டிருப்பனவற்றை காண்க.

கடைசியாகக் கொடுக்கப்பட்டுள்ள நோ ஹைலைட் (No Highlight) என்பதை செலக்ட் செய்தால், ஹைலைட் செய்யப்பட்டுள்ளவை - கொடுக்கப்பட்டுள்ள கலர் பட்டை - மறைக்கப்பட்டு அனைத்தும் சாதாரணமாகக் காட்டப்படுகின்றன.

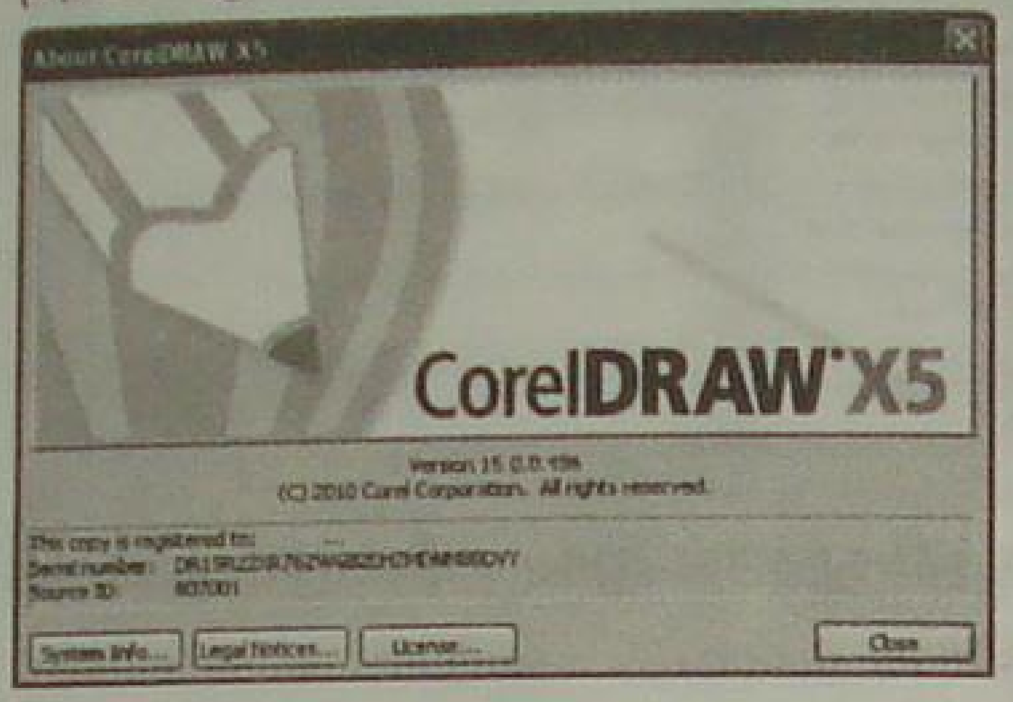
10. ஒர்க்கிங் வித் ஆஃபீஸ் (Working with Office) :

கோரல்டிராவிலிருந்து நேரடியாக எம்.எஸ் ஆஃபீஸ் உட்பட ஆஃபீஸ் அப்ளிகேஷனுக்குத் தேவையானவற்றை உருவாக்கி எடுத்துச் செல்ல முடிகிறது. ஃபைல் மெனுவில் எக்ஸ்போர்ட் ஃபார் ஆஃபீஸ் என்ற தனி கட்டளையே கொடுக்கப்பட்டுள்ளது (பக்கம் 113 பார்க்க). அது தொடர்பான மேலும் முழுமையான தகவல்களைப் பெறுவதற்கு இந்தக் கட்டளையை க்ளிக் செய்தால் போதும். உடன் வருகின்ற தனி விண்டோவில் அவை தரப்படுகின்றன.


Working with office productivity applications
Copyright 2010 Corel Corporation. All rights reserved.

11. எபவ்ட் கோரல்டிரா (About CorelDRAW) :

தற்போது உங்கள் கம்ப்யூட்டரில் நிறுவப்பட்டுள்ள கோரல்டிரா பற்றிய தகவல்களை இந்தக் கட்டளை தருகிறது. மேலும், உங்கள் கம்ப்யூட்டரின் தரம், தன்மை, நினைவகம், ஹார்டிஸ்க் ஆகியவற்றின் கொள்ளளவு உள்ளிட்ட பல தகவல்கள் இதன் மூலம் கிடைக்கின்றன. மேலும் இந்த கோரல்டிராவை பயன்படுத்துவதற்கான உரிமம், ஒப்பந்தம் பற்றிய விவரம் போன்றவையும் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன.


About CorelDRAW X5
CorelDRAW X5
(C) 2010 Corel Corporation. All rights reserved.
System Info...
Legal Notices...
License...
Close

அடுத்து தரப்பட்டுள்ள 3 கட்டளைகளும் செயல்பட உங்கள் கணினியில் இணையத் தொடர்பு இருக்க வேண்டும். அத்துடன் நீங்கள் ஒரு பதிவு பெற்ற கோரல்டிரா பயன்படுத்துபவராக இருக்க வேண்டும். இருந்தால் இந்தக் கட்டளைகள் வழியாக கோரல் நிறுவனத்திலிருந்து உதவிகள், கோரல்டிராவில் அவ்வப்போது கொடுக்கப்படும் புதிய வசதிகள் போன்றவற்றை நேரடியாகப் பெற்றுக் கொள்ளலாம். எனினும் இவை தவிர்க்கப்பட வேண்டிய கட்டளைகள். இணையம் வழியாக வசதிகள் கிடைத்தாலும், வைரஸ் என்ற தொல்லை நமது கணினியையும் அதில் நாம் பதிவு செய்து வைத்துள்ள வேலைகளையும் முற்றிலுமாக சேதப்படுத்தும் வாய்ப்புகள் மிக அதிகம்.

12. கோரல் சப்போர்ட் (Corel Support) :

13. அப்டேட்ஸ் (Updates) :

14. மெஸேஜஸ் (Messages) :

கோரல்டிராவின் வலைதள முகவரி :

http://www.corel.com

இதில் நுழைந்து தேடிப்பாருங்கள். பல புதிய செய்திகள் கிடைக்கின்றன. இதில் உங்கள் பெயரையும் மின்னஞ்சல் முகவரியையும் கொடுத்து பதிவு செய்து கொள்ளுங்கள். அவ்வப்பொழுது தொழில்நுட்ப செய்திகளும், குறிப்பு களும், எக்ஸ்ப்பர்ட்ஸ் விளக்கங்களும் மின்னஞ்சலில் கிடைக்கின்றன.

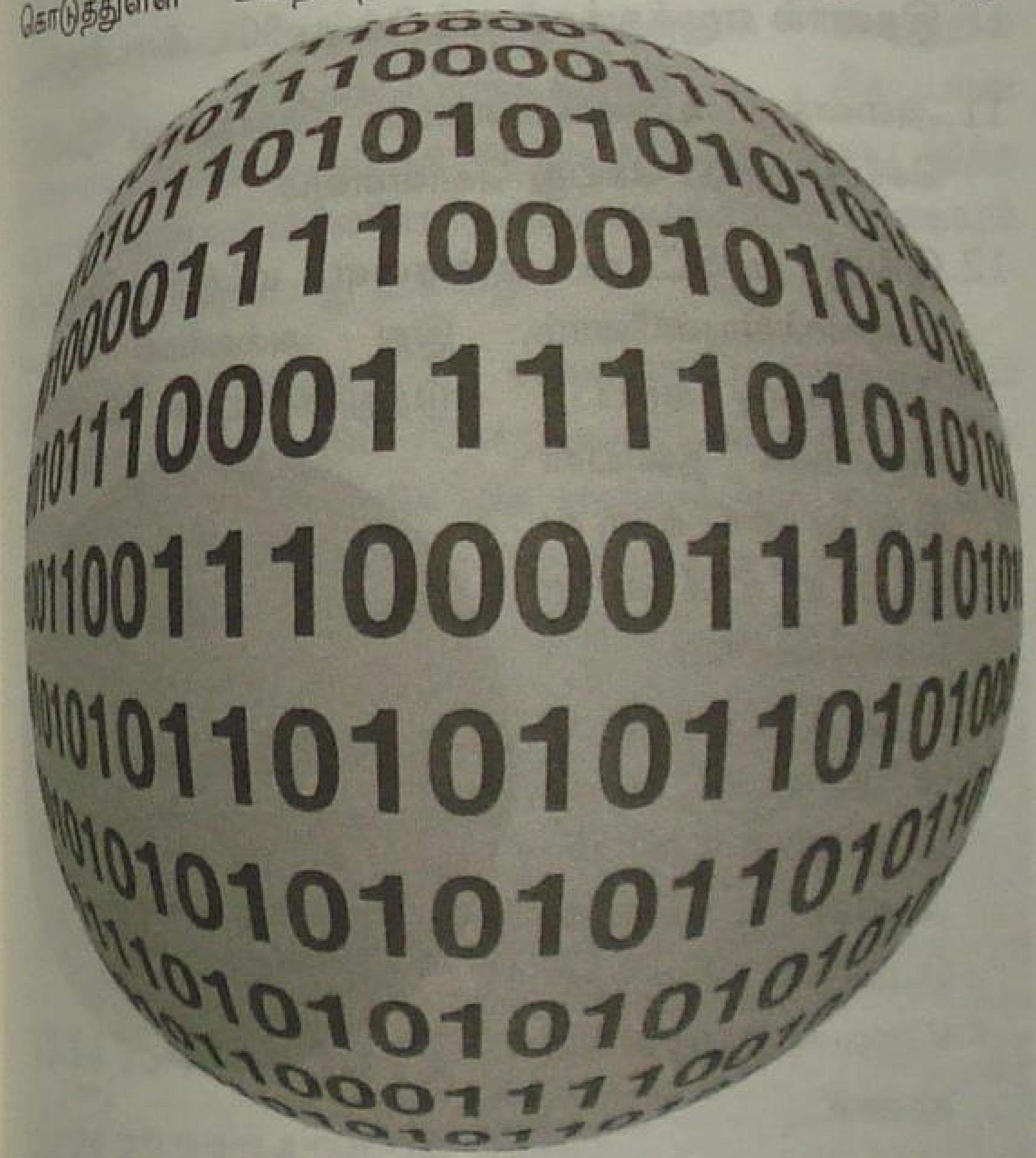
கோரல்டிராவின் அடிப்படை, தொழில்நுட்ப வார்த்தைகள், கட்டளைகள், டூல்கள் ஆகியவற்றைப் பற்றிய செய்திகள் இத்துடன் நிறைவடைகின்றன.

செயல்முறை பயிற்சிகள்
(Practical Exercises)

பந்தின் மீது எழுத்துக்கள் உருவாக்குதல்

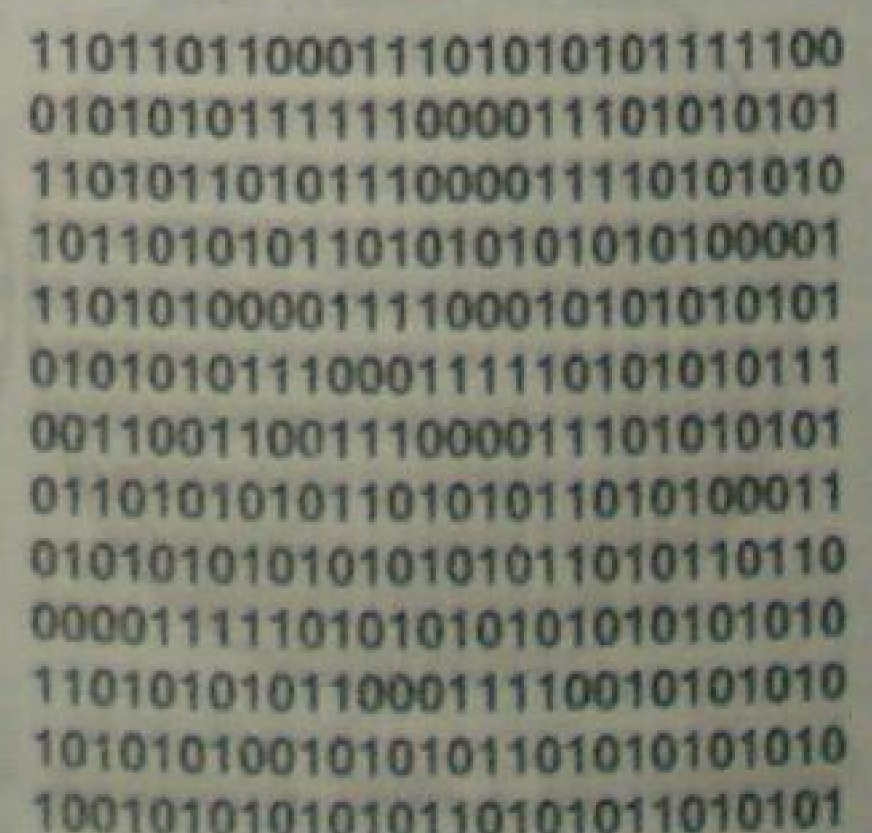
கணினி வரைகலையில் படங்களை இரண்டு வகைகளில் பெறுகின்றோம். ஆயத்த நிலையில் கிடைப்பவை மற்றும் நாமாக உருவாக்குபவை. இதில் நாமாக உருவாக்குவதுதான் சற்றே சிக்கலானது. அதேசமயம், போட்டிகள் நிறைந்த வாணிபத்தில் நம்மை தனியே எடுத்துக்காட்டுவதாக அமையக்கூடியதாகும்.

கற்பனை வளம் மற்றும் வேலைக்கு ஏற்ற உருவங்களை தயாரிப்பது சற்றே சவாலான பணியாகும். கீழே கொடுத்துள்ள படத்தை கவனியுங்கள். ஒரு பந்து அமைப்பின் மீது எழுத்துக்கள் நிறுத்தப்பட்டுள்ளது தெளிவாக தெரிகின்றது.



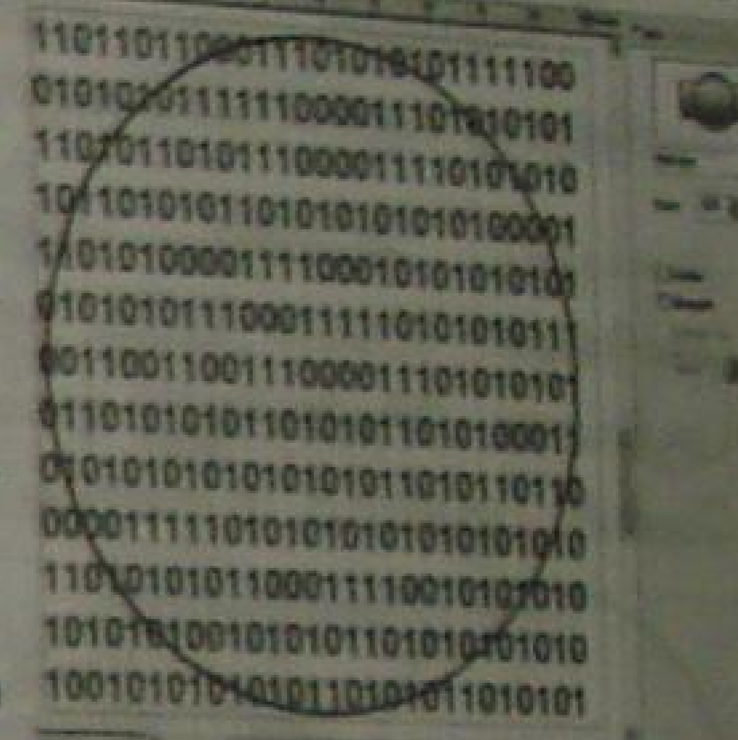
இதுபோன்ற அமைப்பை உருவாக்குவதை இங்கு காணலாம். (இதனை இணைத்துள்ள குறுவட்டில் தனியே ஒரு கோரல்டிரா ஃபைலில் படிப்படியாக உருவாக்குவதை அறிய வரிசையாக 12 பக்கங்களில் கொடுத்துள்ளோம்.)

1. முதலில் டெக்ஸ்ட் டூலால் ஒரு கட்டம் ட்ராக் செய்து கொள்ளுங்கள். அதில் உங்களுக்குத் தேவையான எழுத்துக்களை டைப் செய்து முடியுங்கள். எழுத்துரு, ஸ்டைல், சைஸ் மாற்றுவது உள்ளிட்ட அனைத்தையும் மாற்றிக் கொண்டுவிடுங்கள். எழுத்தை பாராகிராப் டெக்ஸ்ட் அல்லது ஆர்ட்டிஸ்டிக் டெக்ஸ்ட் என்று எப்படி வேண்டுமானாலும் உருவாக்கிக் கொள்ளுங்கள். எழுத்து இருக்க வேண்டும். அவ்வளவுதான்.

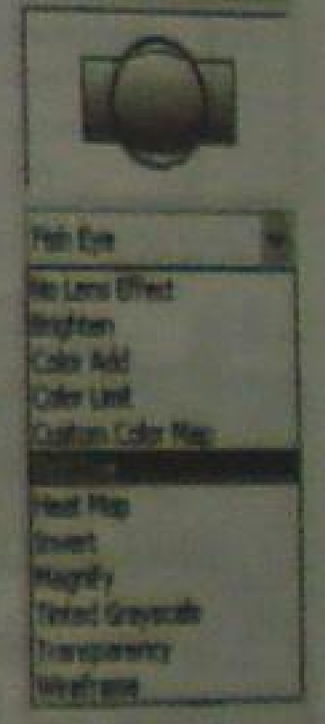


```
1101101100011101010101111100
0101010111111000011101010101
1101011010111000011110101010
1011010101101010101010100001
1101010000111100010101010101
0101010111000111110101010111
0011001100111000011101010101
0110101010110101011010100011
0101010101010101011010110110
0000111110101010101010101010
1101010101100011110010101010
1010101001010101101010101010
1001010101010110101011010101
```

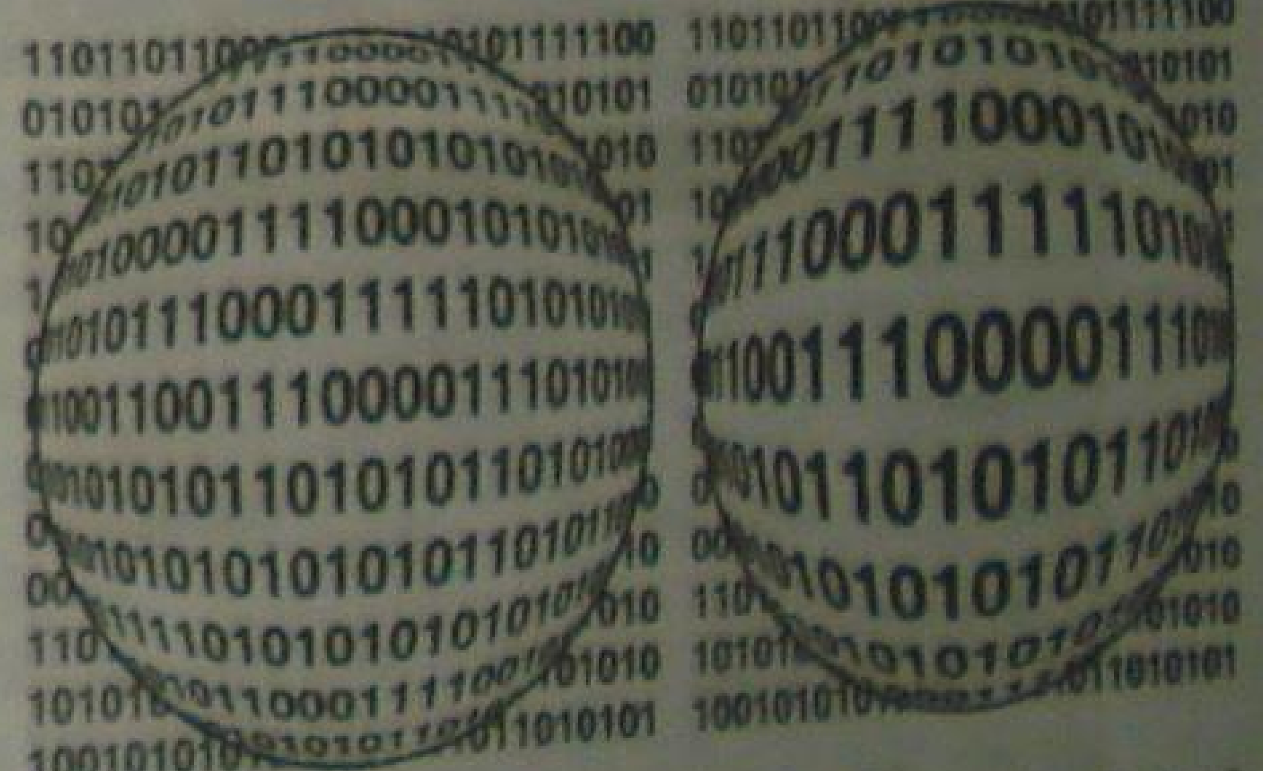
2. நிறுத்தப் பட்டுள்ள எழுத்தின்மீது எல்லிப்ஸ் டூலால் ஒரு வட்டம் வரையுங்கள். கன்ட்ரோல் பட்டனை அழுத்தியபடி ட்ராக் செய்தால் சரியான வட்டம் கிடைக்கிறது.
3. வட்டம், எழுத்தின்மீது சரியானபடி பொருந்தி இருப்பதை உறுதி செய்து கொள்ளுங்கள்.
4. எஃபெக்ட்ஸ் மெனுவில் லென்ஸ் கட்டளையை செலக்ட் செய்யுங்கள். விண்டோவின் வலது பக்கம் லென்ஸ் பேலட் நிறுத்தப்படும். கீழே படம் காண்க.



5. லென்ஸ் பேலட்டில் மேலேயுள்ள ட்ராப்டவுன் லிஸ்டில் ஃபிஸ் ஐ என்பதை செலக்ட் செய்து கொள்ளுங்கள்.

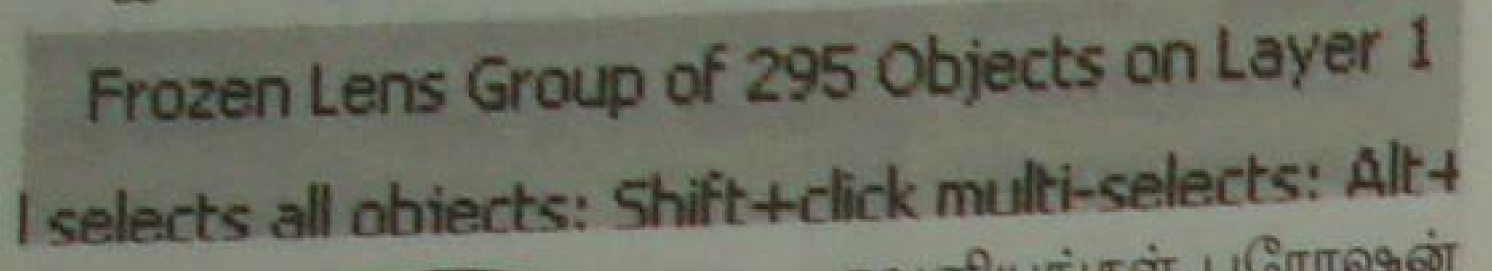

Fish Eye
No Lens Effect
Brighten
Color Add
Color Limit
Custom Color Map
Heat Map
Invert
Magnify
Tinted Grayscale
Transparency
Wireframe

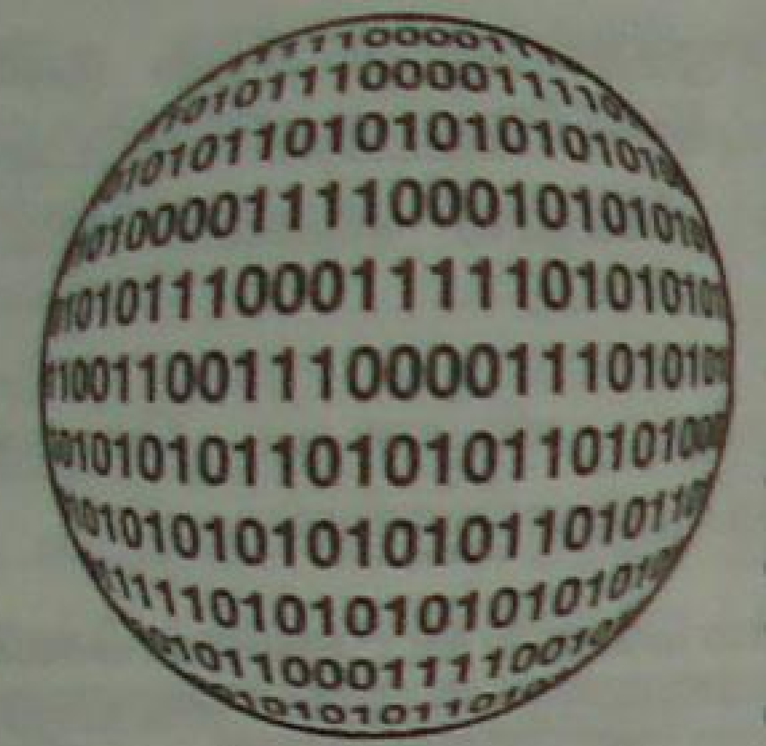
6. அடுத்து உள்ள ரேட் என்பதில் 100% அல்லது உங்களது தேவைக்கு ஏற்ப அளவை மாற்றிக் கொள்ளுங்கள். துவக்கத்தில் மாற்றி மாற்றிப் பாருங்கள். உங்களது எதிர்பார்ப்பு வரும் வரையிலும் மாற்றிப் பாருங்கள். கீழே 100% மற்றும் 150% அளவுகளில் விளைவுகளை காண்க.



இங்கு 150% எடுத்துக் கொள்கிறோம். எனவே ரேட்டில் 150% கொடுத்துவிட்டு, கீழேயுள்ள அப்ளை பட்டனை அழுத்துங்கள். மேலே பார்த்த விளைவு கிடைக்கிறது. இப்போது, வட்டத்தை நகர்த்தி நிறுத்துங்கள். வட்டம் மட்டுமே நகரும். உள்ளே காட்டப்பட்ட எழுத்துக்கள் நகரா.

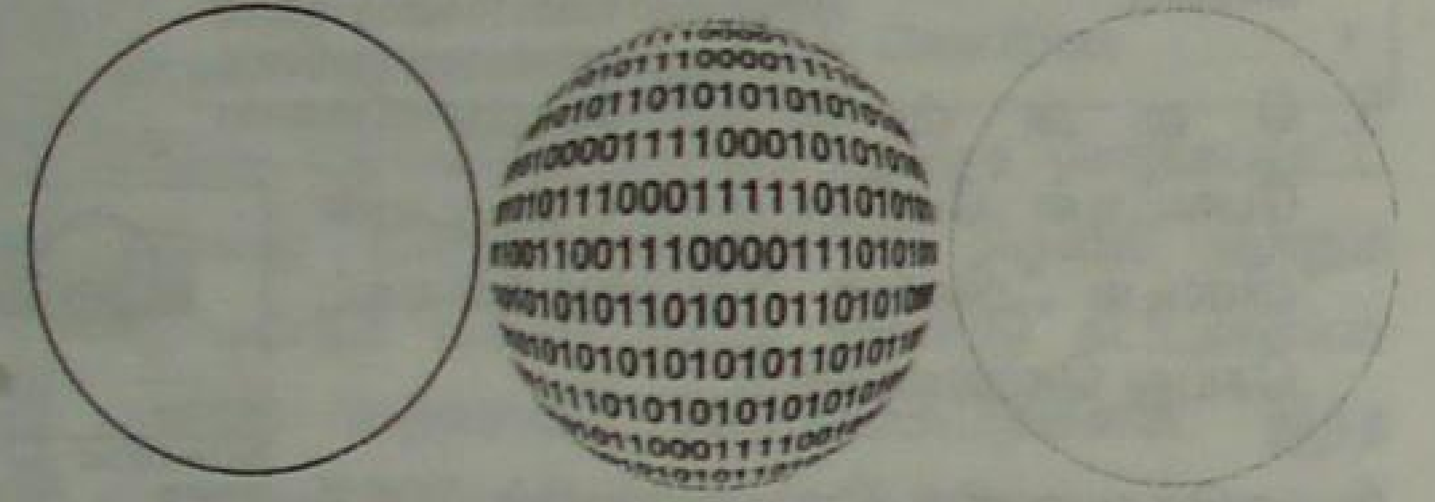
7. அன்டு கொடுத்து. மீண்டும் வட்டத்தை பழைய நிலைக்குக் கொண்டுவந்து கொள்ளுங்கள். இந்த நிலையில் (வட்டம் செலக்ட் செய்யப்பட்டுள்ளநிலை) லென்ஸ் பேலட்டில் உள்ள ஃப்ரோஸன் எந்ற செக் பாக்ஸை டிக் செய்யுங்கள். அப்ளை கொடுங்கள். இப்போது. ஸ்டேட்டஸ் பாரில் செய்தியை


Frozen Lens Group of 295 Objects on Layer 1
l selects all objects: Shift+click multi-selects: Alt+

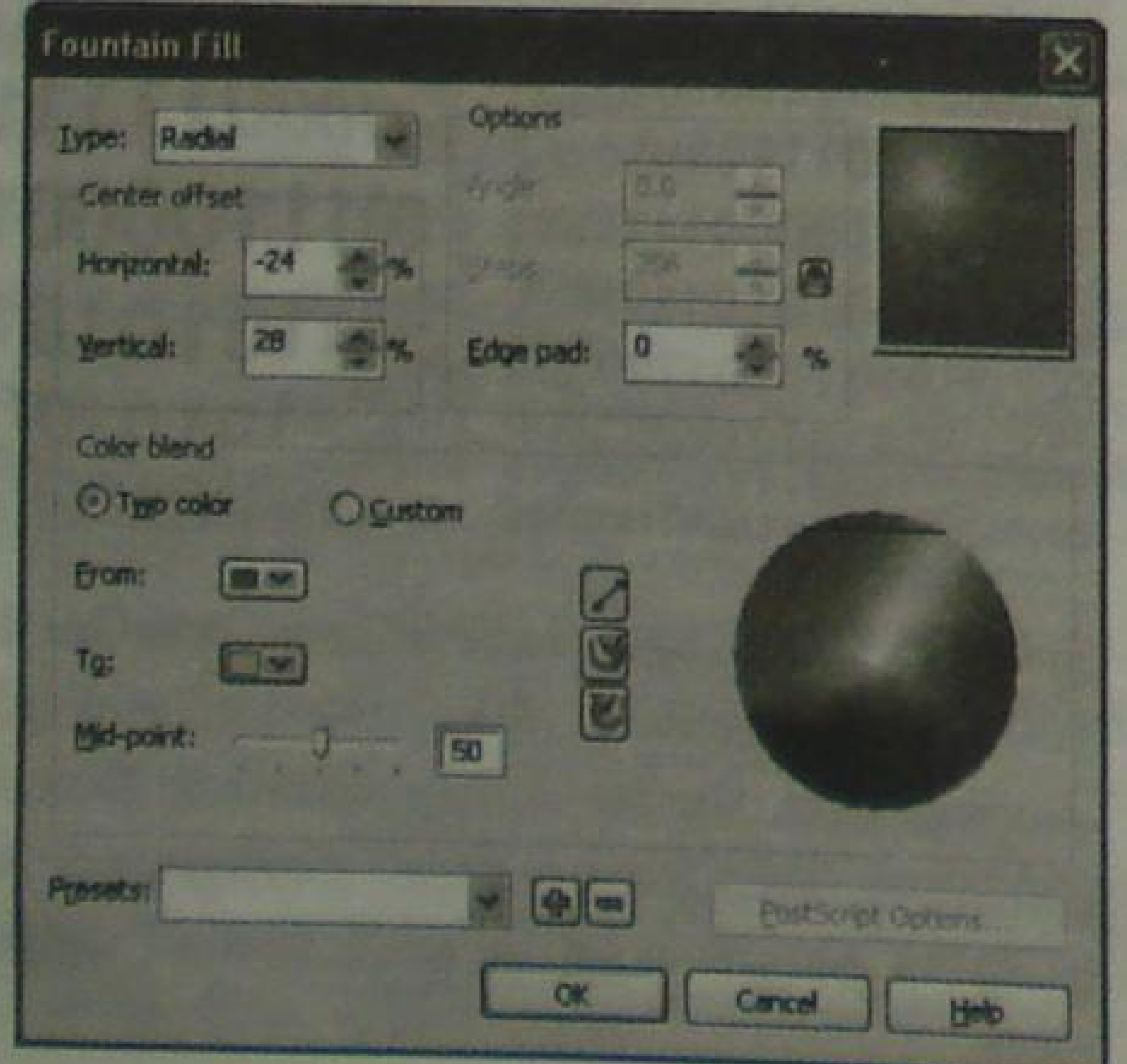


கவனியுங்கள். புரோஷன் லென்ஸ் குருப் ஆஃப் 295 ஆப்ஜெக்ட்ஸ் ஆன் லேயர் 1 என்ற செய்தி காட்டப்படுகிறது. இந்த நிலையில் வட்டத்தை நகர்த்தி நிறுத்துங்கள். வட்டமும் அதனுள் எழுத்துக்கள் நாம் கொடுத்தபடி உருபெருக்கப்பட்டு தரப்பட்டிருக்கும்.

8. அப்படியே அரேன்ஜ் மெனுவில் அன்குரூப் கொடுங்கள். உங்கள் படம் தற்போது 3 முக்கிய பகுதிகளாக பிரிந்திருக்கும். நாம் வரைந்த வட்டம், லென்ஸ் பகுதியால் உருவாக்கப்பட்டு பின்புலமாக

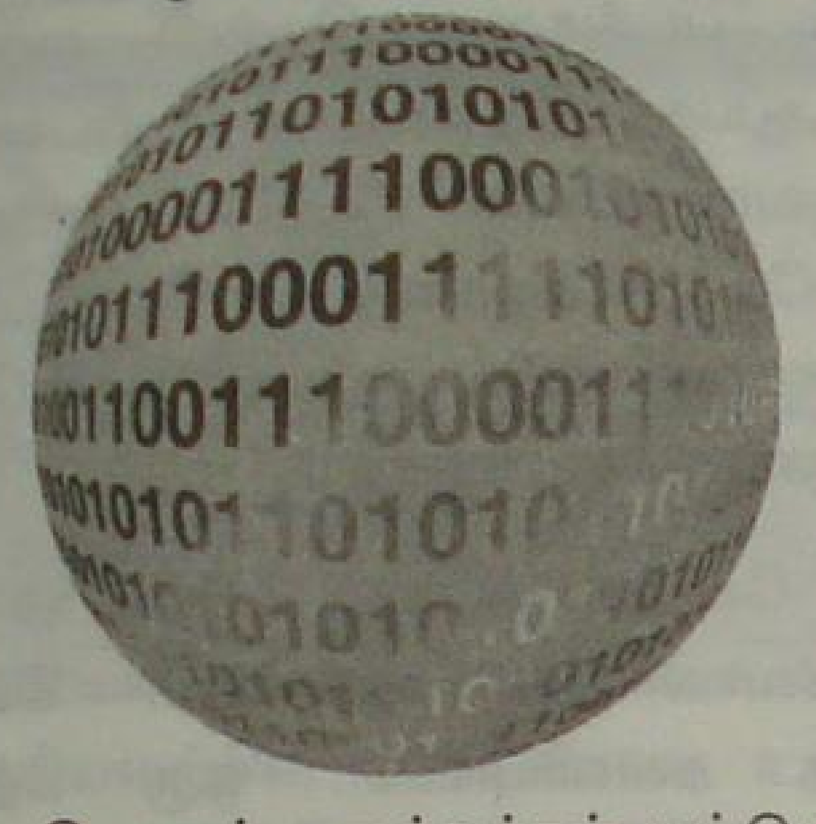


நிறுத்தப்பட்டுள்ள வட்டம், 3வதாக நாம் உருவாக்கிய எழுத்துக்கள். இங்கு எழுத்துக்கள் ஒவ்வொன்றும் தனித்தனியே பிரிந்து நிற்கும். இதனால் ஸ்டேட்டஸ் பாரில் (நமது எடுத்துக்காட்டில்) 295 ஆப்ஜெக்ட்ஸ் என்று காட்டும். இதில் நாம் வரைந்த வட்டம் அல்லது பின்புலமாகத் தரப்பட்ட வட்டத்தை டெலிட் செய்து விடுங்கள். மற்ற வட்டத்திற்கு ஃபவுண்டன் ஃபில் கொடுக்கவும். ரேடியல் முறையில் பச்சையில் துவங்கி மஞ்சள் வரையிலும் கொடுத்து கோணத்தை சற்றே நகர்த்தி வைத்துக் கொள்ளவும்.


Fountain Fill
Type: Radial
Center offset
Horizontal: -24 %
Vertical: 28 %
Edge pad: 0 %
Color blend
○ Two color ○ Custom
Mid-point: 50
Options
Angle:
Steps:
From:
To:
Presets:
PostScript Options
OK
Cancel
Help

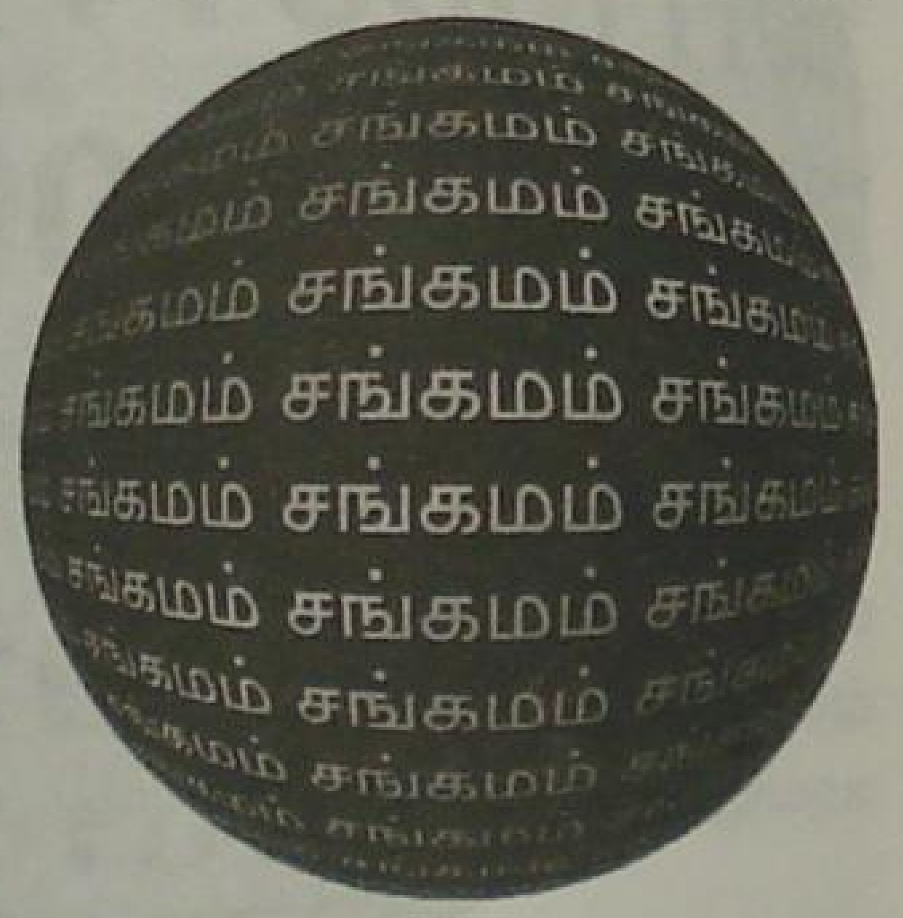
9. எழுத்துக்களை (அனைத்தும் கர்வாக இருக்கும்) மொத்தமாக தனியே செலக்ட் செய்து, கம்பைன் செய்து கொள்ளுங்கள்.

10. கம்பைன் செய்த எழுத்திற்கு தனியே பவுண்டன் ஃபில் கொடுக்கவும். நீலநிறம் முத்ல சிகப்பு நிறம் வரையிலும் கொடுக்கவும். அல்லது மல்டி கலர் வருவதாக அமைக்கலாம். அத்துடன் கோணத்தை மாற்றியமைத்துக் கொள்ளலாம். அல்லது பின்புலம் ஏதும் கொடுக்காமலும் உருவாக்கலாம். இதனால் எழுத்துக்கள் மட்டும் தனியே கிடைக்கும்.



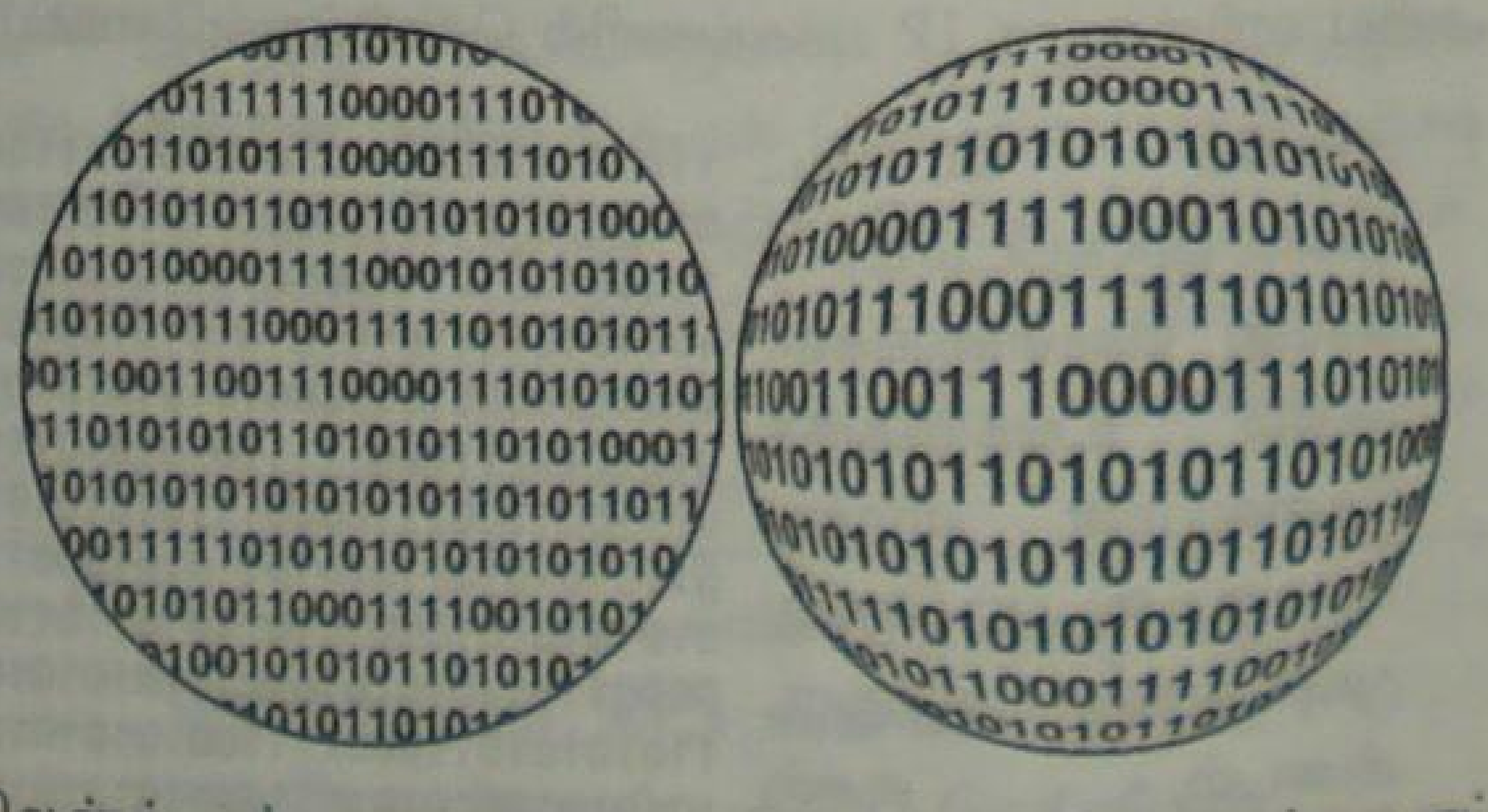
11. அனைத்து உருவங்களையும் மொத்தமாக செலக்ட் செய்து குரூப் செய்து கொள்ளவும்.

12. இங்கு டிஜிட்டல் எண்களை மட்டும் கொடுத்து உருவாக்கியுள்ளோம். இது அல்லாமல் உங்கள் தேவைக்கு ஏற்ப - எடுத்துக்காட்டாக விளம்பரங்களுக்காக தனியார் நிறுவனங்களின் பெயர்களை கொடுக்கலாம் - எழுத்துக்களை கொடுத்து உருவாக்கலாம். அருகே சங்கமம் பெயர் கொடுத்து உருவாக்கியுள்ளதை காண்க.


சங்கமம் சங்கமம் சங்கமம்

இவ்வாறாக அல்லாமல், பவர் க்ளிப் கட்டளை மூலம் எழுத்துக்களை ஒரு வட்டத்திற்குள் நிறுத்தலாம். ஆனால் அது சாதாரண தோற்றத்தையே கொடுக்கும். பந்து அமைப்பை கொடுக்காது.

இன்னும் சற்றே வித்தியாசமாக சிந்தித்தால், இந்த



லென்ஸ் கட்டளை மூலமாக மேலும் பல உருவங்களைப் பெறமுடிகிறது.

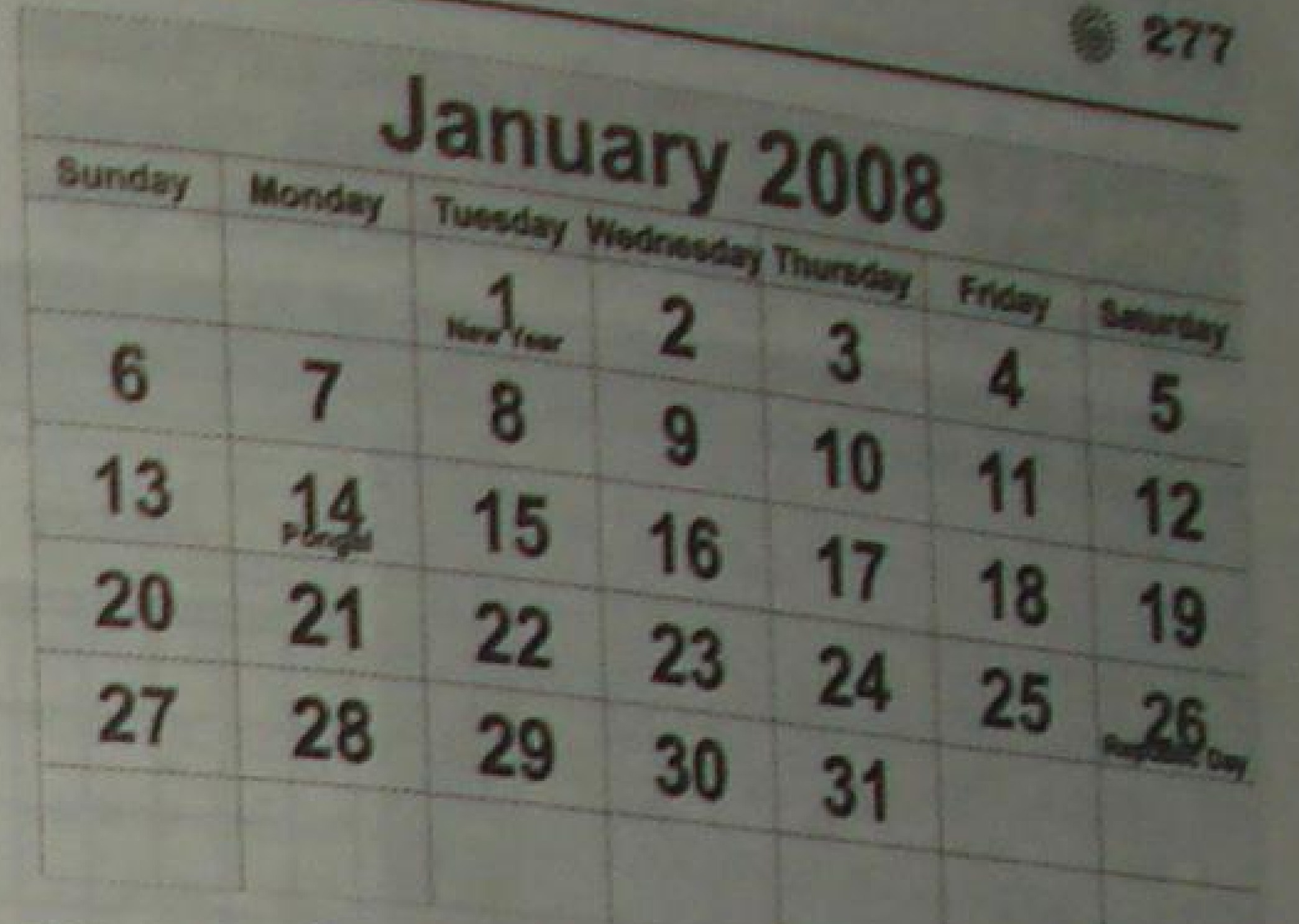
நாட்காட்டி (காலண்டர்) உருவாக்குதல்

வருடாந்திர வேலைகளுள் முதன்மையான இடத்தில் இருப்பது நாட்காட்டிகள் அச்சிடுவதேயாகும். நாட்காட்டிகள் அச்சிடுவதற்கென்றே நமது சிவகாசி பிரபலமாக இருந்தது. இன்று நாட்காட்டிகள் அனைத்து ஊர்களிலும் அச்சிடப்படுகின்றன. சரியாக சொல்லப்போனால் ஒவ்வொரு கணினி வரைகலை வடிவமைப்பு மையங்களிலும் இன்று ஏதேனும் ஒரு வகையில் நாட்காட்டிகள் வடிவமைக்கப்பட்டே வருகின்றன.

இந்த நாட்காட்டிகளில் கவனத்தில் கொள்ள வேண்டியது, நாட்களின் அமைப்பும் விடுமுறை தினங்களும் ஆகும். அத்துடன் குறித்த காலத்தில் உருவாக்கி விநியோகிப்பது என்பதும் அவசியம் கவனத்தில் கொள்ள வேண்டியதாகும்.

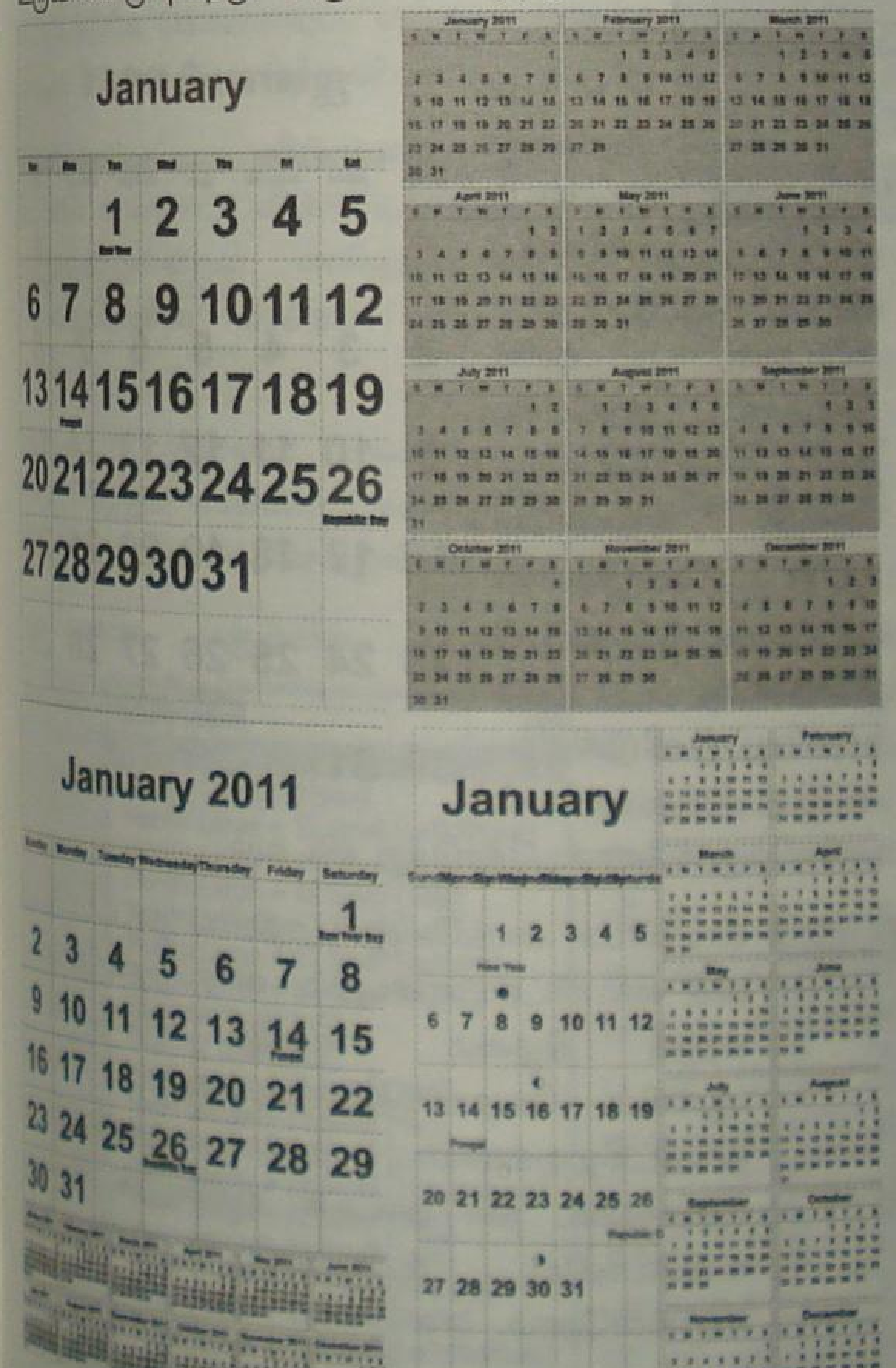
எனினும் கணினிகளின் வருகையாலும் அவற்றில் கிடைக்கும் மென்பொருட்களின் சிறப்பான தன்மைகளினாலும், அடுத்த வருட நாட்காட்டியை இந்த ஆண்டு ஜனவரியிலேயே வடிவமைக்கவும் முடியும் சூழ்நிலையே தற்போது உள்ளது.

அநேகமாக எல்லா வடிவமைப்பாளர்களாலும் உபயோகப்படுத்தப்படும் கோரல்டிரா அப்ளிகேஷனின் 13வது பதிப்பிலிருந்து மிக மிக எளிதாக நாட்காட்டியை உருவாக்க முடிகிறது. அருகே கொடுத்துள்ள வடிவமைப்புகளை கவனியுங்கள். இவை அனைத்தும் சில நிமிடங்களில் கோரல்டிராவில் வடிவமைத்தவையே.

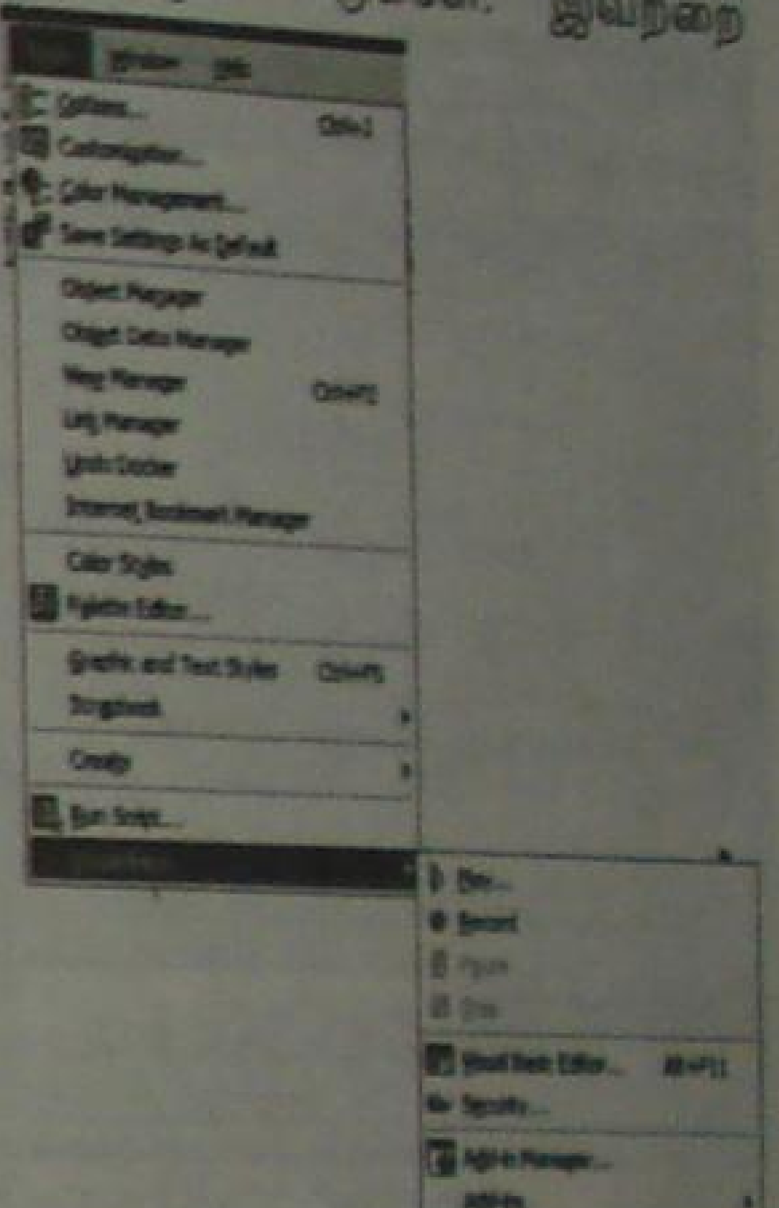


Sunday	Monday	Tuesday	Wednesday	Thursday	Friday	Saturday
		1 New Year	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14 Pongal	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26 Republic Day
27	28	29	30	31		

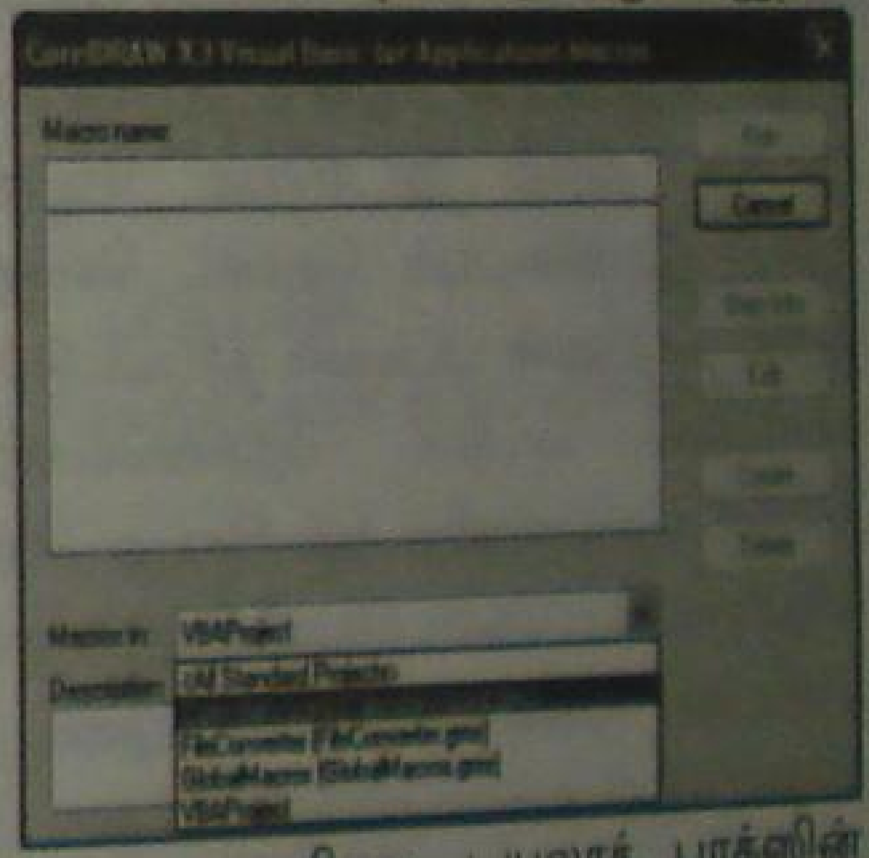
January 2008

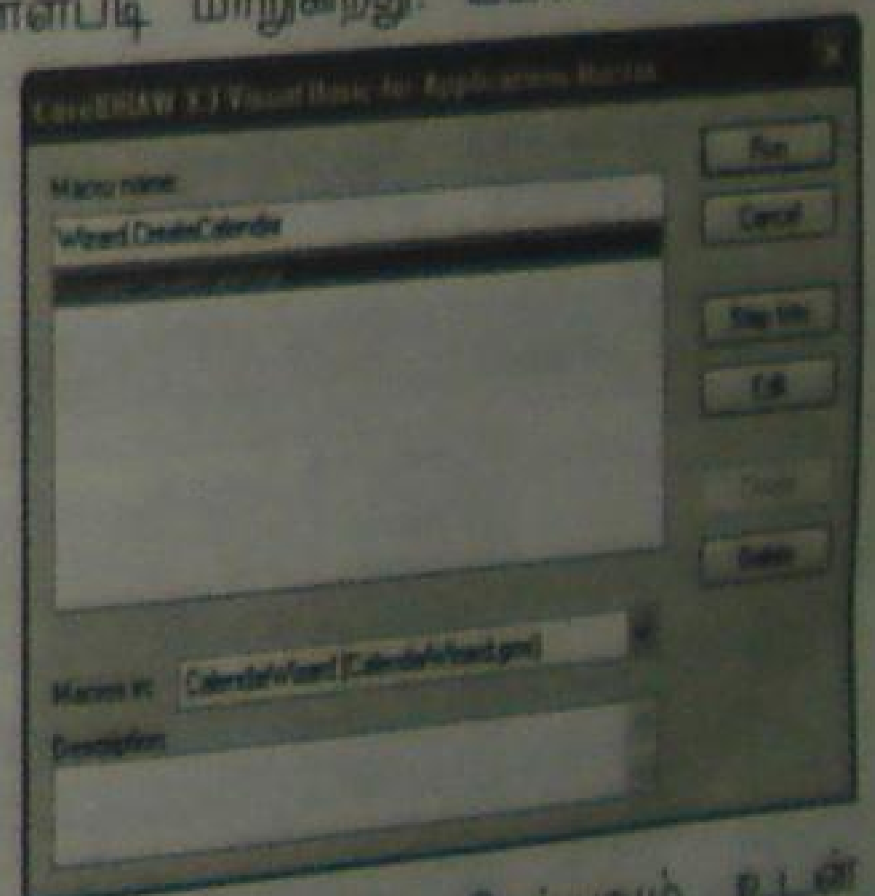

January
January 2011
January

இவை மிகச் சிறிய எடுத்துக்காட்டுகளே. இவற்றை உருவாக்கும் முறையைக் காண்போமா?


Options...
Customization...
Color Management...
Save Settings As Default
Object Manager
Object Data Manager
View Manager
Link Manager
Undo Docker
Internet Bookmark Manager
Color Styles
Palette Editor...
Graphic and Text Styles
Scrapbook
Create
Run Script...
Play...
Record
Pause
Stop
Visual Basic Editor...
Security...
Add-in Manager...
Add-ins

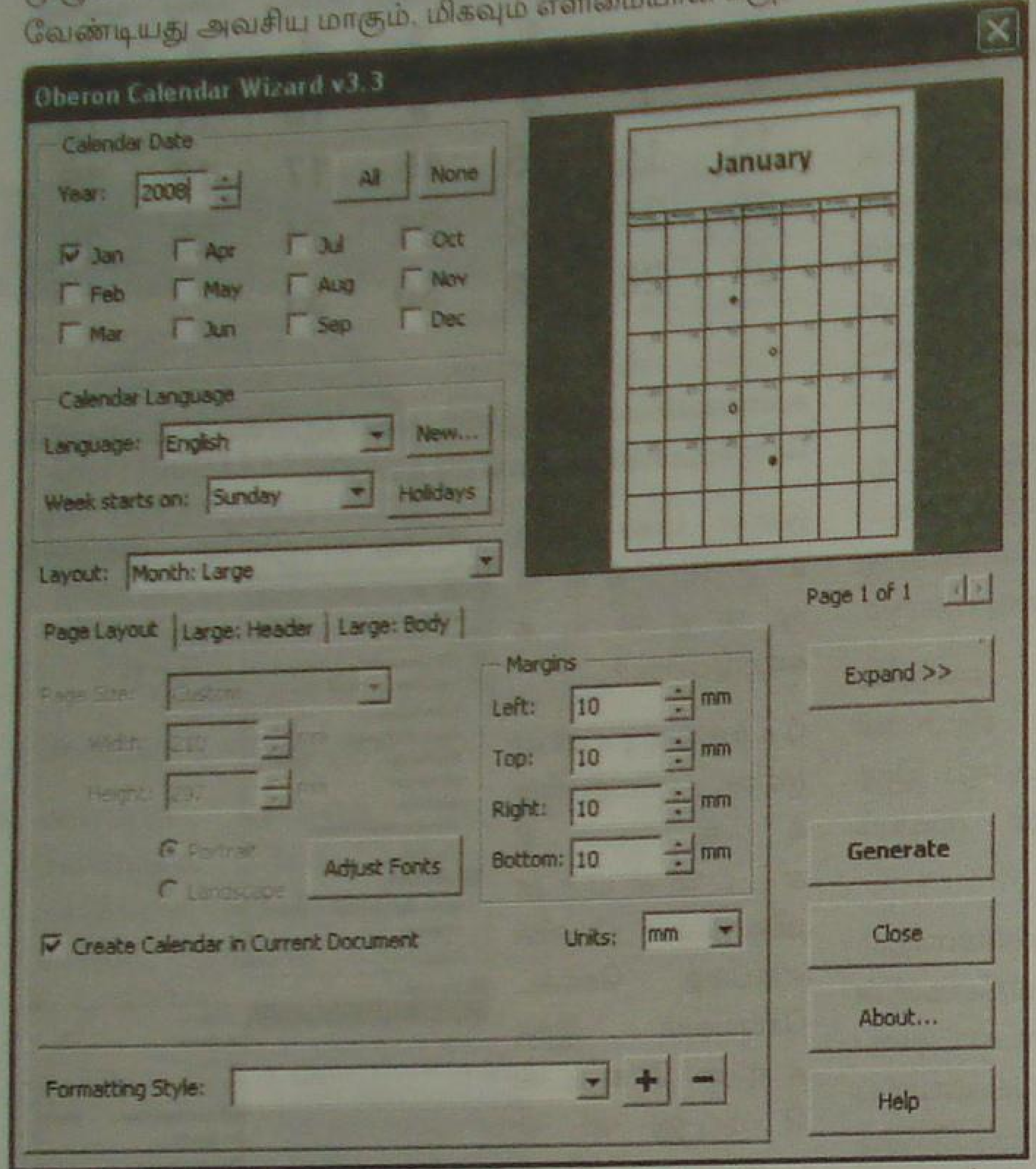
கோரல்டிராவின் டூல்ஸ் மெனுவின் கடைசி கட்டளையான விஸுவல் பேஸிக் என்பதை செலக்ட் செய்யவும். இந்த காஸ்கேடிங் மெனுவின் பட்டியலில் முதலாவதாக உள்ள ரன் (Run) என்பதை க்ளிக் செய்யவும். உடன் பின்வரும் விண்டோ தரப்படுகிறது. இதில் மேக்ரோஸ் இன் என்ற பகுதியில் தரப்பட்டுள்ள பட்டியலில் காலண்டர் விஸார்ட் என்ற பெயரை செலக்ட் செய்தவுடன் இந்த டயலாக் பாக்ஸ் கீழே உள்ளபடி மாறுகிறது. டயலாக் பாக்ஸின் மேல் பகுதியில் உள்ள மேக்ரோ நேம் என்பதில் விஸார்ட் கிரியேட் காலண்டர் என்று காட்டப்படுகிறது.


CorelDRAW X3 Visual Basic for Applications Macros
Macro name:
Macros in: VBAProject
(All Standard Projects)
FileConverter (FileConverter.gms)
GlobalMacros (GlobalMacros.gms)
VBAProject
Description:
Cancel


CorelDRAW X3 Visual Basic for Applications Macros
Macro name: Wizard.CreateCalendar
Macros in: CalendarWizard (CalendarWizard.gms)
Description:
Run
Cancel
Step Into
Edit
Create
Delete

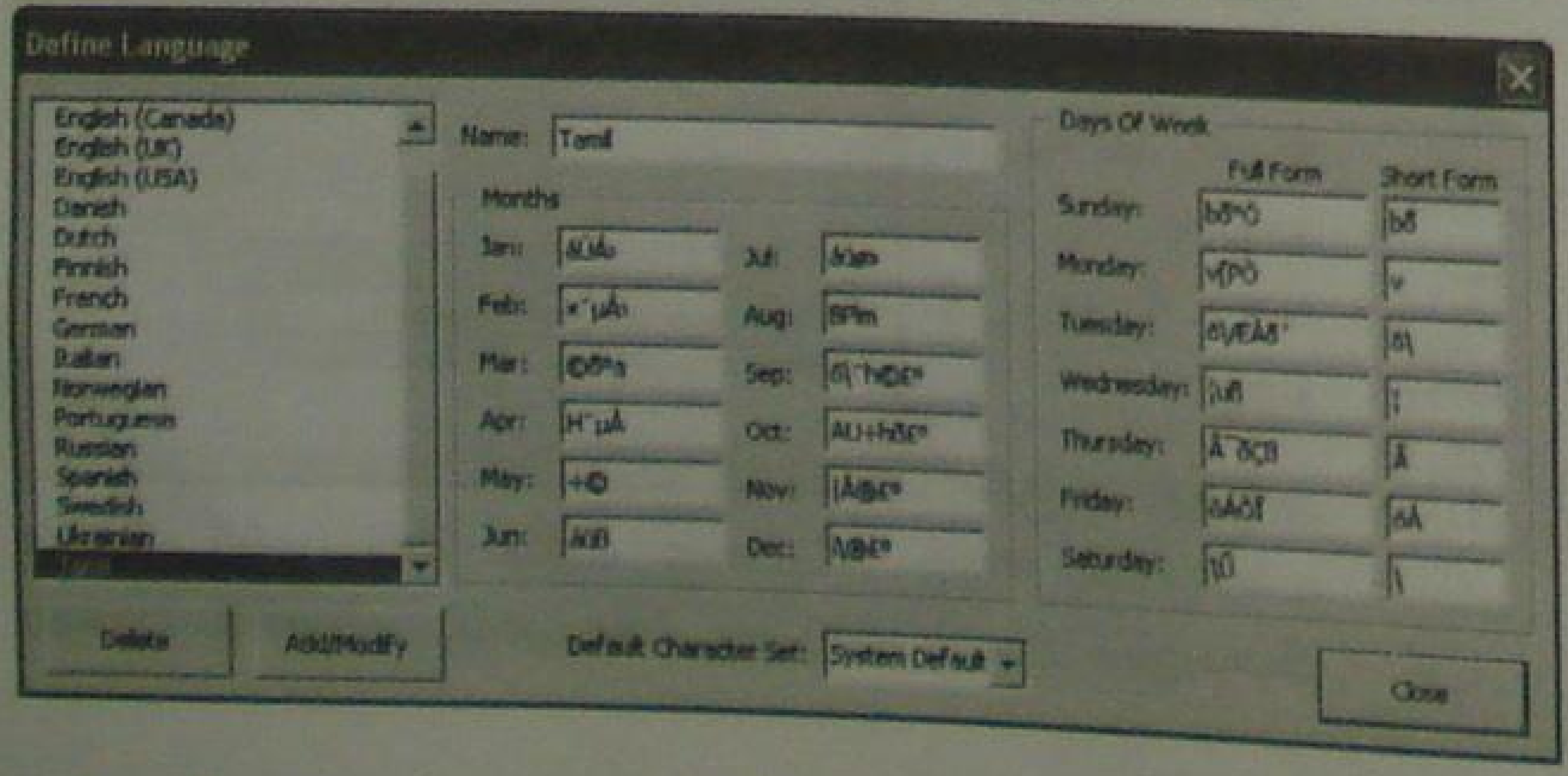
அடுத்து, அருகில் உள்ள ரன் என்ற பட்டனை க்ளிக் செய்யவும். உடன் பின்வரும் (படம் அடுத்த பக்கத்தில்) டயலாக் பாக்ஸ்

வருகிறது. இதில் உள்ள ஒவ்வொரு பகுதியையும் முதலில் முழுமையாகப் படித்துப் பொருள் புரிந்து கொள்ள வேண்டியது அவசிய மாகும். மிகவும் எளிமையான பகுதி.

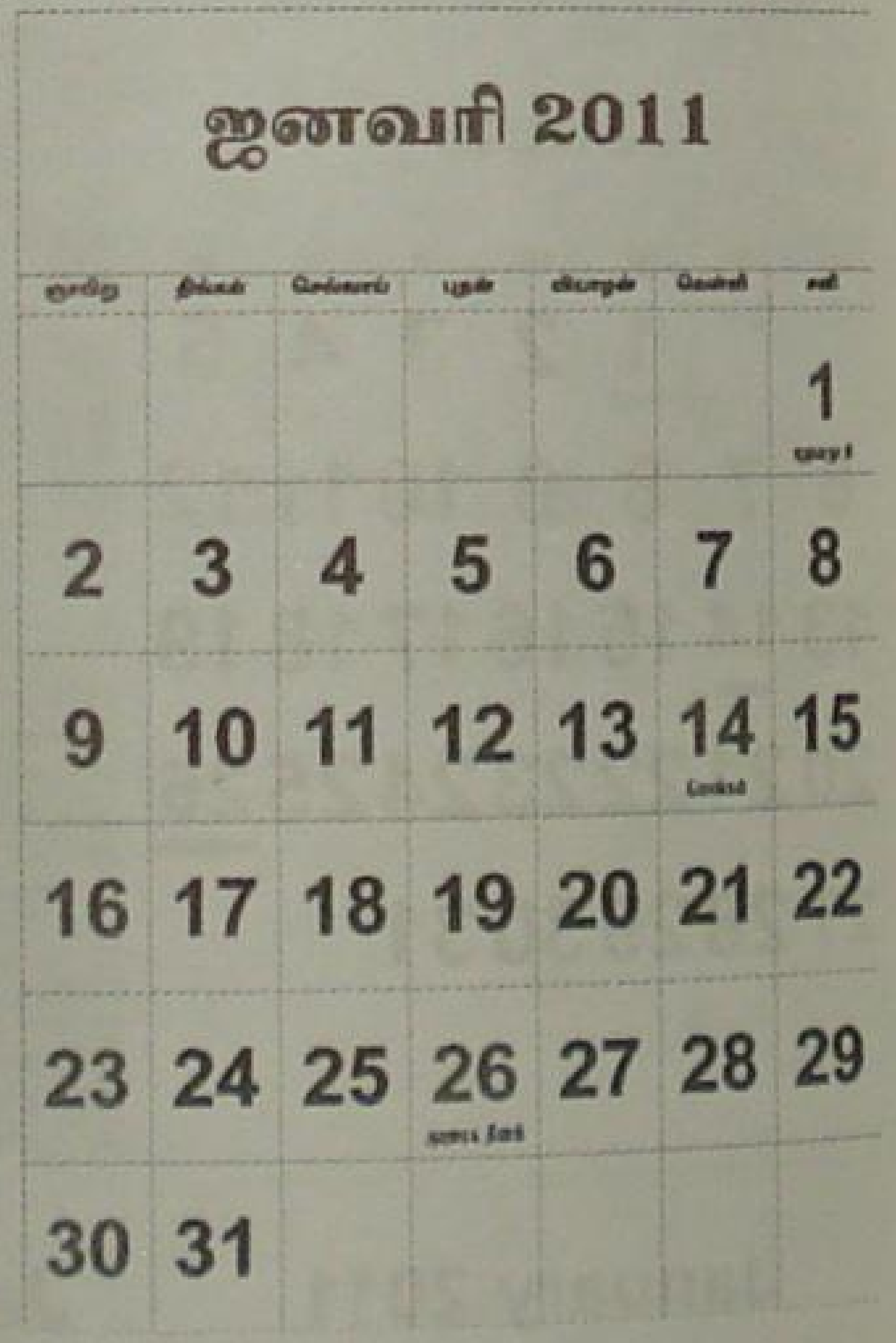

Oberon Calendar Wizard v3.3
Calendar Date
Year: 2008
All
None
☑ Jan ☐ Apr ☐ Jul ☐ Oct
☐ Feb ☐ May ☐ Aug ☐ Nov
☐ Mar ☐ Jun ☐ Sep ☐ Dec
Calendar Language
Language: English
New...
Week starts on: Sunday
Holidays
Layout: Month: Large
January
Page 1 of 1
Page Layout
Large: Header
Large: Body
Page Size:
Width:
Height:
Portrait
Landscape
Adjust Fonts
Margins
Left: 10 mm
Top: 10 mm
Right: 10 mm
Bottom: 10 mm
Expand >>
Generate
Close
About...
Help
☑ Create Calendar in Current Document
Units: mm
Formatting Style:
+
−

ஆனால் அதிகமான மாற்றங்களைக் கொடுப்பதற்காக / வசதிகளுக்காக அதிகமான கட்டளைகளைக் கொடுத்துள்ளனர். இதில் முதலில் உள்ள பகுதி காலண்டர் டேட் என்பதாகும். இதில் காலண்டருக்கான வருடம் (இயர்), அதில் இடம்பெற வேண்டிய மாதங்கள், ஆகிய இரண்டையும் செலக்ட் செய்து கொள்ளுங்கள். இதில் மாதங்கள் பட்டியல் தரப்பட்டுள்ளது. குறிப்பிட்ட மாதங்கள் மட்டும் தேவையென்றால் அவற்றை மட்டும் செக்பாக்ஸில் டிக் செய்து கொள்ளவும். எல்லா மாதங்களுமே தேவையெனில் ஆல் என்ற பட்டனையும் எதுவுமே தேவையில்லை யென்றால் நன் என்பதையும் செலக்ட் செய்து கொள்ளவும்.

அடுத்த பகுதி, காலண்டர் லாங்குவேஜ் என்பதாகும். இதில் ஆங்கிலம், ஸ்பானிஷ், ஜெர்மன் உள்ளிட்ட பல்வேறு மொழிகளின் பெயர்கள் கொடுத்துள்ளனர்.


Define Language
English (Canada)
English (UK)
English (USA)
Danish
Dutch
Finnish
French
German
Italian
Norwegian
Portuguese
Russian
Spanish
Swedish
Ukrainian
Name: Tamil
Months
Days Of Week
Full Form
Short Form
Sunday:
Monday:
Tuesday:
Wednesday:
Thursday:
Friday:
Saturday:
Jan:
Feb:
Mar:
Apr:
May:
Jun:
Jul:
Aug:
Sep:
Oct:
Nov:
Dec:
Delete
Add/Modify
Default Character Set: System Default
Close

பொதுவாக ஆங்கிலமே பயன்படுத்துகின்றோம். தமிழ் உட்பட வேறு மொழிகளை சேர்ப்பதற்கு, இங்கு தரப்பட்டுள்ள நியூ என்ற பட்டனை க்ளிக் செய்யவும். உடன் மேலே காட்டிய டயலாக் பாக்ஸ் தரப்படுகிறது. இதில் நேம் என்றபகுதியில் உங்கள் மொழியின் பெயரைக் கொடுத்துக் கொள்ளவும். மன்த்ஸ் என்பதன் கீழ் ஆங்கிலத்தில் கொடுத்துள்ள மாதங்களின் பெயருக்கு எதிரே உங்கள் மொழியில் மாதங்களின் பெயர்களையும், டேய்ஸ் ஆஃப் வீக் என்ற பகுதியில் கிழமைகளின் பெயர்களையும் கொடுத்துக் கொள்ளவும். (எனினும் நீங்கள் பயன்படுத்தும் தமிழ் உட்பட அனைத்து மொழிகளுக்குமான எழுத்துருக்கள் நல்ல தரம் உள்ளவைகளாக இருக்க வேண்டும். சரியாக சொல்லப் போனால் ஒரிஜினல் ஃபான்ட்களாக இருக்க வேண்டும். எனினும் அவையும் இங்கு தெரியும் என்பதற்கு உத்தரவாதம் இல்லை. யூனிக்கோடு எழுத்துருக்கள் மட்டுமே தெரிவதற்கு வாய்ப்புள்ளது. இங்கு மேலே காட்டப்பட்டுள்ள டயலாக் பாக்ஸில் நாம் ஸ்ரீலிபி ஒரிஜினல் எழுத்துருக்களையே உபயோகித்துள்ளோம். எனினும் அவை இந்த டயலாக் பாக்ஸில் தெரியவில்லை. எனினும் இறுதியாக காலண்டர் வடிவில் தரபட்டபோது சரியாகவே கிடைத்துள்ளன. படம் அருகே காண்க.) ஆட்/மாடிஃபை பட்டனை க்ளிக் செய்தால், தற்போது நாம் கொடுத்துள்ள மொழி, ஏற்கனவே உள்ள மொழிகளின் பட்டியலில் நிரந்தரமாக சேர்க்கப்பட்டுவிடுகிறது. அடுத்து இந்த டயலாக் பாக்ஸிற்கு க்ளோஸ் கொடுத்து விடவும்.

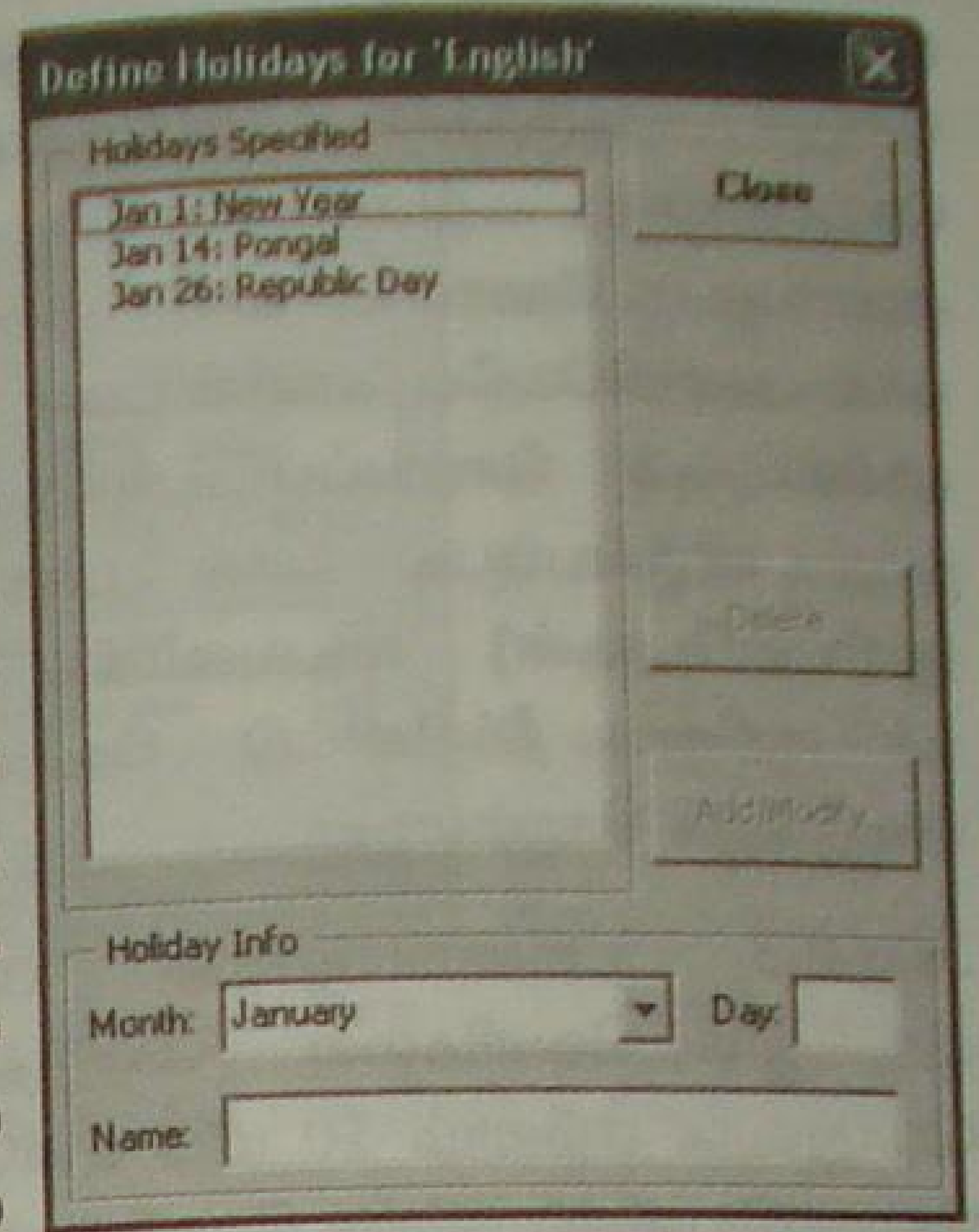


						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

காலண்டர் லாங்வேஜ் பகுதியில் தரப்பட்டுள்ள வீக் ஸ்டார்ட்ஸ் என்பதில், வார முதல் நாளாக எந்தக் கிழமை என்பதை கொடுக்கவும். ஆங்கில வேதாகமத்தின்படி வாரம் என்பது திங்கட்கிழமையில் தான் துவங்குகிறது என்றாலும், நம் நாட்டில் ஞாயிற்றுக் கிழமை உள்ளபடியே உருவாக்கி உபயோகித்து வருகின்றோம்.

அடுத்து இதன் அருகில் உள்ள ஹாலிடே

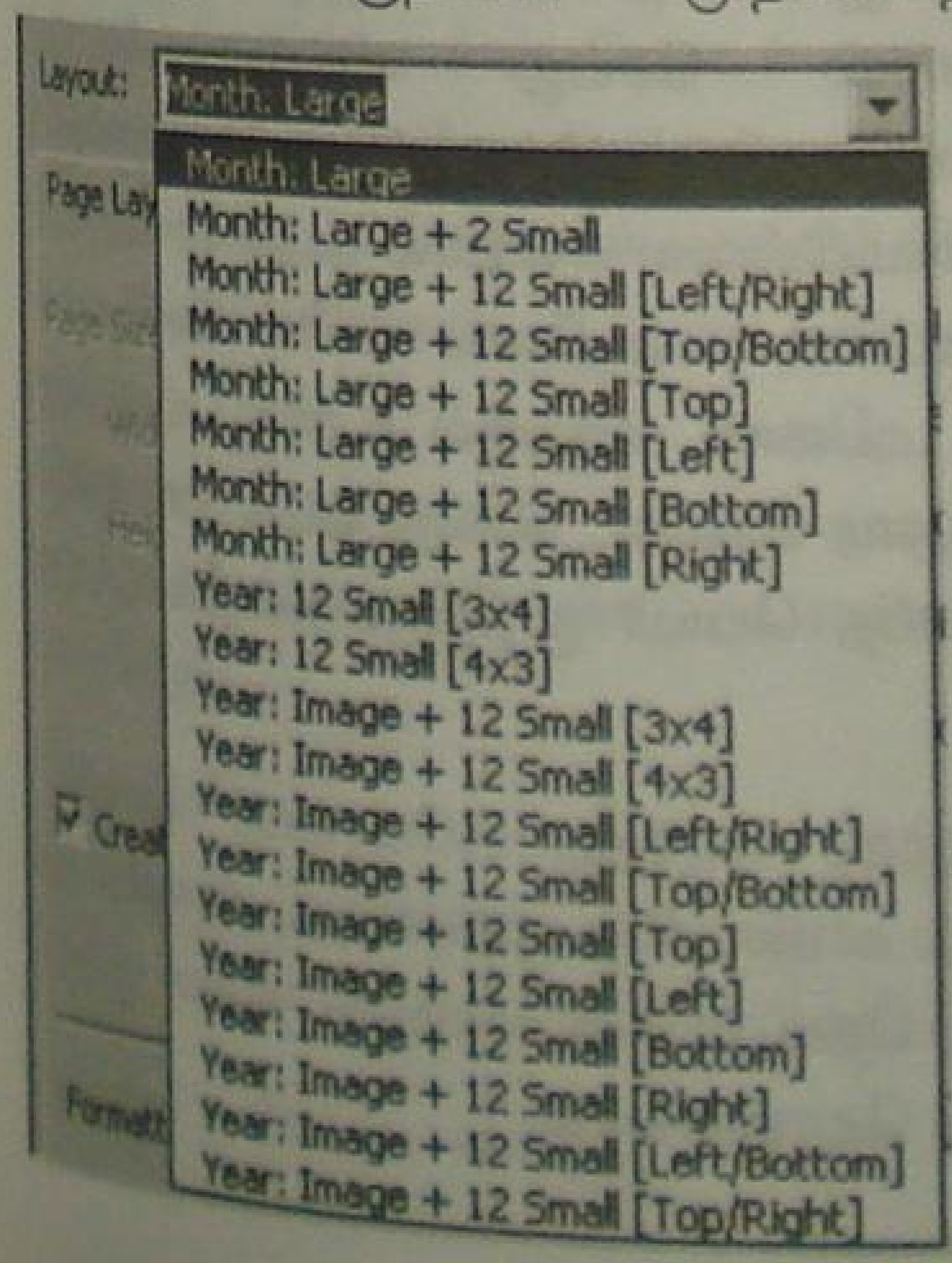
என்ற பட்டனை க்ளிக் செய்யவும். பின்வரும் டயலாக் பாக்ஸ் வருகிறது. இதில் தற்போது நாம் வடிவமைக்கும் காலண்டரில் விடுமுறை நாட்களை கொடுக்க வேண்டும் என்றால், ஹாலிடே இன்ஃபோ பகுதியில் உள்ள மன்த் பட்டியலில் ஒவ்வொரு மாதமாக செலக்ட் செய்து, அதில் வருகின்ற விடுமுறை நாட்களை டே என்ற பகுதியில் ஒவ்வொன்றாக கொடுக்கவும். ஒவ்வொரு நாளின் (விடுமுறையின்) பெயரை நேம் என்ற பகுதியில் டைப்செய்யவும். ஆட்/மாடிஃபை பட்டனை க்ளிக் செய்தால், ஹாலிடே ஸ்பெஸிஃபைடு பட்டியலில் அது சேர்க்கப்படுகிறது. அதாவது மாதத்தை செலக்ட் செய்து, அதில் விடுமுறை தேதியை டே பகுதியில் கொடுத்து, அதற்கான பெயரை நேம் பகுதியில் டைப் செய்து ஆட் பட்டனை அழுத்தவும். இதே போல அந்த குறிப்பிட்ட மாதத்தில் ஒவ்வொரு விடுமுறை நாளையும் உருவாக்கிக் கொள்ளவும். எல்லாம் முடித்த பிறகு க்ளோஸ் கொடுத்துவிடவும்.


Define Holidays for 'English'
Holidays Specified
Jan 1: New Year
Jan 14: Pongal
Jan 26: Republic Day
Close
Delete
Add/Modify
Holiday Info
Month: January
Day:
Name:

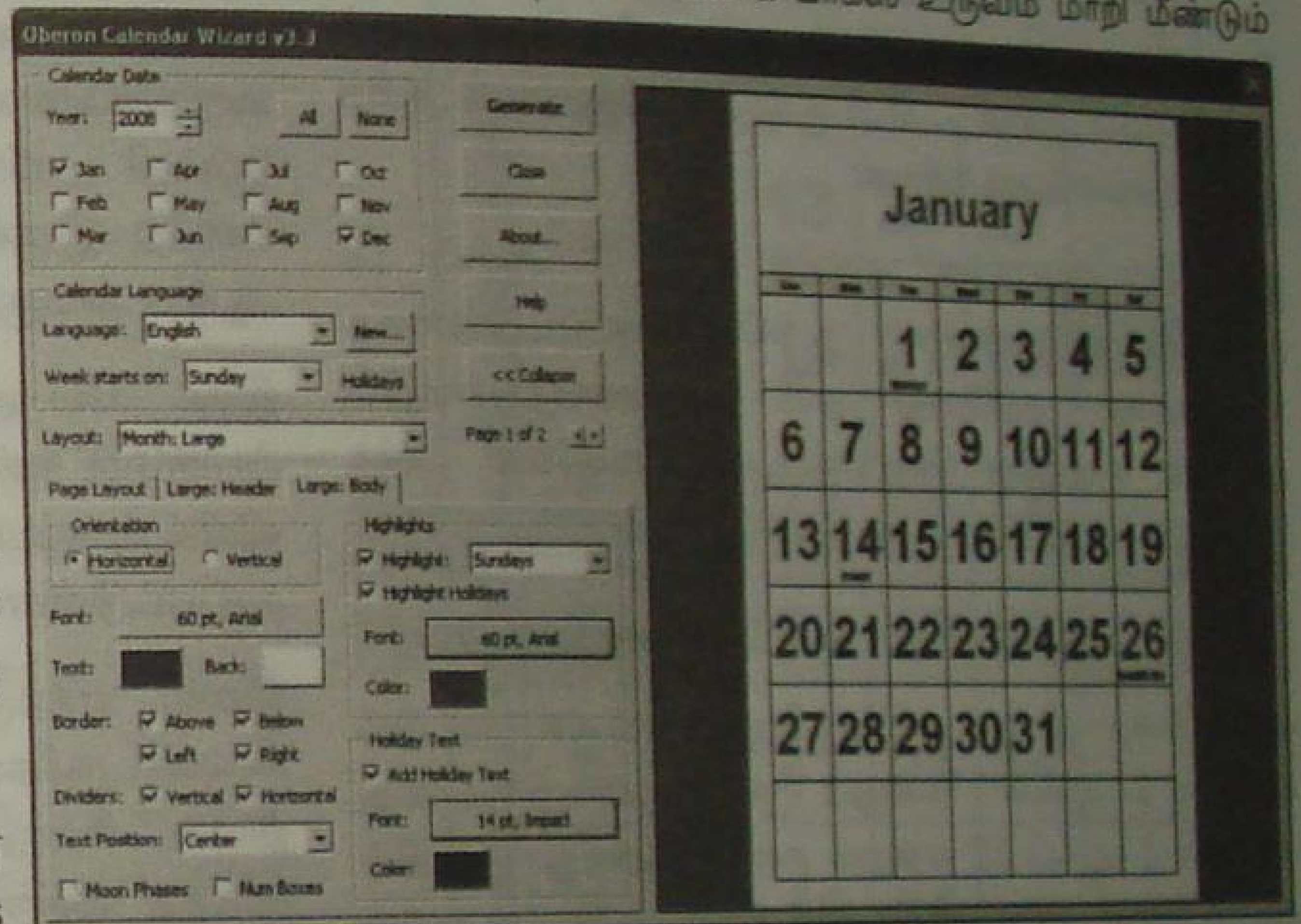
கொடுக்கப்பட்ட விடுமுறை தினங்கள் உங்கள் காலண்டர் விஸார்டில் நிரந்தர மாக பதிந்துவிடுகின்றன. எனினும் அடுத்த வருடத்திற்குத் தேவையெனில் மாற்றம் (மாடிஃபை) செய்து கொள்ளலாம்.

காலண்டர் விஸார்ட் டயலாக் பாக்ஸில் காலண்டர் டேட் மற்றும் காலண்டர் லாங்குவேஜ் ஆகிய இரண்டு பகுதிகளை நிறைவு செய்துள்ளோம்.

மூன்றாவது பகுதியில் முதலாவதாக கொடுக்கப்பட்டுள்ளது லே-அவுட் என்பதாகும். இந்த ட்ராப் டவுன் லிஸ்ட்டைத் துவக்கிப் பாருங்கள். பல்வேறு வடிவங்களின் பெயர்கள் தரப்பட்டுள்ளன. அமைக்கப்பட வேண்டிய மாதங்கள், படம் இணைக்கப்பட விரும்பினால், அதற்கான இடம், முதன்மை மாதத்துடன் துணை மாதங்களின் அமைப்பு முறை ஆகியவை பட்டியலாகத் தரப்பட்டுள்ளன.


Layout: Month: Large
Month: Large
Month: Large + 2 Small
Month: Large + 12 Small [Left/Right]
Month: Large + 12 Small [Top/Bottom]
Month: Large + 12 Small [Top]
Month: Large + 12 Small [Left]
Month: Large + 12 Small [Bottom]
Month: Large + 12 Small [Right]
Year: 12 Small [3x4]
Year: 12 Small [4x3]
Year: Image + 12 Small [3x4]
Year: Image + 12 Small [4x3]
Year: Image + 12 Small [Left/Right]
Year: Image + 12 Small [Top/Bottom]
Year: Image + 12 Small [Top]
Year: Image + 12 Small [Left]
Year: Image + 12 Small [Bottom]
Year: Image + 12 Small [Right]
Year: Image + 12 Small [Left/Bottom]
Year: Image + 12 Small [Top/Right]

இதில் எந்த அமைப்பு முறையை செலக்ட் செய்தாலும் (பட்டியல் படம் அருகே காண்க), உடனடியாக அதற்கான வடிவமைப்பு அருகில் உள்ள பிரிவ்யூ பெட்டியில் காட்டப் படுகிறது. இந்த பிரிவ்யூவை முழுமை யாக பார்ப்பதற்கு, அருகில் தரப்பட் டுள்ள எக்ஸ்பான்ட் என்ற பட்டனை க்ளிக் செய்யவும். உடன் இந்த டயலாக் பாக்ஸ் கீழே உள்ளவாறு விரிவுபடுத் தப்படுகிறது. வடிவமைப்பு தெளிவாக தெரிகிறது. இது தேவையில்லை, பழைய முறையே போதும் என்றால், கொல்லாப்ஸ் என்ற பட்டனை (முதலில் எக்ஸ்பான்ட் என்று காட்டப்பட்டது தற்போது கொல்லாப்ஸ் ஆகி விட்டது. இதனை க்ளிக் செய்தால், டயலாக் பாக்ஸ் உருவம் மாறி மீண்டும் எக்ஸ்பான்ட் வருகிறது.) க்ளிக் செய்தால் மீண்டும் பழைய உருவம் கிடைக்கிறது.


Oberon Calendar Wizard v3.3
Calendar Date
Year: 2008
All
None
☑ Jan ☐ Apr ☐ Jul ☐ Oct
☐ Feb ☐ May ☐ Aug ☐ Nov
☐ Mar ☐ Jun ☐ Sep ☑ Dec
Calendar Language
Language: English
New...
Week starts on: Sunday
Holidays
Layout: Month: Large
Page 1 of 2
Generate
Close
About...
Help
<< Collapse
Page Layout
Large: Header
Large: Body
Orientation
Horizontal
Vertical
Font: 60 pt, Arial
Text:
Back:
Border: ☑ Above ☑ Below ☑ Left ☑ Right
Dividers: ☑ Vertical ☑ Horizontal
Text Position: Center
☐ Moon Phases ☐ Num Boxes
Highlights
☑ Highlight: Sundays
☑ Highlight Holidays
Font: 60 pt, Arial
Color:
Holiday Text
☑ Add Holiday Text
Font: 14 pt, Impact
Color:
January
1 2 3 4 5
6 7 8 9 10 11 12
13 14 15 16 17 18 19
20 21 22 23 24 25 26
27 28 29 30 31

லே-அவுட் பட்டியலில் உள்ளவற்றில் முதன்மையானவற்றிற்கான சிறிய விளக்கம் :

மன்த் : லார்ஜ் - என்பதை செலக்ட் செய்தால், ஒருதாளுக்கு ஒரு மாதம் (பெரியதாக) என்ற அளவில் வடிவமைக்கப்படுகிறது. அதாவது தலைப்பில் மாதம், அதற்கு அடுத்த கிழமைகளின் பெயர் (எனினும் கிழமைகளை பக்கவாட்டில் நிறுத்த வேறு வசதி உள்ளது), நாட்கள், விடுமுறை தினங்கள், தேவையெனில் சந்திர தினங்கள் ஆகியவை அமைத்துத் தரப்படும். தாள் என்பது நாம் செலக்ட் செய்யும் அளவு, அல்லது, தற்போது துவங்கியுள்ள பக்கத்தின் (பேஜ்) அளவு ஆகும்.

மன்த் : லார்ஜ் +2 ஸ்மால் - என்பதை செலக்ட் செய்தால், மேலே பார்த்த அதே முறைப்படி முதன்மை மாதம் அமைக்கப்படும். அத்துடன், மாதத்தின் இருபுறமும் இரண்டு சிறிய மாதங்கள் - அதாவது தற்போதைய முதன்மை மாதத்திற்கு முந்தைய மற்றும் பிந்தைய மாதங்களின் அமைப்பு - நிறுத்தப்படுகின்றன.

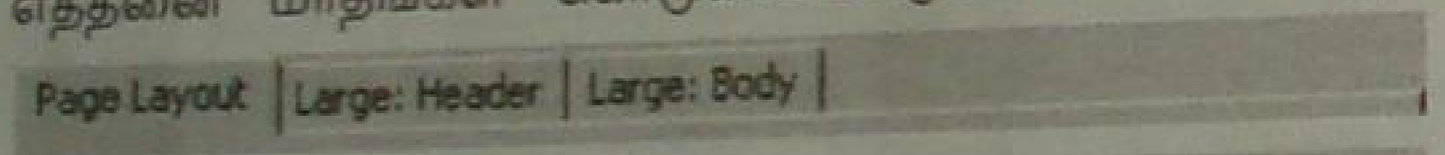
மனத் : லார்ஜ் + 12 ஸ்மால் - இது, நடுவில் முதன்மை மாதம் பெரிய அளவிலும், வலது மற்றும் இடது பக்கங்களில் ஆறு மாதங்கள் வீதம் ஒரு வருடத்திற்கான அனைத்து மாதங்களும் சிறிய அளவில் நிறுத்தப்படுவதற்கு உதவுகிறது.

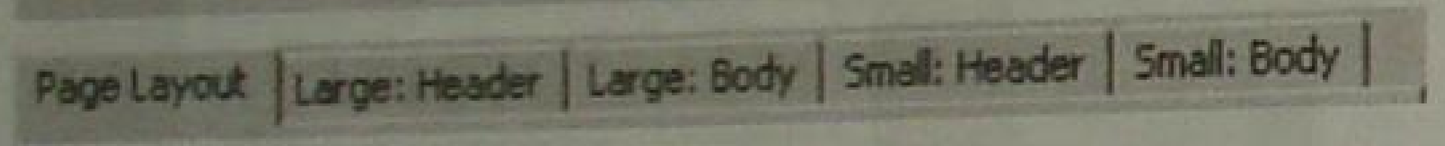
இயர் : 12 ஸ்மால் (3 து 4) - என்பது செலக்ட் செய்யப்பட்டிருந்தால், ஒரு தாளில் ஒரு வருடத்திற்கான 12 மாதங்களும் மூன்று பத்திகளில் நான்கு வரிசைகளாக நிறுத்தப்படுகின்றன.

இயர் : இமேஜ் + 12 ஸ்மால் (3 து 4) - மேலே பார்த்தபடி 12 மாதங்களும் ஒரே தாளில் நிறுத்தப்படுவதுடன், நடுவில் படம் அல்லது வேறு தலைப்புகள் - நிறுவனத்தின் பெயர் - நிறுத்தப்பட இடைவெளியுடன் அமைக்கப்பட இந்த லே-அவுட் உதவுகிறது.

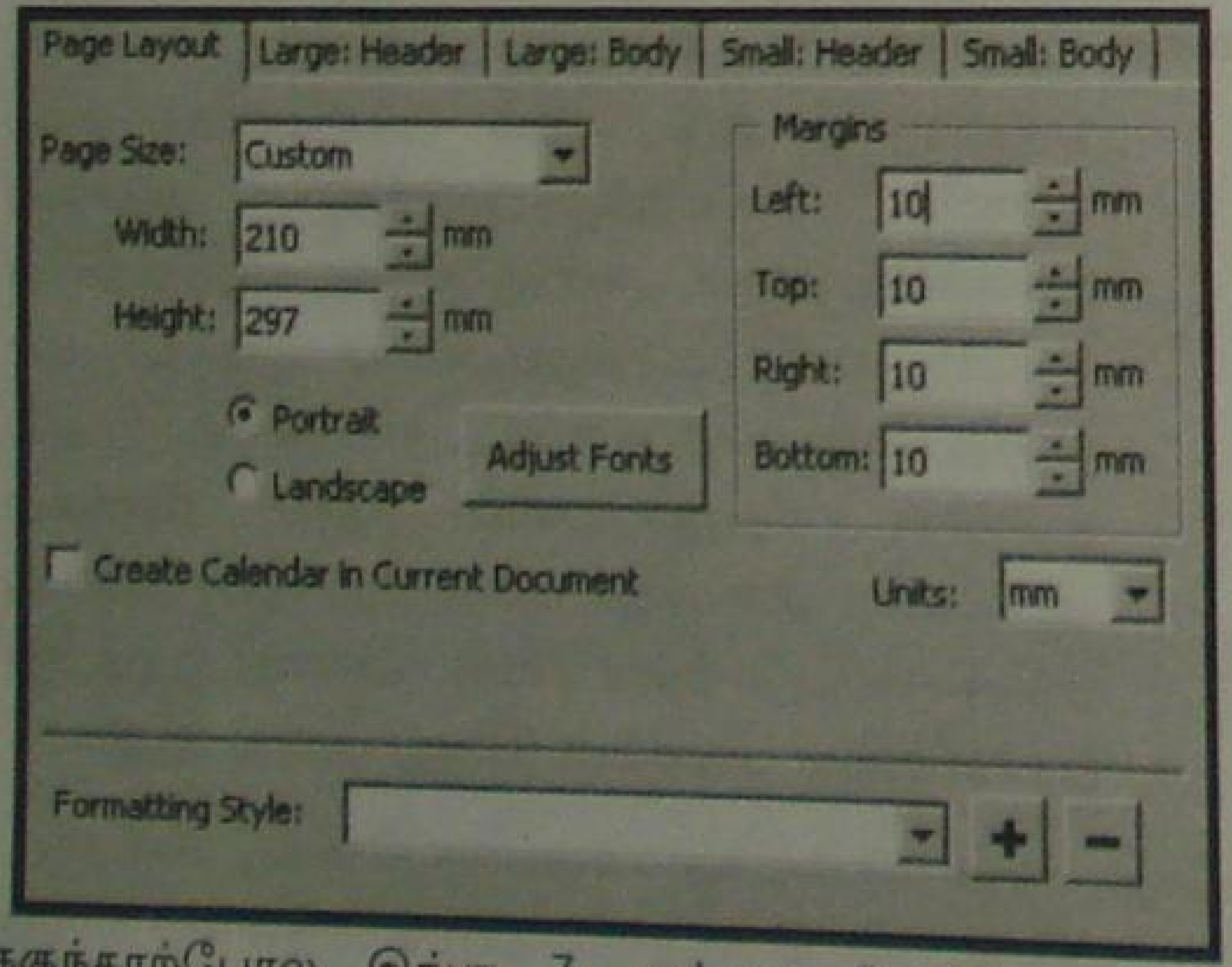
இவற்றின் அடிப்படையிலேயே மற்ற லே-அவுட்களும் கொடுக்கப்பட்டுள்ள பெயருக்குத் தகுந்தாற்போன்ற விளைவுகளைத் தருகின்றன.

இந்த லே-அவுட்டிற்கு அருகில் பேஜ் 1 ஆஃப் 12 (Page 4 of 12) என்று கொடுக்கப்பட்டுள்ளதை கவனிக்கவும். தற்போது நாம் வடிவமைத்துள்ளதில் எத்தனை மாதங்கள் கொடுக்கப்பட்டுள்ளனவோ, அந்த எண்ணிக்கை இங்கு தரப்படுகிறது. ஜனவரி மட்டும் என்றால் 1 ஆஃப் 1 என்றும் முழு ஆண்டிற்குமானது என்றால் 1 ஆஃப் 12 என்றும் தரப்படுகின்றது. அருகில் தரப்பட்டுள்ள அம்புக்குறிகளை க்ளிக்செய்து முன்பின் மாதங்களை நகர்த்திக் கொள்ளலாம். அது பிரிவ்யூவில் காட்டப்படுகிறது.

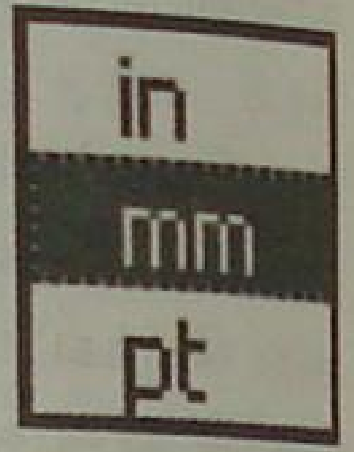

Page Layout | Large: Header | Large: Body |


Page Layout | Large: Header | Large: Body | Small: Header | Small: Body |

இதற்குக் கீழேயுள்ள பகுதியை கவனிக்கவும். லே-அவுட்டில் நீங்கள் செலக்ட் செய்துள்ள முறைக்குத் தகுந்தாற்போல இங்கு 3 அல்லது 5 ஃபோல்டர்கள் காட்டப்படுகின்றன. இவற்றில் முதலாவதாக உள்ளது பேஜ் லேஅவுட் என்பதாகும். ஒட்டுமொத்த காலண்டரின் பக்க அமைப்பிற்கான அளவுகளை இங்கு கொடுத்துக் கொள்ளலாம். இங்கு தரப்பட்டுள்ள, கிரியேட் காலண்டர் இன் கரென்ட் டாக்குமென்ட் என்பது செக் செய்யப்பட்டிருந்தால், இங்குள்ள மற்ற பகுதிகள் செயல்படாத நிலையிலேயே காட்டப்படுகின்றன. அதாவது, கோரல்டிராவில் தற்போது துவக்கியுள்ள பக்க அளவிலேயே காலண்டரை உருவாக்க இந்த செக் பாக்ஸ் டிக் செய்யப்பட்டிருக்கும். அவ்வாறில்லாமல் நமது விருப்பப்படி யான பக்க அளவில், வசத்தில் (ஓரியன்டேஷன்) வடிவமைக்க, இந்த செக்பாக்ஸில் டிக் குறியை நீக்கிவிட்டு, தேவையான அளவுகளைக் கொடுத்துக் கொள்ளவும்.

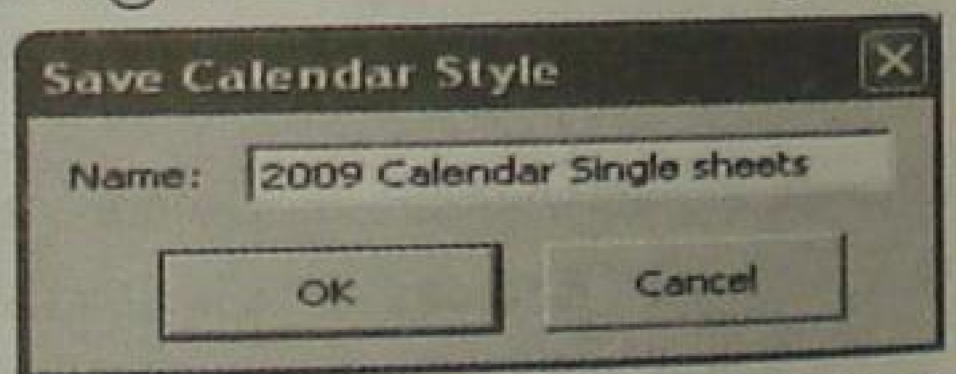

Page Layout | Large: Header | Large: Body | Small: Header | Small: Body |
Page Size: Custom
Width: 210 mm
Height: 297 mm
● Portrait
○ Landscape
Adjust Fonts
Margins
Left: 10 mm
Top: 10 mm
Right: 10 mm
Bottom: 10 mm
☐ Create Calendar in Current Document
Units: mm
Formatting Style:

அருகில் உள்ளமார்ஜின்ஸ் பகுதியில் பக்கத்தின் ஓர இடைவெளிகளை கொடுத்துக் கொள்ளுங்கள். பொதுவாக எல்லாம் 10 மிமீ என்றே தரப்பட்டி ருக்கும். தேவையெனில் மாற்றிக் கொடுத்துக் கொள்ளுங்கள். இந்த மார்ஜின்ஸ் என்பதற்குக் கீழே கொடுத்துள்ள யூனிட்ஸ் என்பதில் அளவுகளுக் கான அலகினை மாற்றிக் கொள்ளலாம். பொதுவாக எம்எம் (மில்லி மீட்டர் என்பதைக்குறிப்பது) என்றே இருக்கும். அங்குலம், பாயின்ட் ஆகிய அலகுகளும் உள்ளன.



இந்த லே-அவுட் பகுதியில் கடைசியாக உள்ளது, ஃபார்மேட்டிங் ஸ்டைல் என்பதாகும். ட்ராப் டவுன் லிஸ்ட்டாக உள்ள இதன் அருகில் + − என்ற குறிகள் தரப்பட்டுள்ளன.

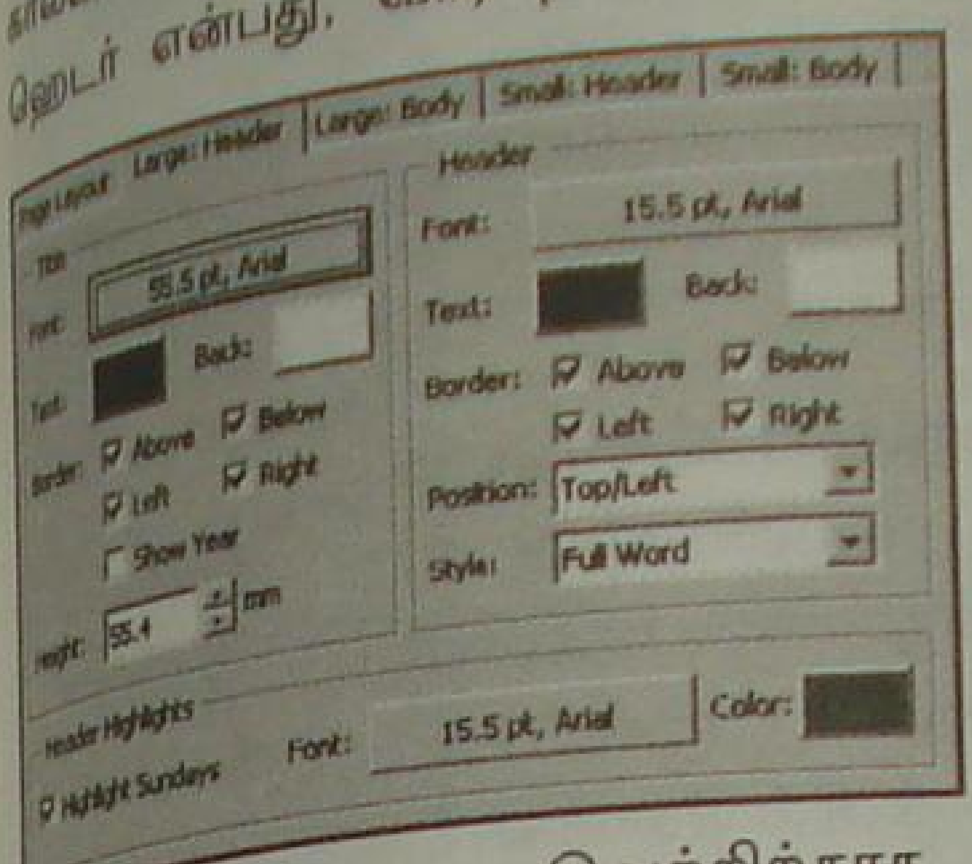
இவை எதற்கு உபயோகமாகின்றன? தற்போது ஒரு காலண்டருக்கான வடிவமைப்பை இங்கு உருவாக்குகின்றீர்கள் என்று கொள்வோம். அனைத்தும் உருவாக்கி முடித்த பிறகு, அந்த அமைப்பை அப்படியே பதிந்து வைக்க விரும்புகின்றீர்கள். அதற்கு இந்த + குறியை க்ளிக் செய்யவும். பின்வரும் டயலாக் பாக்ஸ் வருகிறது.


Save Calendar Style
Name: 2009 Calendar Single sheets

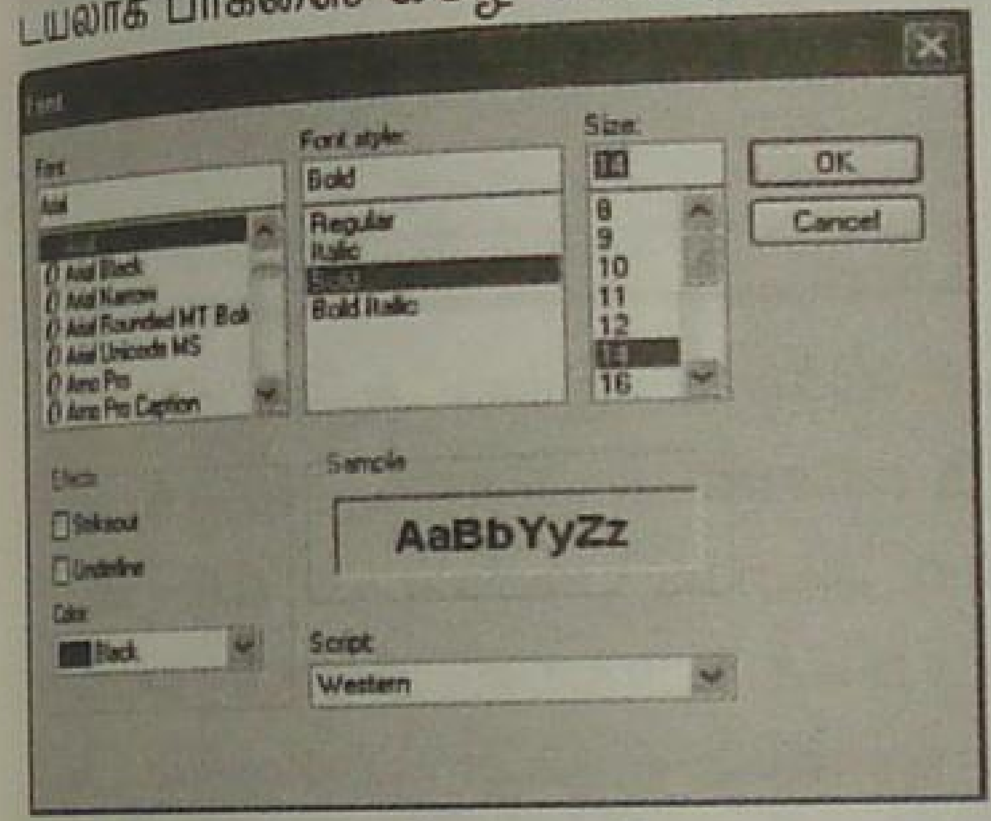
இதில் உங்கள் வடிவமைப்பிற்கு ஒரு பெயரைக் கொடுத்து ஓகே செய்யவும். இந்தப் பெயர், ஃபார்மேட்டிங் லிஸ்ட்டில் சேர்க்கப்படுகிறது. இனி நீங்கள் இந்த காலண்டர் விஸார்டை க்ளோஸ் செய்து விட்டு மீண்டும் துவங்கினாலும் பட்டியலில் இந்த பெயர் இருக்கும். இந்தப் பெயர் தேவையில்லை என்றால் அதனை செலக்ட் செய்து, அருகில் உள்ள - குறியை க்ளிக் செய்யவும். அடுத்து தரப்படும் டயலாக் பாக்ஸில் உள்ள பட்டியலில் மீண்டும் அந்த பெயரை செலக்ட் செய்து ஓகே செய்யவும். நீங்கள் செலக்ட் செய்த பெயர் முற்றிலுமாக நீக்கப்பட்டு விடுகிறது.

பேஜ் லே-அவுட்டிற்கு அடுத்த ஃபோல்டர் லார்ஜ் : ஹெடர் என்பதாகும். காண்டரின் முதன்மைப் பகுதிக்கான தலைப்பு வார்த்தை தொடர்பான மாற்றங் களை இந்தப் பகுதி மூலம் செய்து கொள்ளலாம்.

இதில் மூன்று பகுதிகள் உள்ளன. டைட்டில் என்பது காலண்டரின் தலைப்பில் நிறுத்தப்படும் மாதம் என்பதிலும், ஹெடர் என்பது, வார நாட்களின் பெயரிலும், ஹெடர் ஹைலைட்ஸ் என்பது வார நாட்களில் விடுமுறை தினத்தையும் (நமது வேலையில் ஞாயிற்றுக் கிழமையையும்) குறிப்பனவாகும். இவற்றிற்காக தனித்தனியே மாற்றங்களை கொடுக்க இந்தப் பகுதிகள் உதவுகின்றன.


Page Layout | Large: Header | Large: Body | Small: Header | Small: Body |
Title
Font: 55.5 pt, Arial
Text: Back:
Border: ☑ Above ☑ Below ☑ Left ☑ Right
☐ Show Year
Height: 55.4 mm
Header
Font: 15.5 pt, Arial
Text: Back:
Border: ☑ Above ☑ Below ☑ Left ☑ Right
Position: Top/Left
Style: Full Word
Header Highlights
☑ Highlight Sundays
Font: 15.5 pt, Arial
Color:

டைட்டில் என்பதில் எழுத்தின் உருவம், நிறம், பின்புலம் ஆகியவற்றை மாற்ற முறையே ஃபான்ட், டெக்ஸ்ட், பேக் என்ற பகுதிகள் உள்ளன. இவற்றை க்ளிக் செய்தால் அந்த குறிப்பிட்ட பெயர் தொடர்பான மாற்றங்களைக் கொடுக்க வசதிகளைக் கொண்ட டயலாக் பாக்ஸ் வருகிறது. எடுத்துக்காட்டாக எழுத்துரு வில் மாற்றம் கொடுக்க தரப்படும் டயலாக் பாக்ஸை கீழே காண்க :


Font
Font: Arial
Arial Black
Arial Narrow
Arial Rounded MT Bold
Arial Unicode MS
Arno Pro
Arno Pro Caption
Font style: Bold
Regular
Italic
Bold
Bold Italic
Size: 14
8
9
10
11
12
14
16
Effects
☐ Strikeout
☐ Underline
Color: Black
Sample
AaBbYyZz
Script: Western

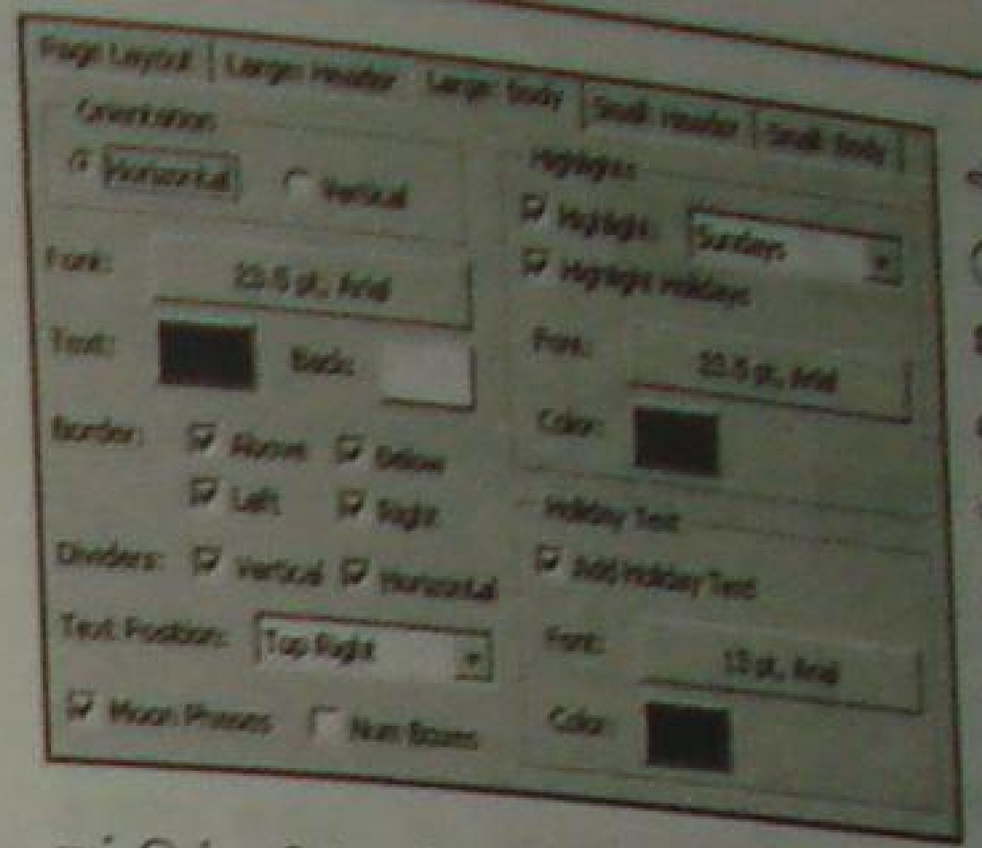
இந்த டைட்டில் பகுதியில் அடுத்து உள்ளது பார்டர் என்பது. தலைப்பின் நான்கு பகுதிகளிலும் கோடு ஒன்ற வெளி ஓரத்தில் நிறுத்த தேவையான ஓரத்தை செலக்ட் செய்து கொள்ளவும்.

தலைப்பில் நிறுத்தப்படும் மாதத்தின் அருகில் வருடத்தின் எண் தரப்பட வேண்டுமென்றால், இங்கு உள்ள ஷோ இயர் என்ற செக் பாக்ஸை செலக்ட் செய்து கொள்ளவும்.

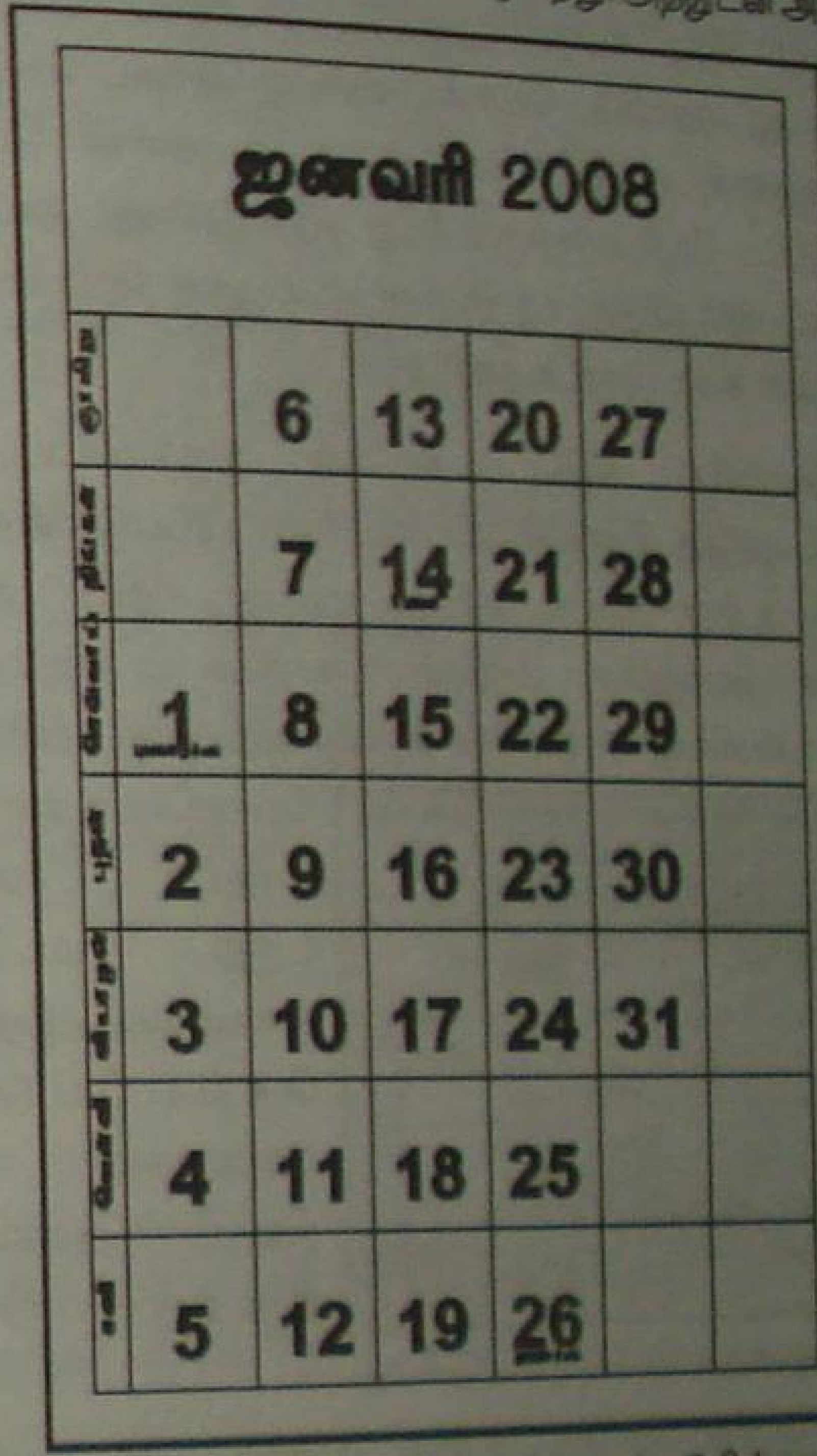
மாதத்தின் பெயர் நிறுத்தப்படும் பகுதியின் உயரத்தை ஹைட் என்பதில் கொடுத்துக் கொள்ளவும்.

அடுத்து அருகில் உள்ள ஹெடர் என்பதில் தேவையான மாற்றங்களை, மேலே பார்த்ததைப் போலவே கொடுத்தால், வார நாட்கள் பெயர் மாற்றம் பெறுகின்றது. இங்கு உள்ள பொசிஸன் என்பது, வார நாட்கள் அமைக்கப்படும் பகுதியை குறிப்ப தாகும். அதே போல, ஸ்டைல் என்பது வார நாட்களின் பெயர் முழுவதும் வேண்டுமா அல்லது சுருக்கமாக வேண்டுமா என்பதை முடிவு செய்ய உதவுகிறது.

கீழே மூன்றாவது பகுதியாக தரப்பட்டுள்ள ஹெடர் ஹைலைட்ஸ் என்பதில் தரப்படும் மாற்றம், ஞாயிற்றுக் கிழமை வாரப் பெயருக்கு கொடுக்கப் படுகிறது.


Page Layout | Large: Header | Large: Body | Small: Header | Small: Body |
Orientation
● Horizontal ○ Vertical
Font: 22.5 pt, Arial
Text: Back:
Border: ☑ Above ☑ Below ☑ Left ☑ Right
Dividers: ☑ Vertical ☑ Horizontal
Text Position: Top Right
☑ Moon Phases ☐ Num Boxes
Highlights
☑ Highlight: Sundays
☑ Highlight Holidays
Font: 22.5 pt, Arial
Color:
Holiday Text
☑ Add Holiday Text
Font: 13 pt, Arial
Color:

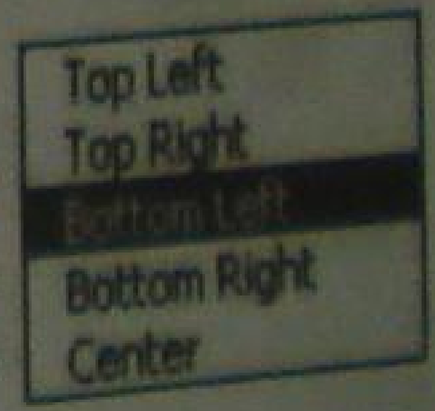
அடுத்து உள்ளது லார்ஜ் : பாடி என்ற ஃபோல்டர் ஆகும். இதில் முதலாவதாக உள்ள ஓரியன்டேசன் என்பது, வார நாட்களின் வரிசை நிறுத்தப்படும் முறையை கட்டுப்படுத்துகிறது. ஹரிஸான்டல் என்பது வழக்கமாக தலைப்புக்குக் கீழே வார நாட்கள் வரிசை அமைய உதவுகிறது. வெர்டிகல் என்பதை செலக்ட் செய்தால் வார நாட்கள் பக்கவாட்டில் நிறுத்தப்படுகிறது. அத்துடன் அதற்கு ஏற்றாற்போல தேதிகளும் மாற்றித் தரப்படுகின்றன.



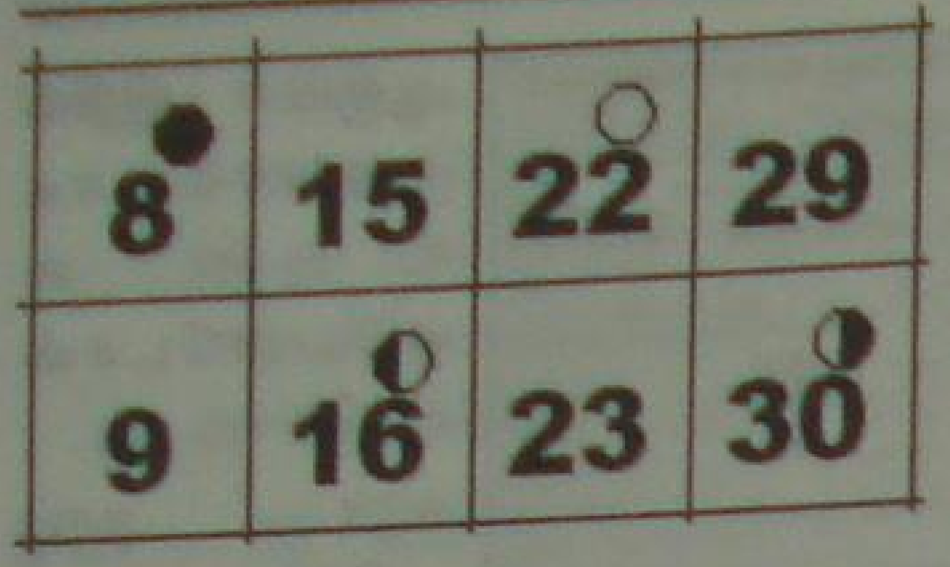
	6	13	20	27	
	7	14	21	28	
1	8	15	22	29	
2	9	16	23	30	
3	10	17	24	31	
4	11	18	25		
5	12	19	26		

இங்கு தரப்பட்டுள்ள டிவைடர்ஸ் என்பதில் உள்ள வெர்டிகல் மற்றும் ஹரிஸான்டல் ஆகியன முறையே, உயர வசம் மற்றும் அகல வசத்தில், தேதி களுக்கு இடையே தரப்படும் கோடுகளை நீக்குவதற்கும் சேர்ப்பதற்கும் உதவுகின்றன.

டெக்ஸ் பொசிஸன் என்பது ஒவ்வொரு கட்டத்திலும் எந்த இடத்தில் தேதி நிறுத்தப்பட வேண்டும் என்பதை முடிவு செய்ய உதவுகிறது.


Top Left
Top Right
Bottom Left
Bottom Right
Center

இதற்குக் கீழே தரப்பட்டுள்ள மூன் ஃபேசஸ் என்ற செக் பாக்ஸ் செலக்ட் செய்யப்பட்டால், தேதிகளுக்கு அருகே, குறிப்பிட்ட தேதிகளில் மட்டும், அமாவசை, பவுர்ணமி நாட்களுக்கான குறிகள் நிறுத்தப்படுகின்றன. எனினும் இவை சற்றே தொல்லை ஏற்படுத்தும் படியாகவே நிறுத்தப்படு கின்றன. இந்த டயலாக் பாக்ஸில் வடிவமைப்பு



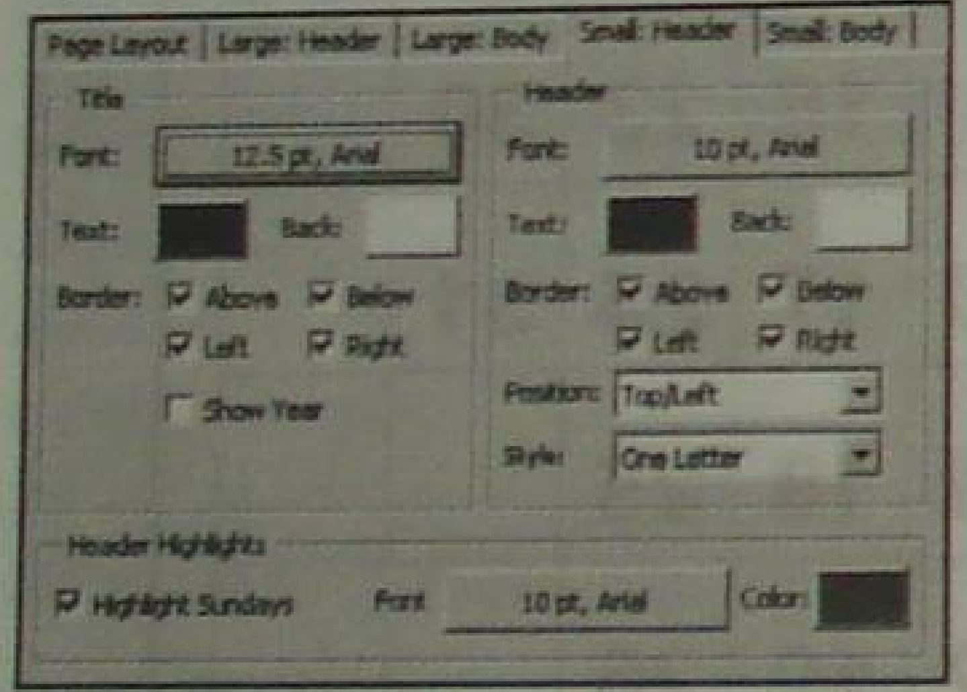
8	15	22	29
9	16	23	30

முடித்த பிறகு நாமாக மாற்றங்கள் கொடுத்து சரியாக அமைத்துக் கொள்ளலாம்.

அடுத்து உள்ள ஹைலைட்ஸ் என்ற பகுதி மூலம் வார விடுமுறை நாளை கொடுக்கவும், அதற்கு நிறம், எழுத்துரு போன்றவற்றை மாற்றிக் கொடுக்கவும் முடிகிறது. அத்துடன், அந்த மாதத்தின் விடுமுறை நாட்களின் தேதியை உயர்படுத்திக் காட்டுவதற்கு, ஹைலைட் ஹாலிடேஸ் என்ற செக் பாக்ஸை செலக்ட் செய்து கொள்ளவும்.

இதற்குக் கீழே உள்ள ஹாலிடே டெக்ஸ்ட் என்பதில் உள்ள ஆட் ஹாலிடே டெக்ஸ்ட் என்பது செலக்ட் செய்யப் பட்டிருந்தால் மட்டுமே விடுமுறை நாட்களின் பெயர் குறிப்பிட்ட தேதி களுக்குக் கீழே தரப்படுகிறது. அப்படி நிறுத்தப்படும் விடுமுறை நாளின் பெயருக்கு நிறம் மாற்ற இங்குள்ள கலர் பகுதி உதவுகிறது.

வடிவமைப்பில் சிறிய மாதங்கள் நிறுத்தப்பட்டால் மட்டும் அடுத்த இரண்டு ஃபோல்டர்கள் தரப்படுகின்றன. அடுத்து உள்ள ஸ்மால் ஹெடர் என்பது, சிறிய மாதத்திற்கான பெயருக்கு மாற்றம் கொடுக்க உதவுகிறது. இதில் உள்ளவை ஏற்கனவே லார்ஜ் ஹெடரில் பார்த்தது போலவே உள்ளன. ஹைட் என்ற பகுதி மட்டும் கிடையாது. இதில் செய்யப்படும் மாற்றங்கள், சிறிய அளவில் நிறுத்தப்படும் மாதங்களுக்குக் கொடுக்கப்படுகிறது.



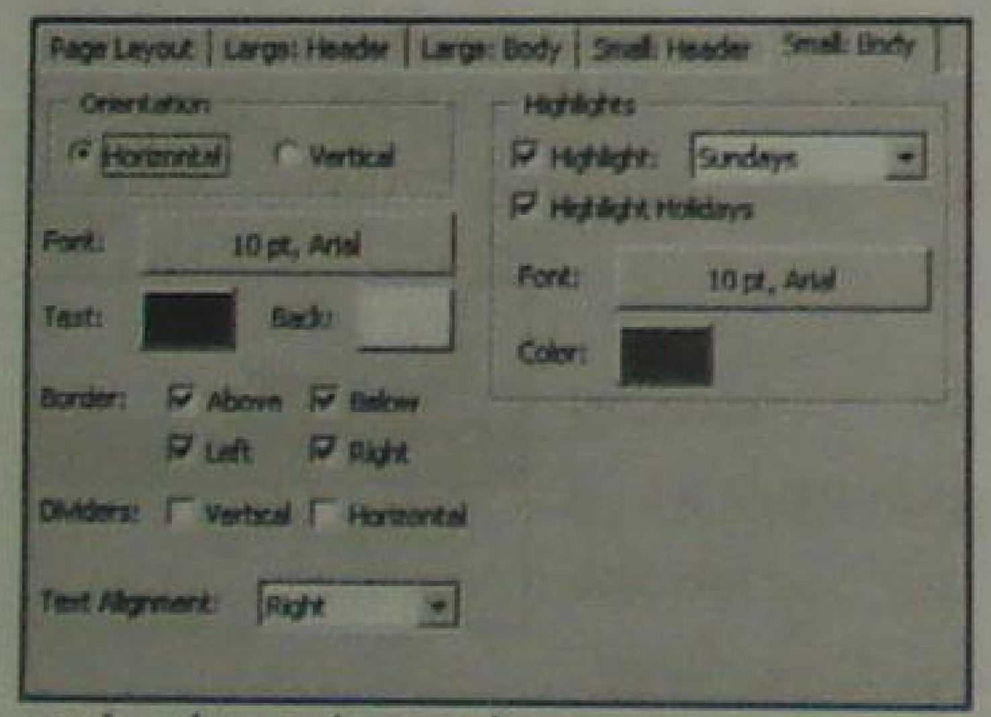
Page Layout | Large: Header | Large: Body | Small: Header | Small: Body

Title
Font: 12.5 pt, Arial
Text: Back:
Border: ☑ Above ☑ Below ☑ Left ☑ Right
☐ Show Year

Header
Font: 10 pt, Arial
Text: Back:
Border: ☑ Above ☑ Below ☑ Left ☑ Right
Position: Top/Left
Style: One Letter

Header Highlights
☑ Highlight Sundays Font: 10 pt, Arial Color:

இதோ போல அடுத்து உள்ள ஸ்மால் பாடி என்ற ஃபோல்டரில் உள்ளவையும் செயல்படுகின்றன. சிறிய மாதங்களில் நிறுத்தப்படும் கிழமைகளுக்கு மாற்றங் களைக் கொடுக்க இவை உதவுகின்றன.

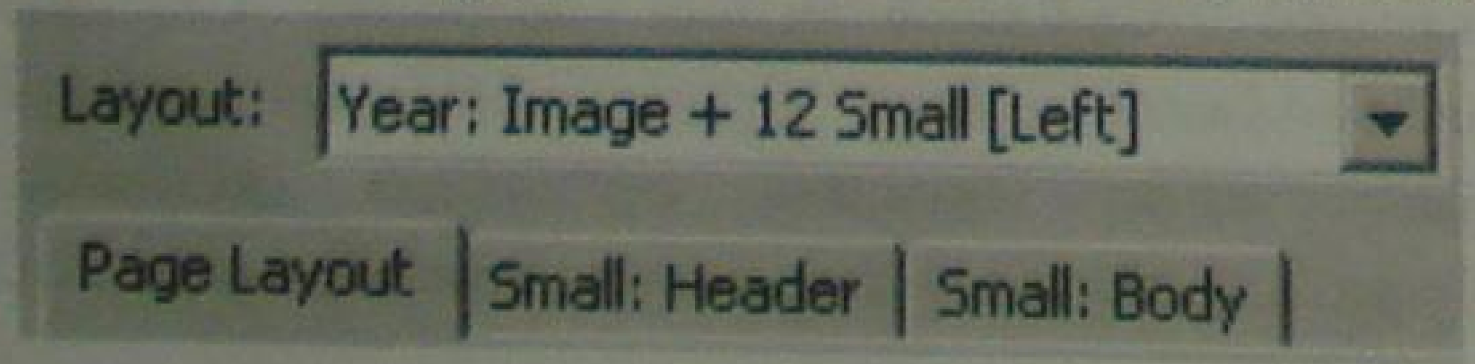


Page Layout | Large: Header | Large: Body | Small: Header | Small: Body

Orientation: ● Horizontal ○ Vertical
Font: 10 pt, Arial
Text: Back:
Border: ☑ Above ☑ Below ☑ Left ☑ Right
Dividers: ☐ Vertical ☐ Horizontal
Text Alignment: Right

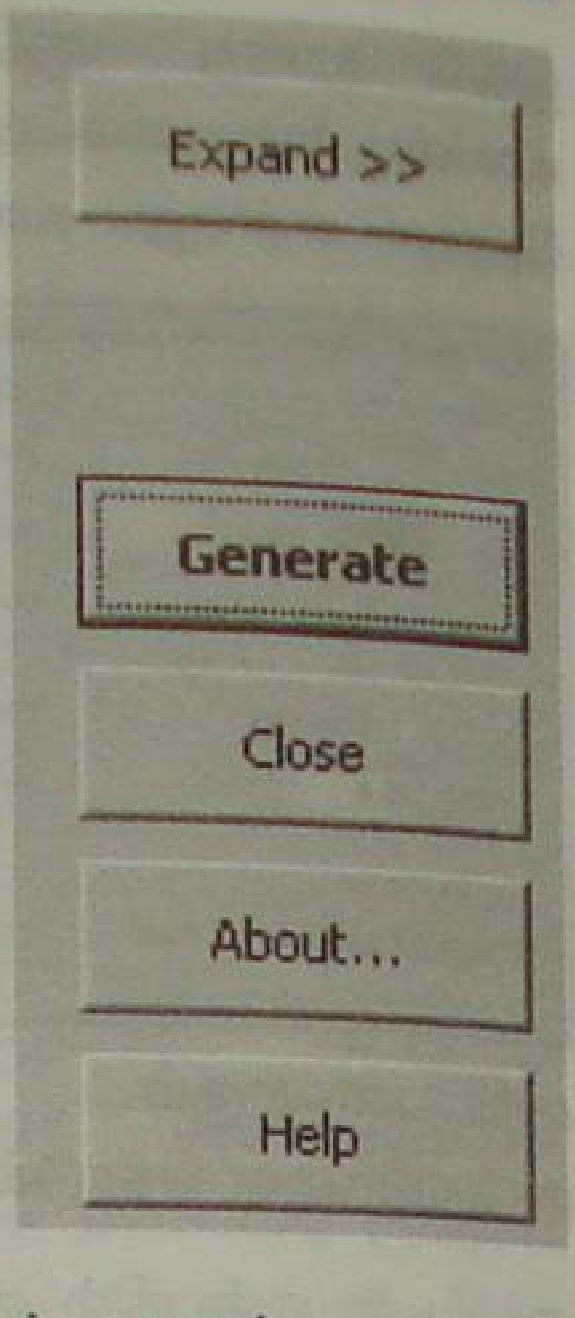
Highlights
☑ Highlight: Sundays
☑ Highlight Holidays
Font: 10 pt, Arial
Color:

கவனிக்க : இந்த ஃபோல்டர்களின் பெயர் மாற்றித் தரப்பட்டிருக்காலம். காரணம், நீங்கள் செலக்ட் செய்துள்ள லே-அவுட் முறையின் அடிப்படையில் இந்த ஃபோல்டர்களின் எண்ணிக்கை மாறுபாடு அடைகிறது. எனினும் 3 அல்லது 5 என்ற எண்ணிக்கையிலேயே இவை காட்டப்படுகின்றன. உள்ளே கொடுக்கப்படும் வசதிகள் அனைத்தும் ஏறக்குறைய ஒன்றுபோலவே உள்ளன.



Layout: Year: Image + 12 Small [Left]

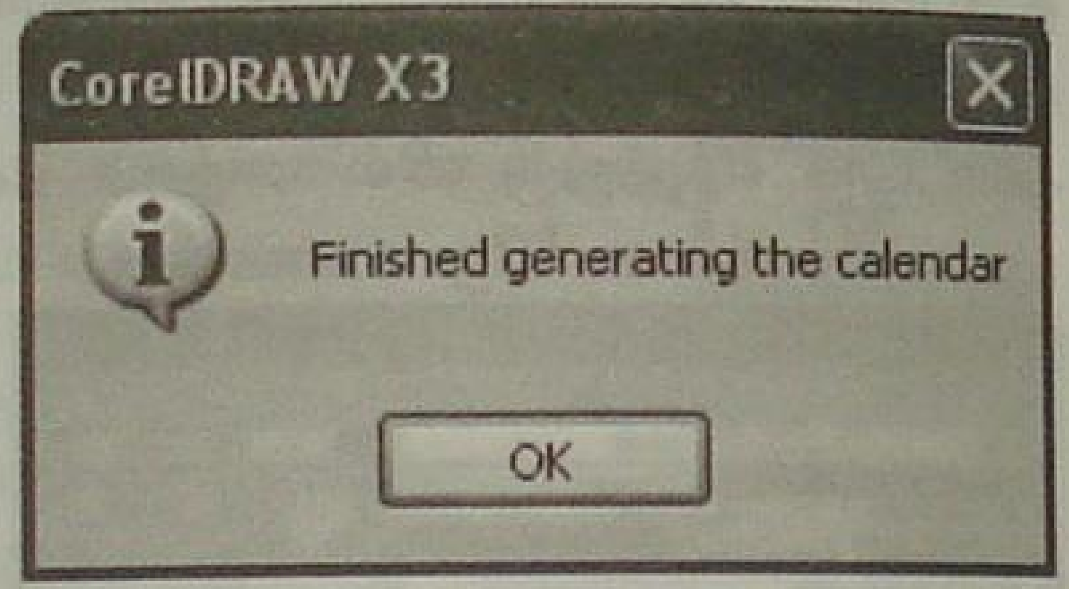
Page Layout | Small: Header | Small: Body



Expand >>
Generate
Close
About...
Help

அருகில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள பட்டன்களை கவனியுங்கள். முதலாவதாக உள்ளது, எக்ஸ்பான்ட் என்பது. இதுபற்றி முன்பே பார்த்துள்ளதை நினைவில் கொள்க. பிரிவியூவை பெரியதாக்கிப் பார்க்க இது உதவுகிறது.

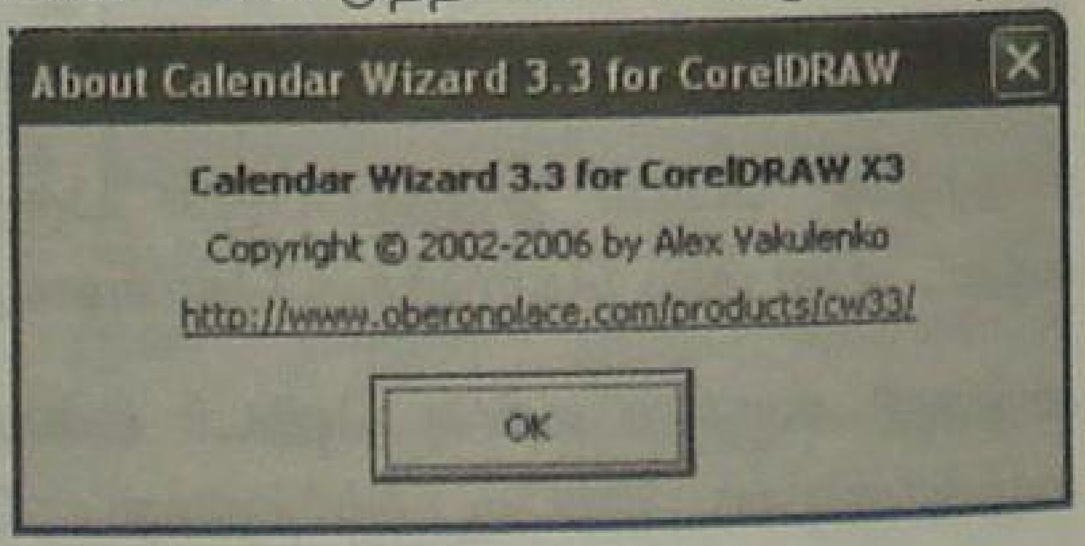
அடுத்த பட்டன் ஜெனரேட் என்பதாகும். உங்கள் வடிவமைப் பிற்கான வேலைகள் எல்லாவற் றையும் செய்து முடித்துவிட்டு இந்த பட்டனை அழுத்துங்கள். சில நொடிகளில் ஒரு விண்டோ தரப்படு கிறது. காலண்டர் உருவாக்கி முடிக்கப்பட்டுவிட்டது என்பதை தெரிவிக்கும் இந்த அறிவிப்பில் ஓகே செய்யவும். மீண்டும் காலண்டர் விஸார்ட் டயலாக் பாக்ஸ் அப்படியே இருக்கும். அப்படி யானால் காலண்டர் எங்கே உள்ளது? இந்த டயலாக் பாக்ஸை நகர்த்தி வைத்துப் பாருங்கள். கோரல் டிராவில் உங்கள் வேலையின் பக்கத்தில் காலண்டர் நிறுத்தப்பட்டிருப்பதை பாருங்கள். (படம் அடுத்த பக்கத்தில் காண்க)



CorelDRAW X3

Finished generating the calendar

இந்த டயலாக் பாக்ஸ் உள்ள நிலையில் அடுத்து ஜெனரேட் கொடுக்க வேண்டாம். கொடுத்தால், மீண்டும் புதிய காலண்டர் ஒன்று ஏற்கனவே உள்ளதின் மீது நிறுத்தப்பட்டு விடும். **கவனம் தேவை.** அடுத்த பட்டனான க்ளோஸ் என்பதை க்ளிக் செய்தால் இந்த டயலாக் பாக்ஸ் மறைந்து விடுகிறது.



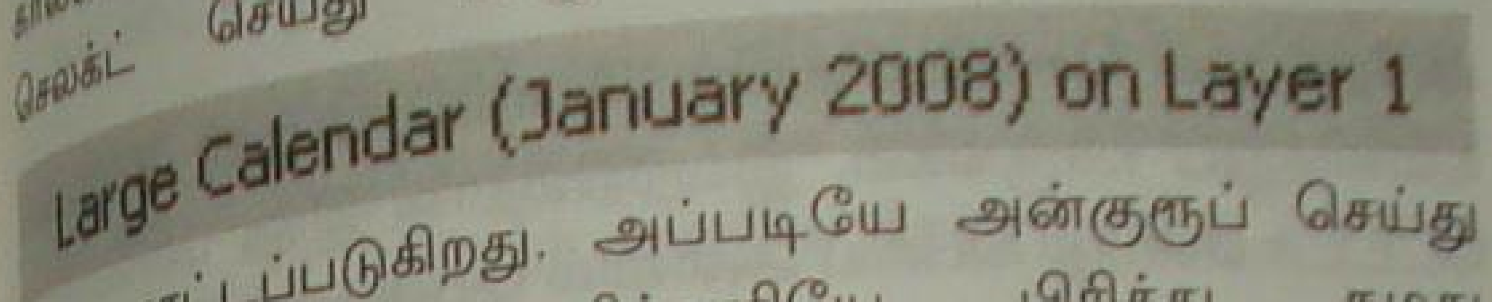
About Calendar Wizard 3.3 for CorelDRAW

Calendar Wizard 3.3 for CorelDRAW X3
Copyright © 2002-2006 by Alex Vakulenko
http://www.oberonplace.com/products/cw33/

எபவுட் என்ற பட்டனை க்ளிக் செய்தால், இந்த காலண்டர் விஸார்ட் பற்றிய சிறிய தகவலைத் தரும் அறிவிப்பு தரப்படுகிறது. இதிலிருந்து இணையத்தின் ஒரு வலைதளத்திற்கு நேரடியாக செல்ல முடியும்.

கடைசி பட்டனான ஹெல்ப் என்பதும் இணையத் தொடர்பு வழியே உதவி தரக்கூடியது. எனினும் உங்கள் கணினியிலிருந்து இவற்றை துவங்க வேண்டாம். முதன்மையான காரணம் வைரஸ்களாகும். இவற்றால் உங்கள் கணினி செயலிழக்க வாய்ப்புள்ளது.

காலண்டர் விஸார்டு மூலம் பெறப்படும் மாதம் ஒன்றை செலக்ட் செய்து பாருங்கள். ஸ்டேட்டஸ் பாரில்



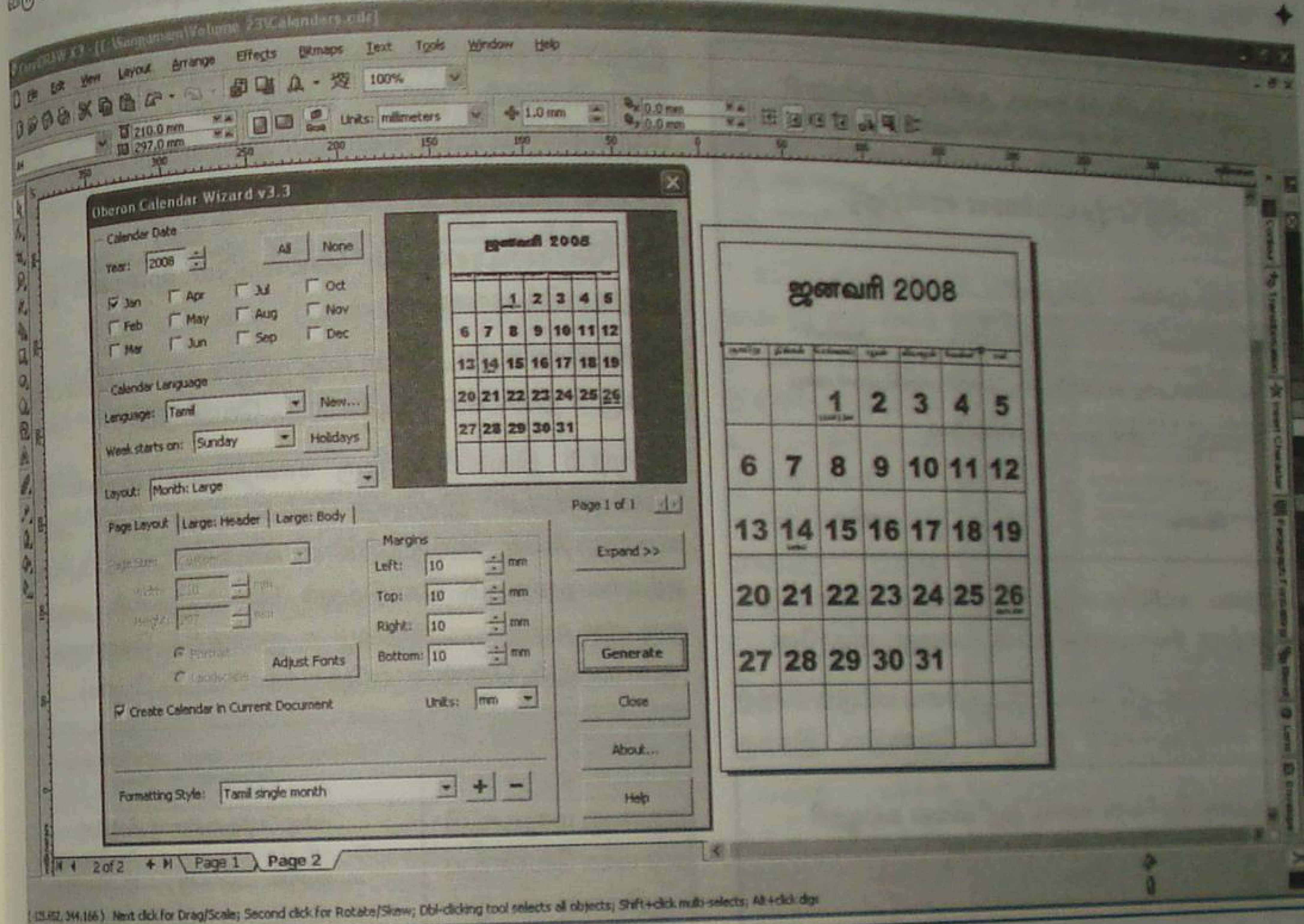
Large Calendar (January 2008) on Layer 1

என்று காட்டப்படுகிறது. அப்படியே அன்குரூப் செய்து ஒவ்வொன்றையும் தனித்தனியே பிரித்து நமது விருப்பப்படி மாற்றியும் கொள்ளலாம்.

12 மாதங்களையும் உருவாக்கும் போது, அல்லது குறிப்பிட்ட மாதங்களை உருவாக்கிய பிறகு, ஜெனரேட் கொடுத்தால், ஒவ்வொரு மாதமும் தனித்தனி பக்கத்தில் தானாகவே நிறுத்தப்பட்டு கிடைக்கின்றன.

மிகவும் எளிதான முறையில் காலண்டர் உருவாக்க உதவும் இந்த வசதி மூலம் 1583ஆம் ஆண்டு முதல் 4000வது ஆண்டு வரையிலான நாட்காட்டிகளை உருவாக்க முடிகிறது. 2010ன் நாட்காட்டியை இன்றே உருவாக்கிப் பார்க்கலாமா?

◆



File Edit View Layout Arrange Effects Bitmaps Text Tools Window Help
100%
Units: millimeters
210.0 mm
297.0 mm
1.0 mm
0.0 mm
0.0 mm
Oberon Calendar Wizard v3.3
ஜனவரி 2008
ஜனவரி 2008
All
None
New...
Holidays
Page 1 of 1
Page Layout | Large: Header | Large: Body
Adjust Fonts
Expand >>
Generate
Close
About...
Help
2 of 2
Page 1
Page 2

Calendar Date
Year: 2008
☑ Jan ☐ Feb ☐ Mar ☐ Apr ☐ May ☐ Jun ☐ Jul ☐ Aug ☐ Sep ☐ Oct ☐ Nov ☐ Dec

Calendar Language
Language: Tamil
Week starts on: Sunday

Layout: Month: Large

Margins
Left: 10 mm
Top: 10 mm
Right: 10 mm
Bottom: 10 mm

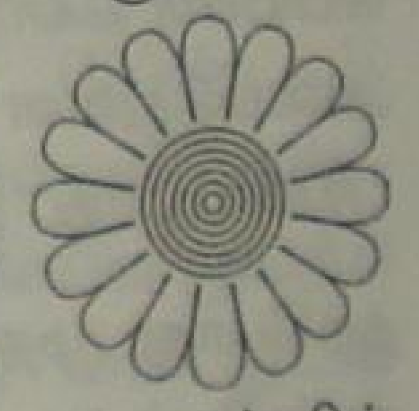
☑ Create Calendar in Current Document
Units: mm

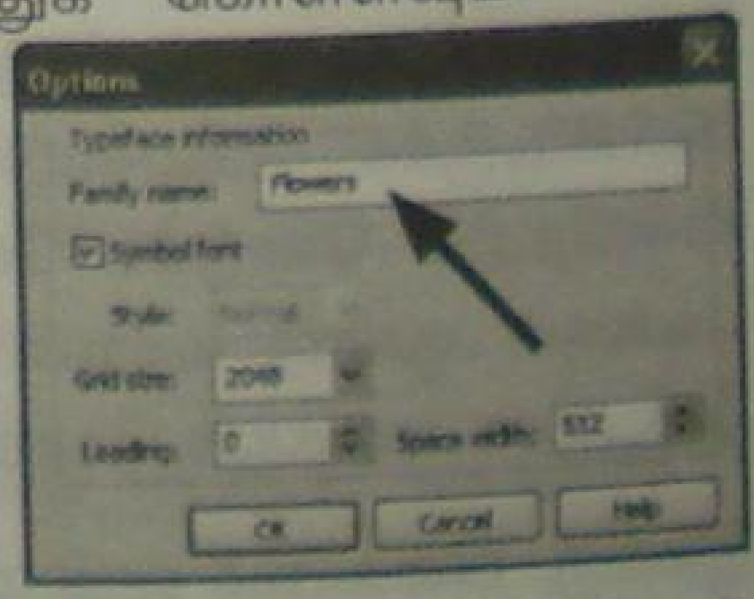
Formatting Style: Tamil single month

(15.852, 344.166) Next click for Drag/Scale; Second click for Rotate/Skew; Dbl-clicking tool selects all objects; Shift+click multi-selects; Alt+click digs

ட்ரூ டைப் ஃபான் - டிடிஎஃப் (True Type Font)

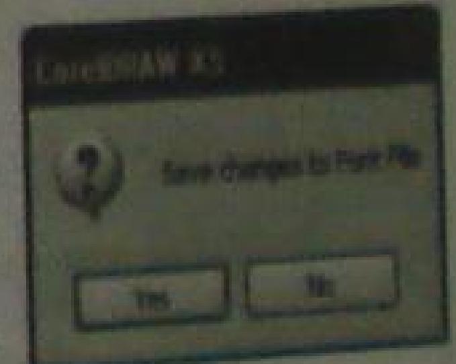
கோரல்டிரா மூலமாக உங்களுக்குத் தேவையான சிம்பள் ஃபான்ட் எனப்படும் படவடிவ எழுத்துருக்களை நீங்களே உருவாக்க முடிகிறது. தேவையான படங்களை உருவாக்கிக் கொள்ளுங்கள். எடுத்துக்காட்டிற்காக ஒரு பூ வடிவத்தை இங்கு தயாரித்துள்ளோம். ஒரு படம் செலக்ட் செய்யப்பட்டுள்ள நிலையில் எக்ஸ்போர்ட் கட்டளையை சொடுக்கவும் (பக்கம் 112ல் விவரம் காண்க). வரும் டயலாக் பாக்ஸில் சேவ் அஸ் டைப்பில் ட்ரூ டைப் ஃபான்ட் என்பதை செலக்ட் செய்து கொள்ளவும். உங்களது எழுத்துரு சேமிக்கப்பட வேண்டிய இடத்தை கொடுத்துக் கொள்ளவும். சேவ் பட்டனை சொடுக்க வருகின்ற டயலாக் பாக்ஸில் உங்கள் எழுத்துருவிற்கான பெயரை கொடுத்துக் கொள்ளவும். ஓகே செய்யவும். அடுத்து கேட்கும் கேள்வியில் எஸ் கொடுக்கவும். அடுத்து வரும் டயலாக் பாக்ஸில் (படம் பக்கம் 112ல் காண்க) தற்போதைய படத்திற்கான ஒரு எழுத்தை தெரிவு செய்யவும். எடுத்துக் காட்டிற்காக நாம் கேப்பிடல் ஏ என்பதை கொடுத்துள்ளோம். இதில் ஓகே செய்யவும்.





Options
Typeface information
Family name: Flowers
☑ Symbol font
Style:
Grid size: 2048
Leading: 0
Space width: 512

OK
Cancel
Help



CorelDRAW X3

Save changes to Font File

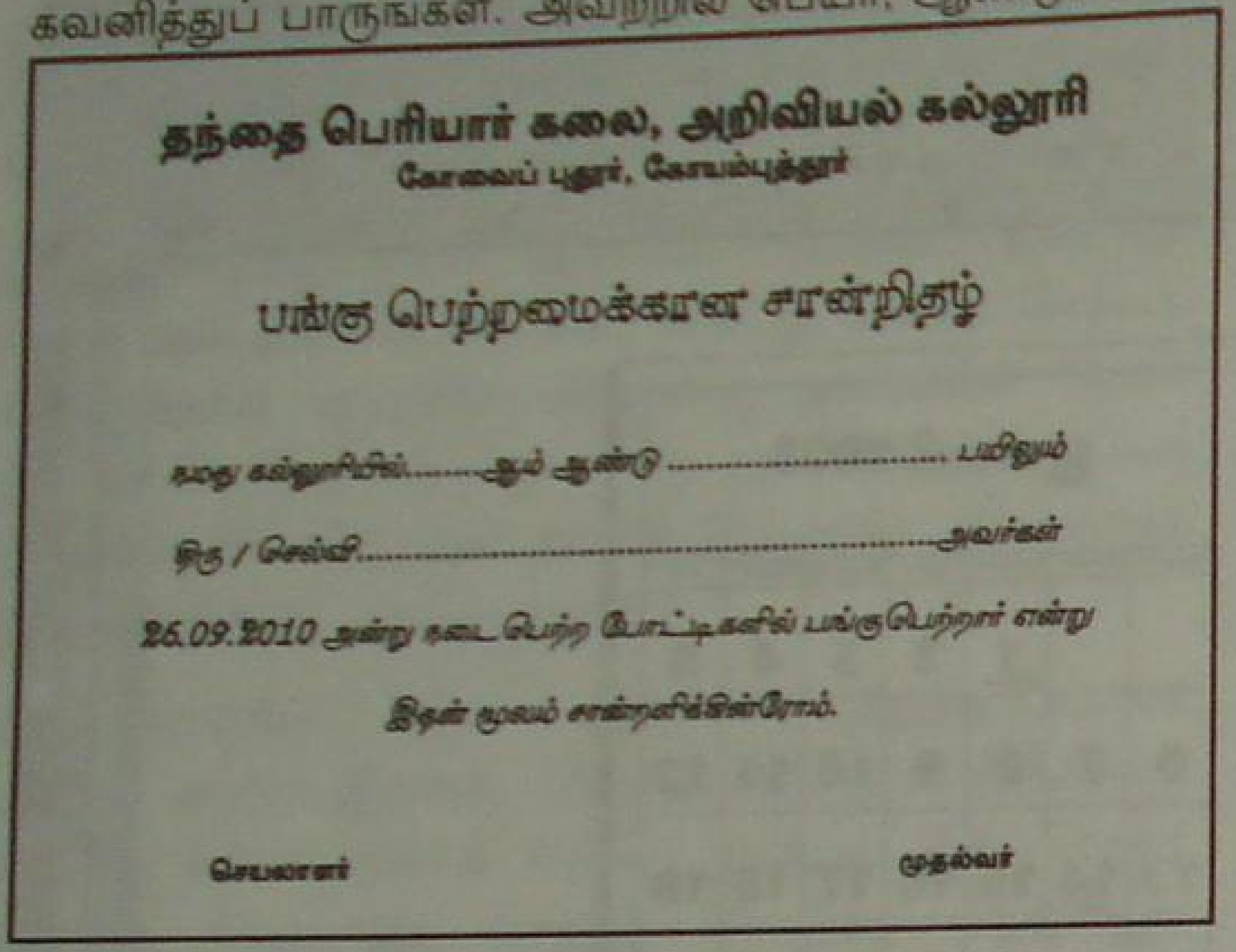
இதே போல ஒவ்வொரு படமாக செலக்ட் செய்து வரிசையாக ஒவ்வொரு எழுத்தாகக் கொடுத்துக் கொள்ளவும். இப்போது உங்கள் ஃபான்ட் தயார். ஃபான்ட் நேவிகேட்டர் மூலம் அதனை உங்கள் கணினியில் நிறுவிக் கொள்ளவும். பிறகு கோரல்டிராவை புதியதாகத் துவக்கி, டெக்ஸ்ட் டூலை க்ளிக் செய்து கர்ஸரை நிறுத்திக் கொண்டு ஃபான்ட் பட்டயலைத் துவக்கிப் பாருங்கள். உங்கள் எழுத்துரு பெயர் அதில் இருக்கும் அதனை செலக்ட் செய்யவும். அடுத்து எழுத்துக்களை டைப் செய்து பாருங்கள். உங்கள் படங்கள் எழுத்துக்களாகத் தரப்படும்.

எக்ஸ்போர்ட்டின்போது தரப்படும் டயலாக் பாக்ஸ்களில் மற்ற வசதிகளை மாற்றிக் கொடுத்தும் பார்க்கவும்.

கோரல்டிராவில் வேரியபிள் டேட்டா

வேரியபிள் டேட்டா - தற்போது அச்சுத்துறை மட்டுமல்லாது பல்வேறு பகுதிகளிலும் முதன்மை பெற்றுவருகிறது இந்தத் தொழில்நுட்ப சொல்.

மாறுபாடுடனான தரவு என்ற பொருள் கொண்டது இந்த சொல். எடுத்துக்காட்டாகக் கீழே தரப்பட்டுள்ள சான்றிதழை கவனித்துப் பாருங்கள். அவற்றில் பெயர், ஆண்டு, பிரிவு போன்றவை மட்டுமே மாறுபாடு அடைந்து காணப்படும். பிற பகுதிகள் நிலையானவையாக உள்ளன. சரிதானே.



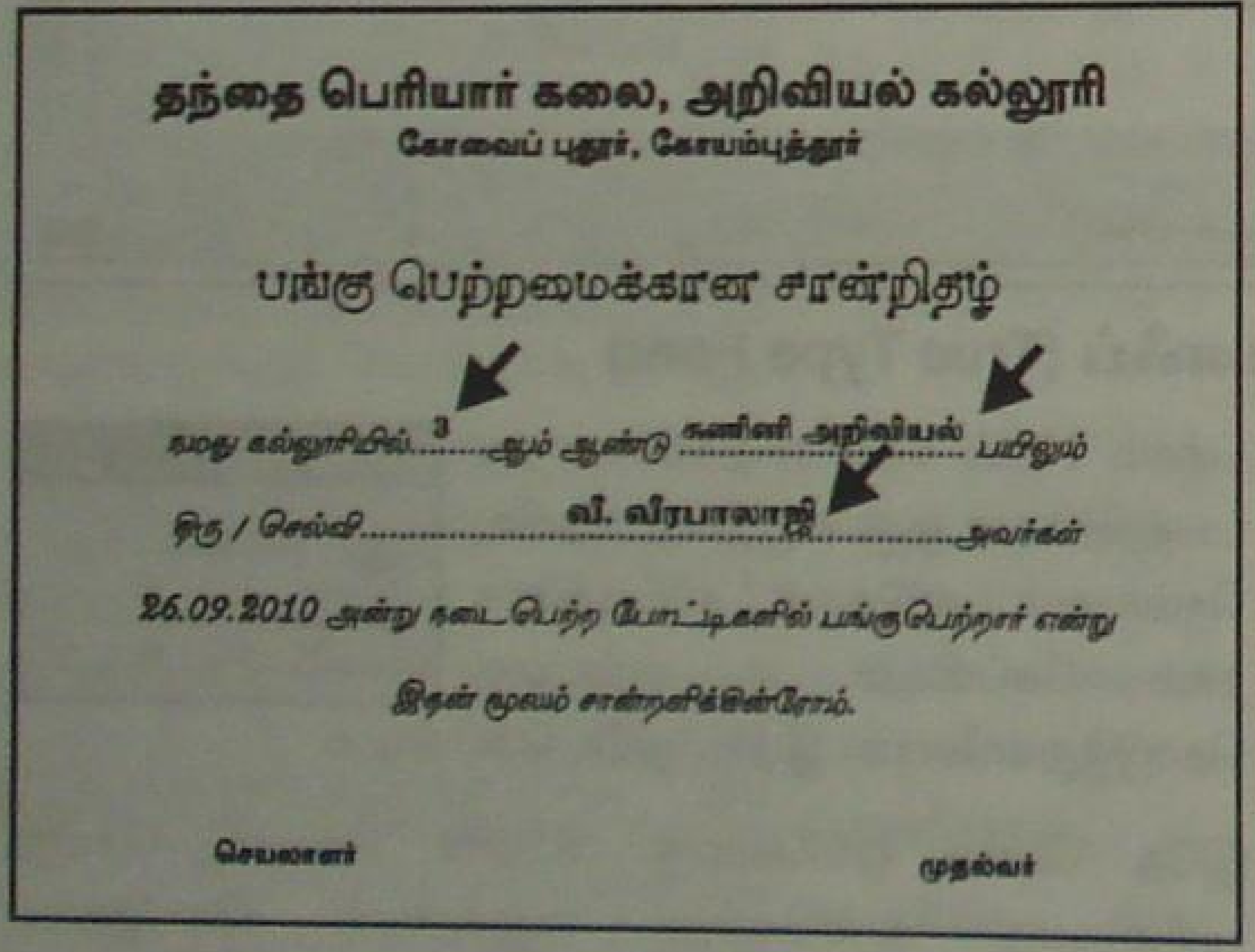
தந்தை பெரியார் கலை, அறிவியல் கல்லூரி
கோவைப் புதூர், கோயம்புத்தூர்

பங்கு பெற்றமைக்கான சான்றிதழ்

நமது கல்லூரியில்.......ஆம் ஆண்டு .... பயிலும்
திரு / செல்வி..அவர்கள்
26.09.2010 அன்று நடைபெற்ற போட்டிகளில் பங்குபெற்றார் என்று
இதன் மூலம் சான்றளிக்கின்றோம்.

செயலாளர் முதல்வர்

இதில் இந்த மாறுபாடு அடையும் பகுதியை மட்டும் மாற்றி மாற்றி சான்றிதழ்களைத் தயாரிக்க வேண்டும். இதற்கு ஒரு சான்றிதழைத் தயாரித்து விட்டு அதனை பிரதி எடுத்து அதில் மாற்றங்களை செய்து கொடுத்து வருகிறோம். இவ்வாறு மாறுபாடு அடையாத சிலவற்றிற்கு நடுவே மாறுபாடுகளுடன் வருகின்ற தரவுகள் **வேரியபிள் டேட்டா** என்று குறிப்பிடப்படுகின்றன.



தந்தை பெரியார் கலை, அறிவியல் கல்லூரி
கோவைப் புதூர், கோயம்புத்தூர்

பங்கு பெற்றமைக்கான சான்றிதழ்

நமது கல்லூரியில்...3...ஆம் ஆண்டு கணினி அறிவியல் பயிலும்
திரு / செல்வி..................வீ. வீரபாலாஜி..................அவர்கள்
26.09.2010 அன்று நடைபெற்ற போட்டிகளில் பங்குபெற்றார் என்று
இதன் மூலம் சான்றளிக்கின்றோம்.

செயலாளர் முதல்வர்

இவை இந்த இடத்தில் மட்டுமல்லாது நமது தினசரி வாழ்க்கையில் பல இடங்களில் பயன்படுத்தப்படுகின்றன. தண்ணீர் புட்டிகளின் கழுத்துப்பகுதியில், அவை தயாரிக்கப்பட்ட நேரம், விலை போன்றவை அச்சிடப் பட்டிருக்கும் இதுவும் வேரியபிள் டேட்டாவின் வெளிப்பாடுதான்.

அதேபோல செல்பேசிகளின் போஸ்ட் பெய்டு பில்களை கவனித்துப் பாருங்கள். இவற்றில்தான் இந்த வேரியபிள் டேட்டா என்பது பெரிய அளவில் பயன்படுத்தப்படுகிறது.

அச்சுத்துறையில் இந்த வேரியபிள் டேட்டாவின் பயன்பாடு அதிகரித்து வருகிறது. இன்டிசைன், கோரல்டிரா மற்றும் போட்டோஷாப் போன்ற மென்பொருட்களிலும் இந்தப் பகுதிகள் புதிதாக இணைக்கப்பட்டுள்ளன. கணினி வரைகலையில் நவீன மாற்றங்கள் என்பதில் இந்த வேரியபிள் டேட்டா என்பதும் ஒன்றாகும்.

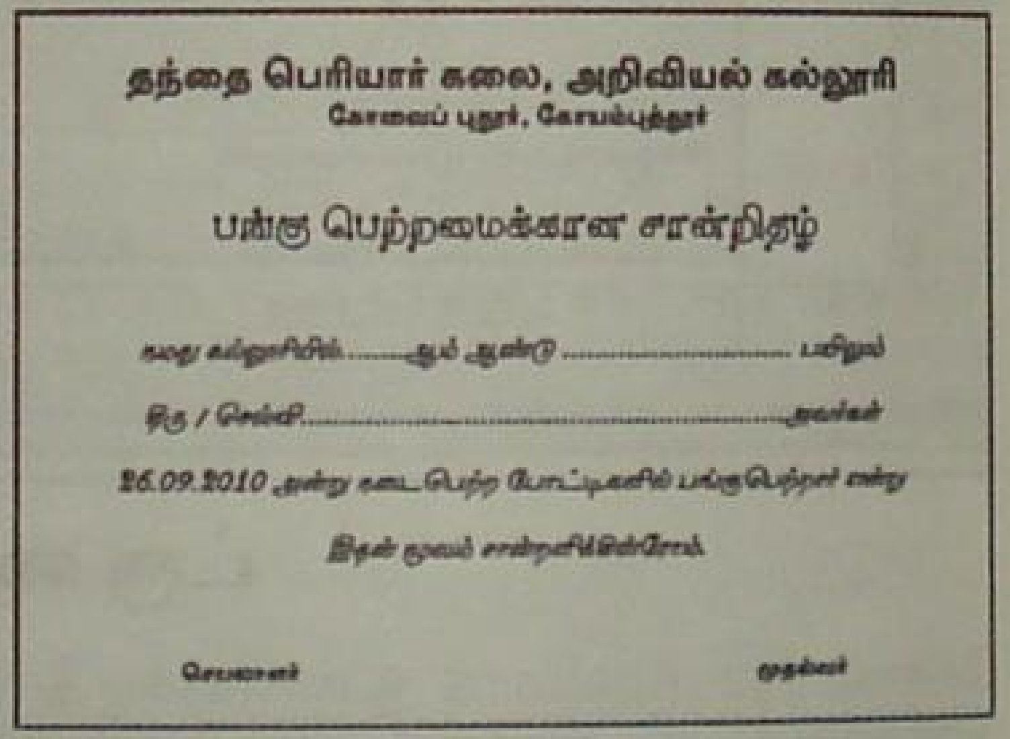
இதனை எவ்வாறு செயல்படுத்துவது!

இது **கோரல்டிராX5**வில் செயல்படும் முறையை இந்தக் கட்டுரையில் காணலாம்.

வேரியபிள் டேட்டா என்பதை முழுமையாக செயல்படுத்த நமக்கு 3 நிலைகள் முடிக்கப்பட வேண்டும்.

1. முதல் நிலையில் ஒரு சான்றிதழை வடிவமைத்துக் கொள்ளுங்கள். இதற்குத் தேவையான நிறம், அளவு, எழுத்துருக்கள், அவற்றிற்கான வடிவம், அமைப்பு என்று எல்லாவற்றையும் கொடுத்துக் கொள்ளுங்கள். அதாவது ஒரு முடிவுற்ற சான்றிதழை உருவாக்கிக் கொள்ளுங்கள். (துவக்கத்தில் சொன்ன எடுத்துக்காட்டைப் போல)

வேரியபிள் டேட்டா வருகின்ற, அதாவது மாறுபட்டு அமைக்க வேண்டிய பகுதிகளை மட்டும் வெற்றிடமாக விட்டுக் கொள்ளுங்கள்.



தந்தை பெரியார் கலை, அறிவியல் கல்லூரி
கோவைப் புதூர், கோயம்புத்தூர்

பங்கு பெற்றமைக்கான சான்றிதழ்

நமது கல்லூரியில்.......ஆம் ஆண்டு .... பயிலும்
திரு / செல்வி..அவர்கள்
26.09.2010 அன்று நடைபெற்ற போட்டிகளில் பங்குபெற்றார் என்று
இதன் மூலம் சான்றளிக்கின்றோம்.

செயலாளர் முதல்வர்

எனினும் வாடிக்கையாளரி டம் ஒப்புகை பெறுவதற்கு ஒரு பெயரை கொடுத்து முடித்துக் கொள்ளலாம். இந்தப் பெயர் அமைத்துள்ள நிலை மட்டும் நமக்கு நடைமுறையில் பயன்படாது. இதனை பிறகு பார்ப்போம்.

தற்போது முதல் நிலையின் முடிவில் நமக்கு ஒரு மாதிரி சான்றிதழ் தயாராக உள்ளது. இதனையே அடுத்துவரும் செயல்பாடுகளுக்கு பயன்படுத்தப் போகின்றோம்.

அடுத்து இரண்டாவது நிலைக்குச் செல்லுகிறோம்.

2. தரவுகள் அனைத்தையும் ஒரு கோப்பாக உருவாக்கிக் கொண்டிருக்க வேண்டும். எடுத்துக்காட்டாக, ஒரு சான்றிதழில் கொடுக்க வேண்டிய செய்திகளான பெயர், படிக்கும் ஆண்டு, மற்றும் பிரிவு போன்றவற்றை தனி ஒரு ஃபைலாக வைத்துக் கொள்ள வேண்டும்.

இதற்கு, பின்வரும் வழிமுறையை மட்டுமே கடைபிடிக்க வேண்டும். நோட்பேடு என்ற அப்ளிகேஷனில் ஒரு புதிய பக்கத்தைத் துவக்கிக் கொள்ளுங்கள். உங்கள் கணினியின் பின்வரும் இடத்தில் இந்த நோட்பேடைப் பெறலாம்.

ஸ்டார்ட் > புரோகிராம்ஸ் > அக்சஸரீஸ் > நேட்பேடு

இதனைத் துவக்கியதும் ஒரு புதிய பக்கம் தரப்படுகிறது. அதற்குள் எழுத்துக்களை தட்டச்சு செய்வதற்கான கர்ஸர் ஒன்றும் தரப்பட்டிருக்கும். எனவே நேரடியாக தட்டச்சைத் துவக்கிக் கொள்ளலாம்.

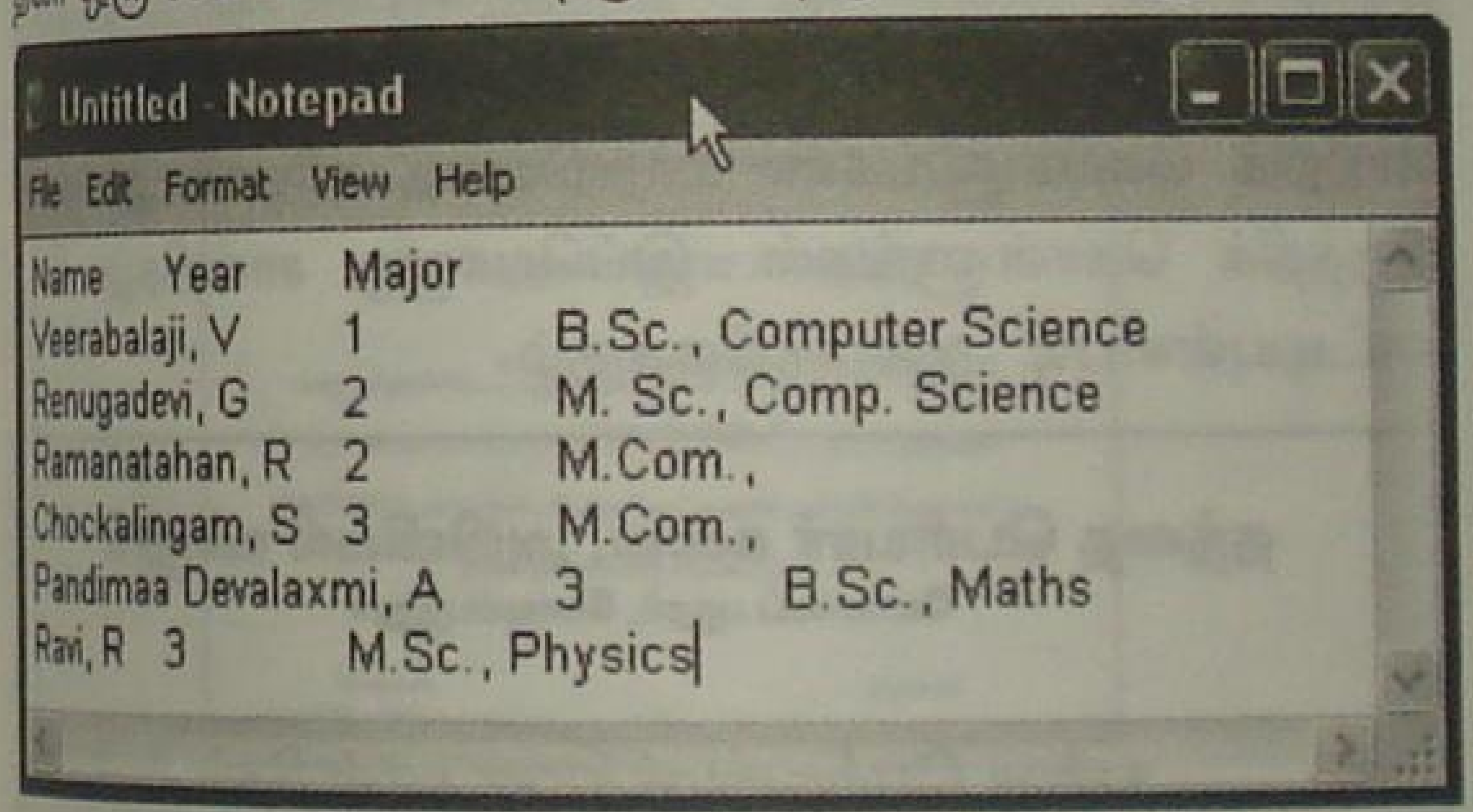
முதல் வரியில் தேவையான தலைப்பு களை மட்டும் தர வேண்டும். Name, Year, Major என்பனவற்றை தட்டச்சு செய்யவும். ஒரு வார்த்தையை அடித்ததும், விசைப்பலகையின் ஸ்பேஸ் பாரை பயன்படுத்தக் கூடாது. அதாவது நேம் என்பதை முடித்ததும் விசைப் பலகையின் டேப் பட்டனை ஒரு முறை அழுத்தவும். கர்ஸர் சிறிது தூரம் நகருகின்றது.

$$\text{Name} \xrightarrow{\text{Tab}} \text{Year} \xrightarrow{\text{Tab}} \text{Major}$$

இப்படி டேப் பட்டனை பயன்படுத்தி முதல் வரியை உருவாக்கிய பிறகு, என்டர் பட்டனை அழுத்தி கர்ஸரை அடுத்த வரிக்குக் கொண்டு வாருங்கள்.

உங்களிடம் உள்ள தரவுகளை வரிசையாகக் கொடுத்து உருவாக்கவும். பெயர், டேப், வருடம், டேப், மேஜர் என்று முடித்து என்டர் கொடுத்து அடுத்த வரியை உருவாக்கவும்.

எவ்வளவு பெயர்கள் இருந்தாலும் வரிசையாக, மேலே சொன்னபடி உருவாக்கி வைத்துக் கொள்ளுங்கள். இதனை தனி ஒரு ஃபைலாக சேமித்து வைத்துக் கொள்ளுங்கள்.



```
Name    Year    Major
Veerabalaji, V    1         B.Sc., Computer Science
Renugadevi, G     2         M. Sc., Comp. Science
Ramanatahan, R    2         M.Com.,
Chockalingam, S   3         M.Com.,
Pandimaa Devalaxmi, A    3         B.Sc., Maths
Ravi, R  3      M.Sc., Physics
```

தரவுகளை உருவாக்கும்போது, வரிசைகள் ஒழுங்காக அமையவில்லை என்று கவலை கொள்ள வேண்டாம். மேலே படத்தில் கடைசி இரண்டு வரிகள் அலைன்மென்ட் சரியாக இல்லை என்று அதனை ஒழுங்கு செய்ய முயற்சிக்க வேண்டாம். அது தேவையில்லாதது என்பதுடன் தொல்லை கொடுக்கக் கூடியதாகும். இந்த நோட் பேடில் நாம் தரவுகளை பதிவு செய்யும் வேலையை மட்டுமே செய்கின்றோம்.

வேறு எந்த செயலுக்கும் இது பயன்படாது. தமிழ் எழுத்துக்களையும் இந்த நோட் போடு மூலமாக உருவாக்கலாம். ஆனால் தலைப்பு மட்டும் Name, Year, Major என்று ஆங்கிலத்திலேயே இருக்கட்டும்.

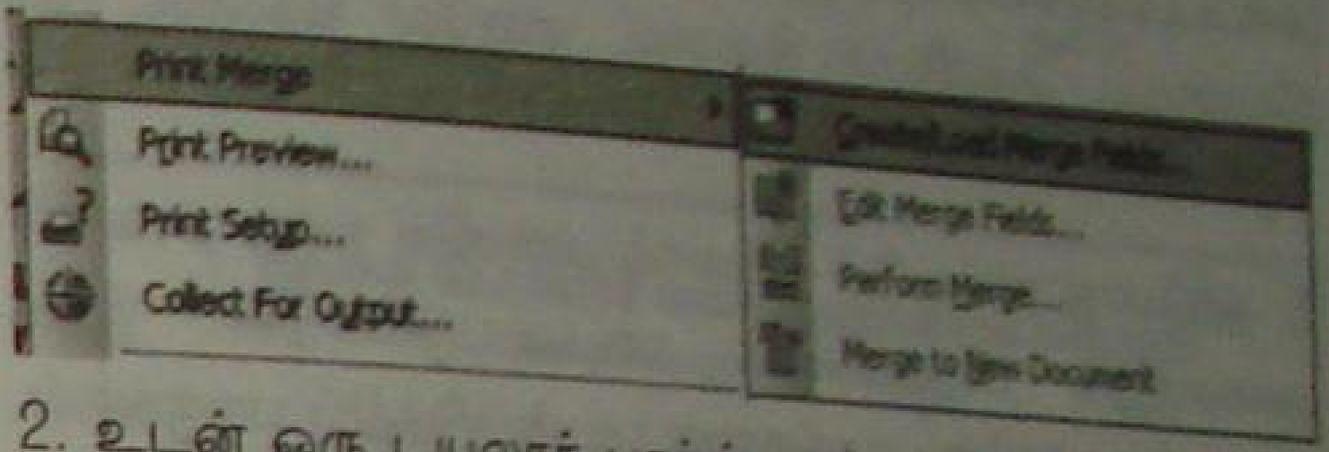
நோட் பேடில் வேலையை முடித்து சேவ் செய்து க்ளோஸ் செய்து விடுங்கள்.

அடுத்து மூன்றாம் நிலைக்குச் செல்லு கின்றோம்.

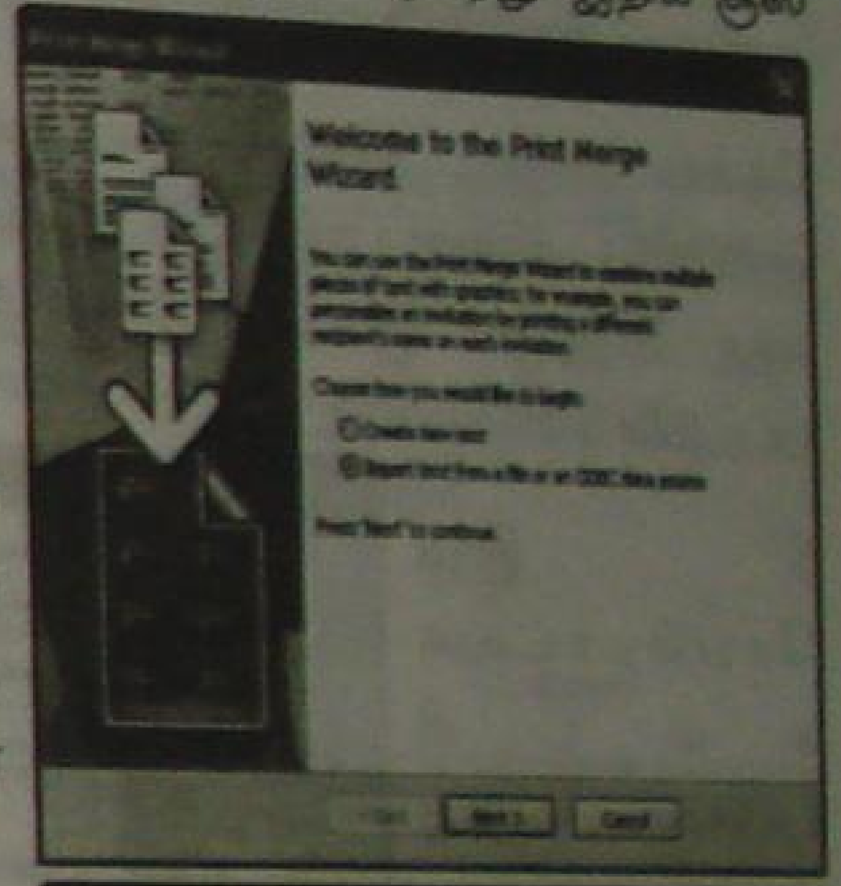
3. இந்த நிலையில் உருவாக்கி வைத் துள்ள மாதிரி சான்றிதழின் பகுதிகளில், நோட்பேட் ஃபைலாக சேமித்து வைத்துள்ள தரவுகளை இணைத்து வேலையை முடிக்கப் போகின்றோம்.

கோரல்டிரா எக்ஸ்5இல் சான்றிதழை துவக்கிக் கொள்ளுங்கள். பின்வரும் படிகளின்படி செயல்படுங்கள்.

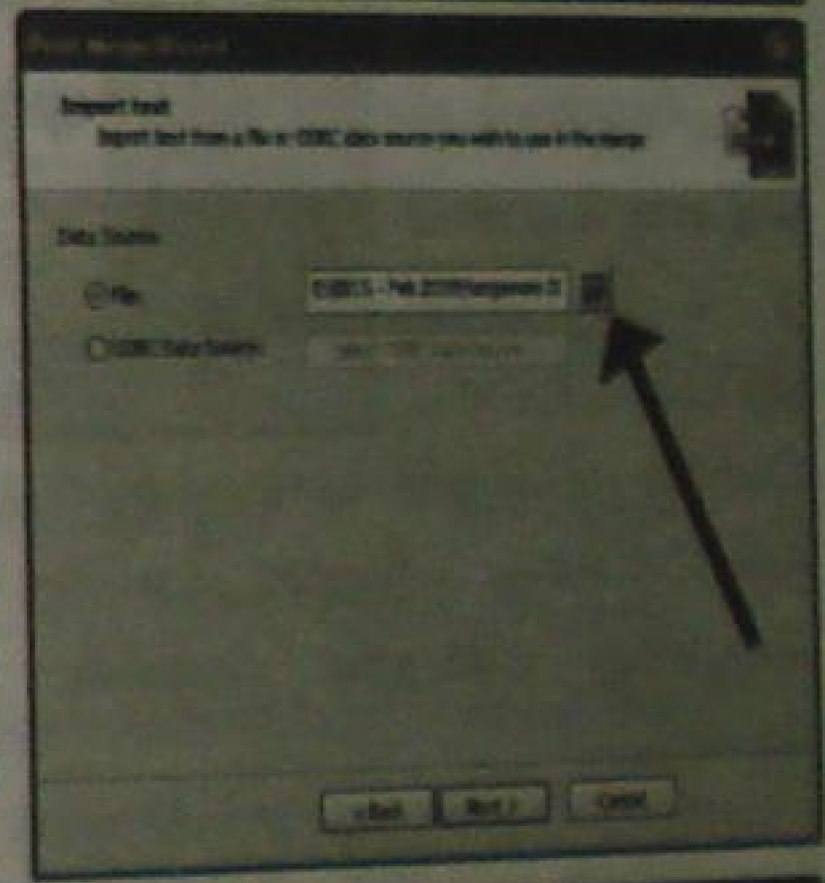
1. ஃபைல் மெனுவில், பிரிண்ட் மெர்ஜ் கட்டளைக்குள் கிரியேட்/லோட் மெர்ஜ் ஃபீல்ட்ஸ் என்பதை செலக்ட் செய்யவும்.

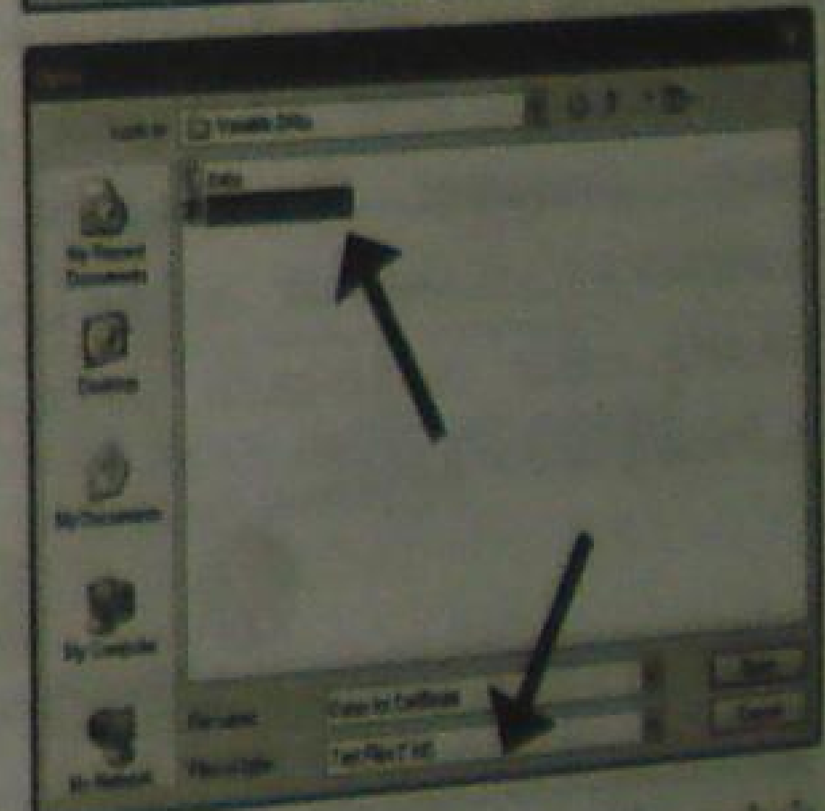


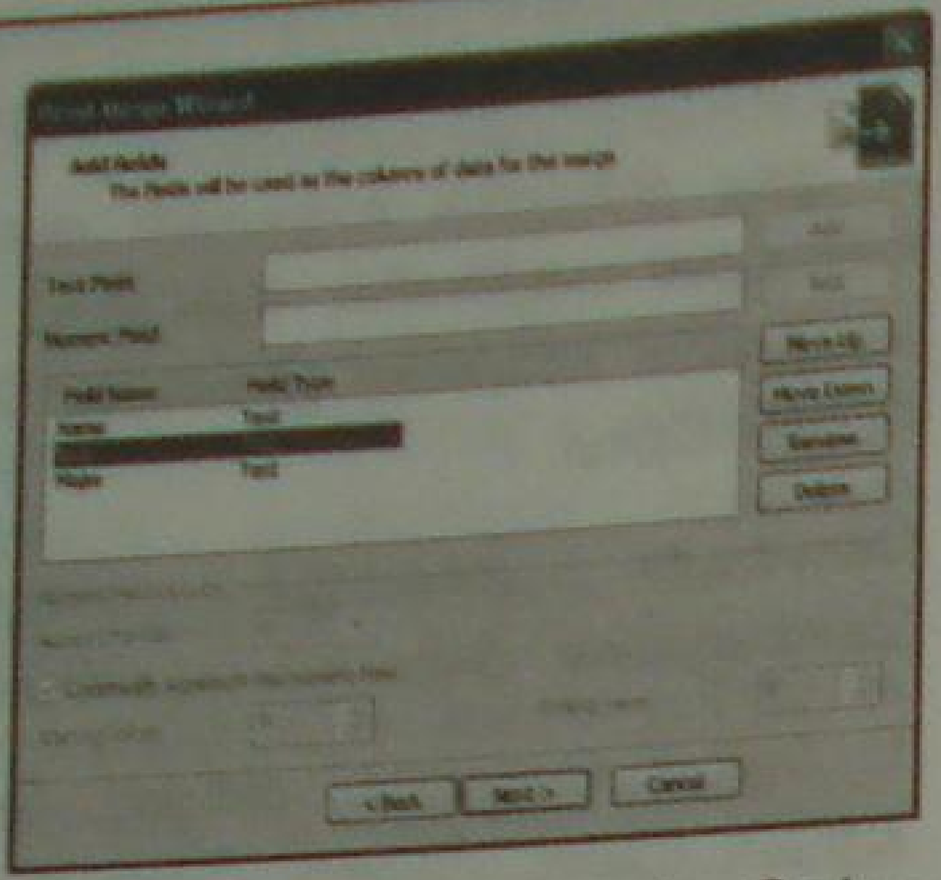
2. உடன் ஒரு டயலாக் பாக்ஸ் தரப்படுகிறது. இதில் குஸ் ஹவ் யூ உட் லைக் டு பிகின் என்பதில் இரண்டாவதாக உள்ள இம்போர்ட்... என்பதை செலக்ட் செய்து கொள்ளுங்கள். நெக்ஸ்ட் பட்டனை சொடுக்கவும்.



3. அடுத்த டயலாக் பாக்ஸ் தரப்படுகிறது. இதில் ஃபைல் என்ற பகுதியின் மூலம், நமது டேட்டா ஃபைல் உள்ள இடத்தைத் தெரிவு செய்தால், அது இங்கு காட்டப்படுகிறது. மேலே படத்தில் சுட்டிக் காட்டியுள்ள பகுதியை சொடுக்கினால், புதிய டயலாக் பாக்ஸ் வருகிறது. இதில் கீழே ஃபைல்ஸ் ஆஃப் டைப் என்பதில் டெக்ஸ் ஃபைல்ஸ் என்பதை தெரிவு செய்தால் மேலே பட்டியலில் நமது ஃபைல் காட்டப்படுகிறது. அதனை இருமுறை சொடுக்கவும், அல்லது தெரிவு செய்து கொண்டு ஓபன் கொடுக்கவும். முதலில் பார்த்த டயலாக் பாக்ஸ் மீண்டும் காட்டப்படுகிறது. இதில் நெக்ஸ்ட் க்ளிக் செய்யவும்.



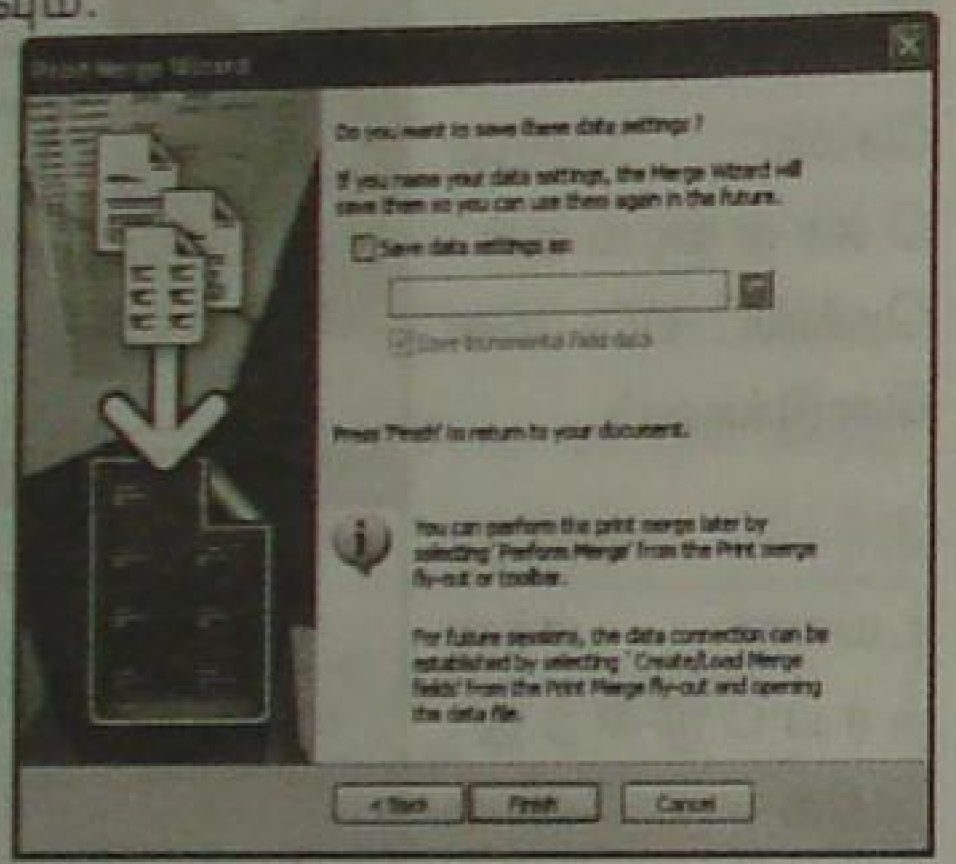



Print Merge Wizard
Add Fields
The fields will be used as the columns of data for the merge.
Text Field:
Numeric Field:
Field Name
Field Type
Name
Text
Major
Text
Add
Move Up
Move Down
Rename
Delete
< Back
Next >
Cancel

4. அடுத்த டயலாக் பாக்ஸ் வருகிறது. இதில் ஃபீல்டு நேம், ஃபீல்டு டைப் என்ற பெட்டியின் கீழ் நாம் உருவாக்கிய தரவுகளின் தலைப்புகள் பட்டியலாகக் காட்டப்படுகின்றன. இதில் எந்த மாற்றமும் செய்ய வேண்டிய அவசியம் இல்லை. எனவே நெக்ஸ்ட் சொடுக்கவும்.

5. தற்போது தரப்படும் டயலாக் பாக்ஸில் நமது தரவுகள் அனைத்தும் பட்டியலாகக் காட்டப்படுகின்றன. இந்த டயலாக் பாக்ஸின் பாகங்களை பயன்படுத்திப் பாருங்கள். எளிமையானவையே.

தேவையற்றதை நீக்கவும், வரிசையாக பார்க்கவும், குறிப்பிட்ட தரவை பார்க்கவும் வசதிகள் உள்ளன. இதில் எந்த மாற்றமும் இல்லை என்ற நிலையில் நெக்ஸ்ட் பட்டனை சொடுக்கவும்.


Print Merge Wizard
< Back
Finish
Cancel

Do you want to save these data settings ?

If you name your data settings, the Merge Wizard will save them so you can use them again in the future.

☐ Save data settings as:

☑ Save incremental field data

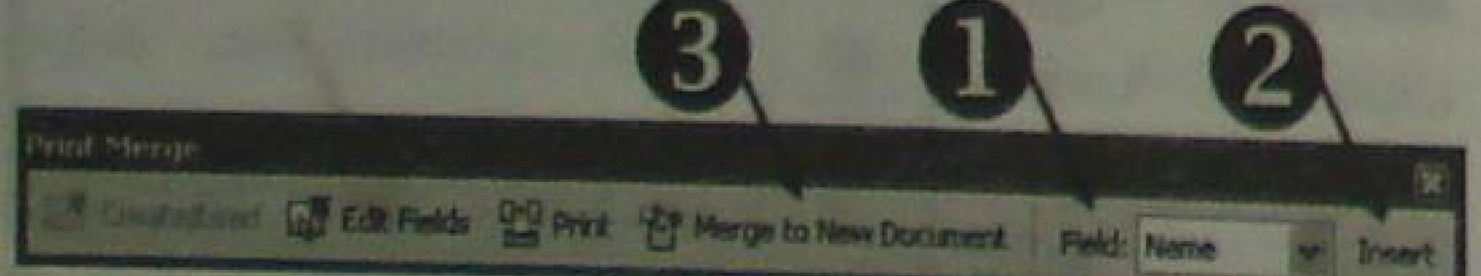
Press 'Finish' to return to your document.

You can perform the print merge later by selecting 'Perform Merge' from the Print merge fly-out or toolbar.

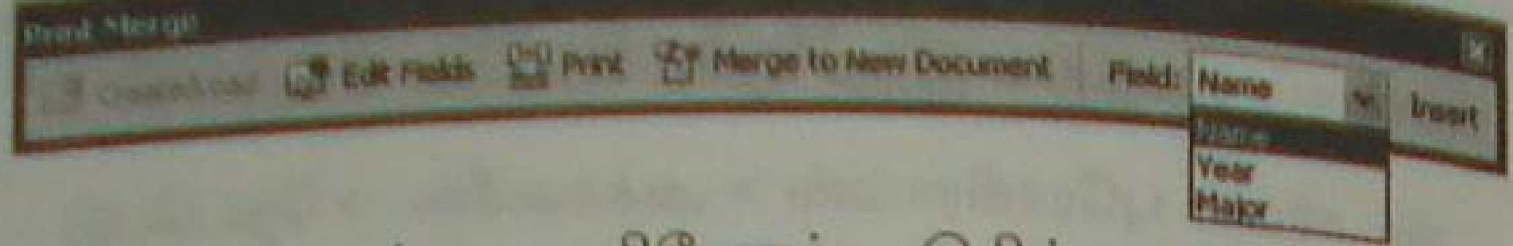
For future sessions, the data connection can be established by selecting 'Create/Load Merge Fields' from the Print Merge fly-out and opening the data file.

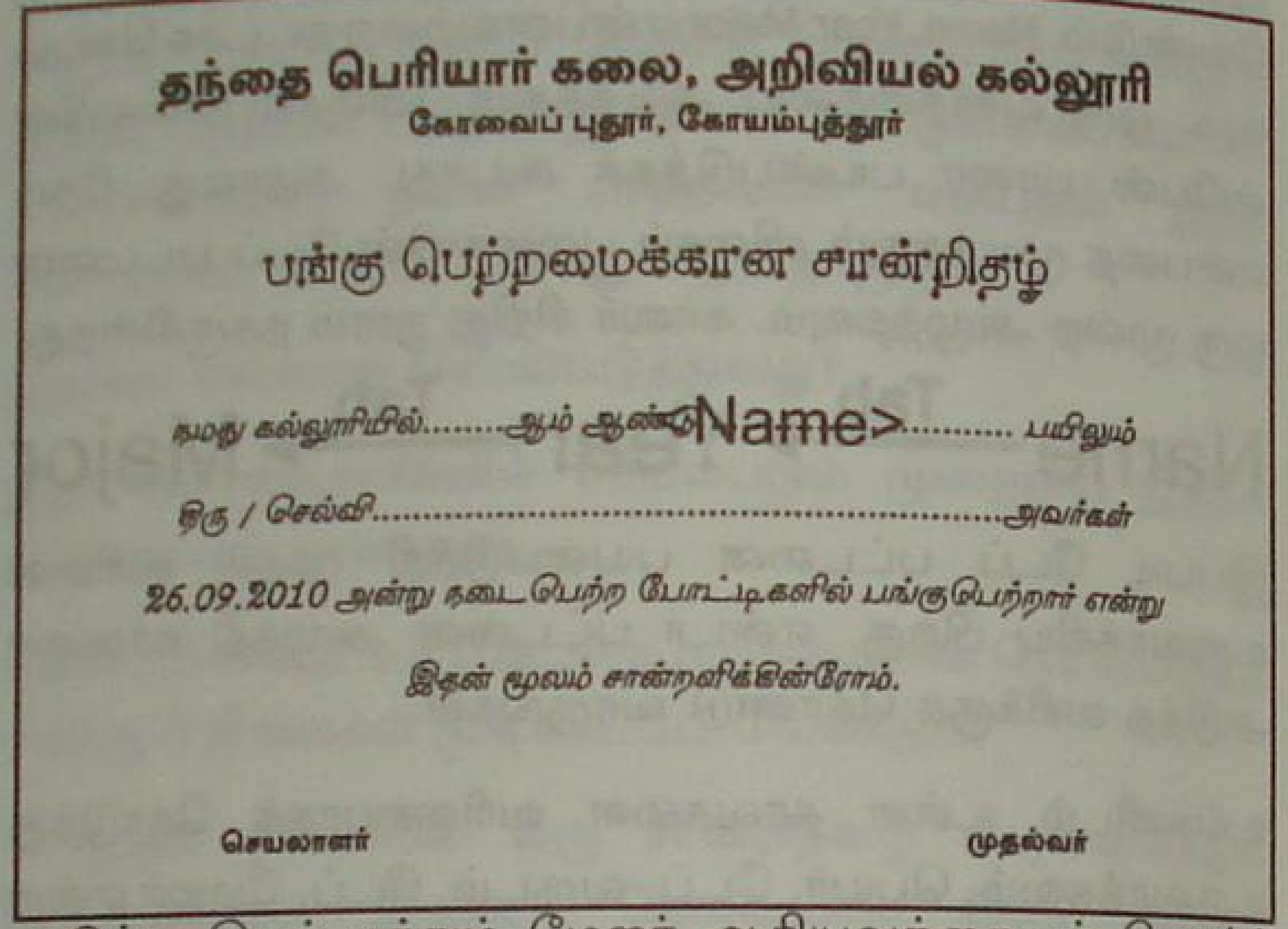
6. இந்த செயல்பாட்டின் கடைசி டயலாக் பாக்ஸ் தரப்படுகிறது. இதன் உதவியுடன், தேவையெனில் நமது செயல்பாட்டை சேமித்து வைத்துக் கொள்ளலாம். அதற்கு இதில் வசதி தரப்பட்டுள்ளது. இதற்கு அடுத்த டயலாக் பாக்ஸ் கிடையாது என்பதால் ஃபினிஷ் பட்டனை அழுத்த வேண்டும்.

7. ஃபினிஷ் பட்டனை அழுத்தியவுடன் பிரிண்ட் மெர்ஜ் என்ற ஒரு சிறிய விண்டோ (பேலட்) தரப்படுகிறது. இதில் நமது தரவுகளை வேலையுடன் இணைப்பதற்கான வசதிகள் தரப்பட்டுள்ளன. அடுத்த பக்கத்தில் மேலே இந்த விண்டோவின் படத்தையும் பாகங்களையும் கொடுத்து உள்ளதை கவனிக்கவும்.


3
1
2
Print Merge
Create/Load
Edit Fields
Print
Merge to New Document
Field: Name
Insert

பாகம் 1ஆகக் காட்டப்பட்டுள்ள ஃபீல்ட் என்பதில் உள்ள பட்டியலைத் துவக்கிப் பாருங்கள். இதில் நமது தரவில் நாம் தலைப்புப் பகுதியாகக் கொடுத்த மூன்றும் கொடுக்கப்பட்டிருக்கும். அதாவது நேம், இயர் மற்றும் மேஜர் என்பன காட்டப்பட்டிருக்கும். இதற்காகத் தான் நாம் ஆங்கிலத்தையே பயன்படுத்த வேண்டும் என்று கூறினோம். இதில் முதலில் நேம் என்பதை செலக்ட் செய்து கொண்டு, அடுத்து பாகம் 2ஆகக் காட்டப்பட்டுள்ள இன்சர்ட் என்பதை சொடுக்கவும். உடன் உங்கள் வேலையின் பக்கத்தில் <Name> என்ற வார்த்தை நிறுத்தப்படுகிறது. இது ஒரு செயலியாகும் (புரோகிராம் ஆகும்).


Print Merge
Create/Load
Edit Fields
Print
Merge to New Document
Field: Name
Insert
Name
Year
Major



தந்தை பெரியார் கலை, அறிவியல் கல்லூரி
கோவைப் புதூர், கோயம்புத்தூர்

பங்கு பெற்றமைக்கான சான்றிதழ்

நமது கல்லூரியில்........ஆம் ஆண்<Name>.......... *பயிலும்*

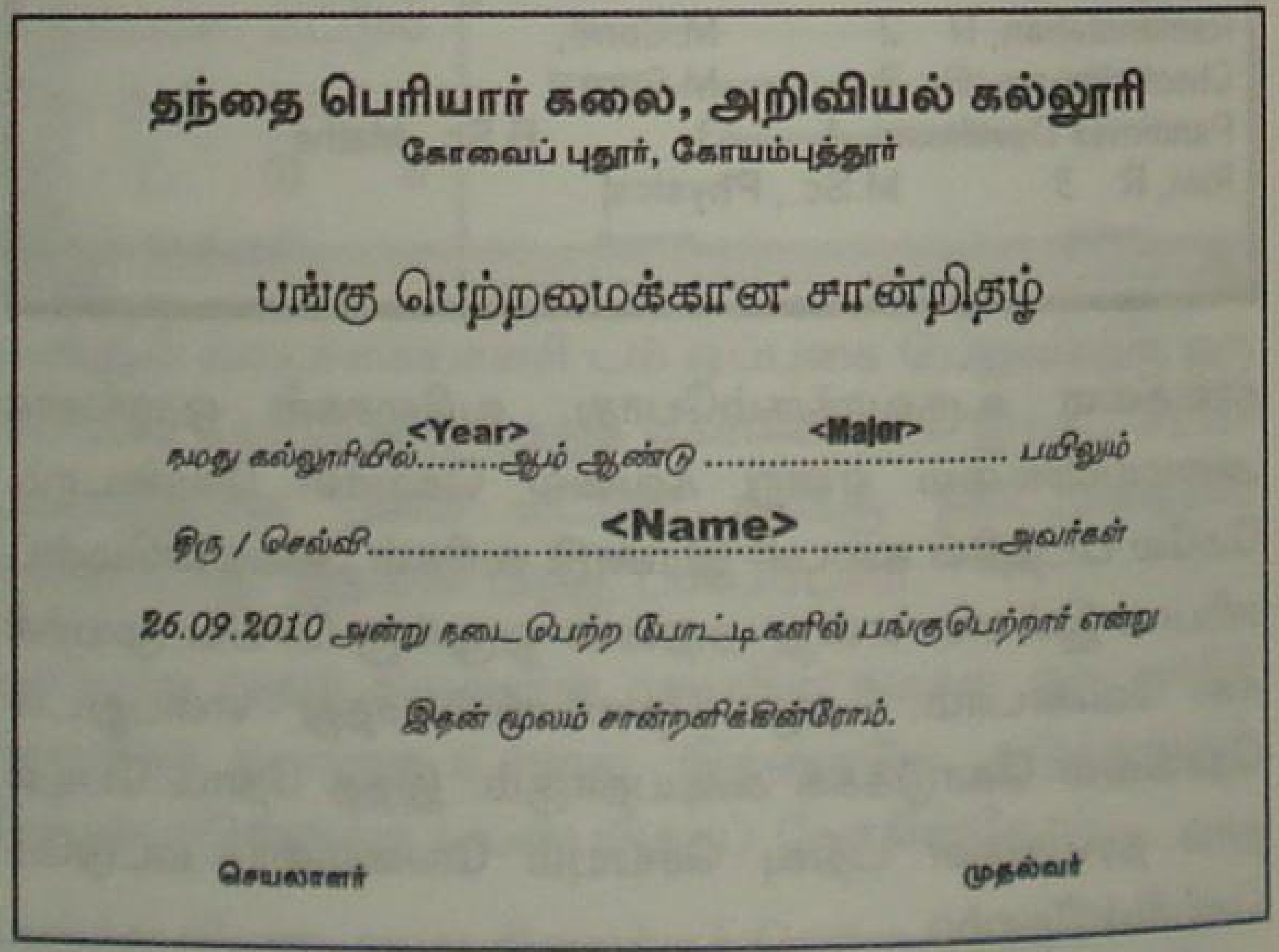
திரு / செல்வி...அவர்கள்

26.09.2010 அன்று நடைபெற்ற போட்டிகளில் பங்குபெற்றார் என்று

இதன் மூலம் சான்றளிக்கின்றோம்.

செயலாளர் **முதல்வர்**

அடுத்து இயர் மற்றும் மேஜர் ஆகியவற்றையும் செலக்ட் செய்து இதே போல வரவழைத்துக் கொள்ளவும். இவை மாற்றம் செய்யக்கூடிய எழுத்துப் பகுதியாகவே தரப்படுகின்றன. எனவே இவை மூன்றையும் ஒன்றாகவோ அல்லது தனித்தனியாகவோ செலக்ட் செய்து, எழுத்துரு, அளவு, அமைப்பு போன்றவற்றை மாற்றிக் கொள்ளுங்கள். மாற்றியதை சரியான இடத்தில் நிறுத்திக் கொள்ளுங்கள். இப்பொழுது சான்றிதழ் கீழே காட்டியுள்ளபடி அமைந்திருக்கும்.



தந்தை பெரியார் கலை, அறிவியல் கல்லூரி
கோவைப் புதூர், கோயம்புத்தூர்

பங்கு பெற்றமைக்கான சான்றிதழ்

நமது கல்லூரியில்<Year>*........ஆம் ஆண்டு* ....**<Major>**............ *பயிலும்*

திரு / செல்வி..................**<Name>**..................*அவர்கள்*

26.09.2010 அன்று நடைபெற்ற போட்டிகளில் பங்குபெற்றார் என்று

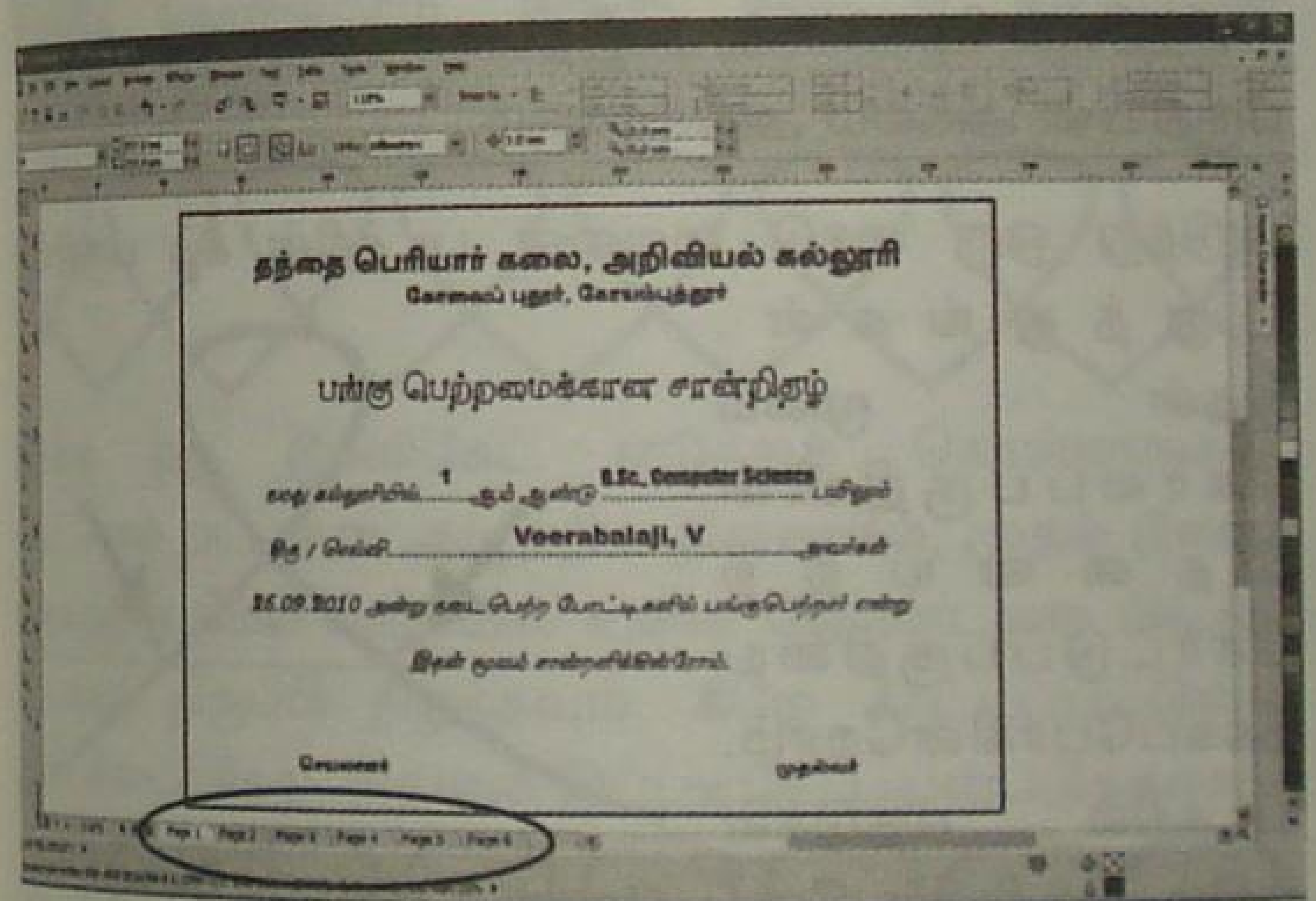
இதன் மூலம் சான்றளிக்கின்றோம்.

செயலாளர் **முதல்வர்**

தற்போது நமது வடிவமைப்பில், சான்றிதழ் ஒரு பக்கத்தில் மட்டும் இருக்க வேண்டும். வேறு ஏதேனும் பக்கம் இணைத்து வைத்திருந்தால் அவற்றை நீக்கிவிடவும். அதேபோல, பேஸ்ட் போர்டில் கூட வேறு எந்த உருவமும் இருக்க வேண்டாம். அதாவது, ஒரே ஒரு பக்கம், அதில் சான்றிதழ் மட்டும், மேலே காட்டியபடி ஃபீல்டுகளை நிறுத்தியுள்ள நிலையில் இருக்க வேண்டும். (தேவையென்றால் இதனை தனியே சேமித்துக் கொள்ளுங்கள். எனினும் அடுத்த செயலுக்குப் பிறகு இந்தப் பக்கம் உள்ளது தனியே வேறு ஒரு ஃபைலாக மட்டுமே நிறுத்தப்பட்டிருக்கும்.)

அடுத்து, பிரிண்ட் மெர்ஜ் விண்டோவில் பாகம் 3ஆகக் காட்டப்பட்டுள்ள மெர்ஜ் டு நியூ டாக்குமென்ட் என்பதை சொடுக்கவும். உடன் நமது தரவுகள் செயல்படுத்தப்படுகின்றன. சில நொடி களில் பிரிண்ட் மெர்ஜ் என்ற பெயரில் ஒரு புதிய கோரல்டிரா டாக்குமென்ட் துவங்கி நிற்கிறது. அதில், நாம் வடிவமைத்த சான்றிதழ் அப்படியே தரப்பட்டிருப்பதுடன், அதில் நாம் உருவாக்கிய தரவுகள் நிறுத்தப்பட்டிருக் கின்றன. எத்தனை தரவுகள் தரப் பட்டனவோ அத்தனை பக்கங்கள் புதிதாக இணைக்கப்பட்டுள்ளன. அவை ஒவ்வொன்றிலும் நமது சான்றிதழும், அதில் பெயர் உள்ளிட்ட தரவுகள் மாற்றி அமைக்கப்பட்டு கிடைக்கின்றன.

இங்கு பயிற்சிக்காக நாம் ஆறு பெயர்களை மட்டும் கொடுத்து, நோட்பேடில் புதிய டேட்டா ஃபைலை உருவாக்கியிருந்தோம். அதனால் நமக்கு 6 பக்கங்கள் மட்டும் உள்ள தனி ஃபைலாகக் கிடைத்துள்ளது. கீழே படத்தில் வட்டத்திற்குள், ஆறு பக்கங்கள் காட்டப்பட்டுள்ளதை கவனிக்கவும். அதேபோல


Page 1
Page 2
Page 3
Page 4
Page 5
Page 6

தந்தை பெரியார் கலை, அறிவியல் கல்லூரி
கோவைப் புதூர், கோயம்புத்தூர்

பங்கு பெற்றமைக்கான சான்றிதழ்

நமது கல்லூரியில்....1....*ஆம் ஆண்டு* **B.Sc., Computer Science** *பயிலும்*

திரு / செல்வி.........**Veerabalaji, V**.........*அவர்கள்*

26.09.2010 அன்று நடைபெற்ற போட்டிகளில் பங்குபெற்றார் என்று

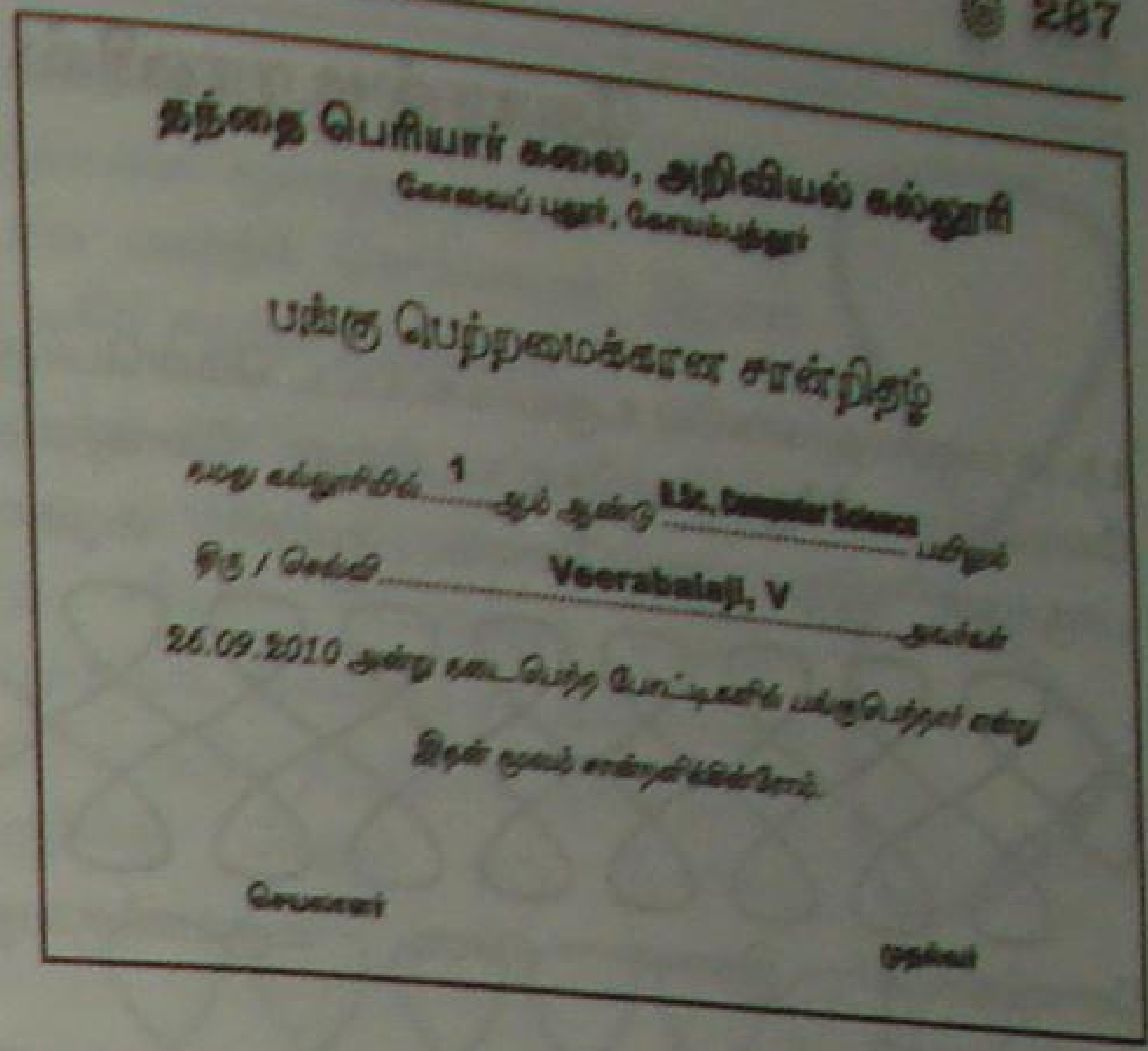
இதன் மூலம் சான்றளிக்கின்றோம்.

செயலாளர் **முதல்வர்**

மேலே டைட்டில் பாரில் பிரிண்ட் மெர்ஜ் என்ற பெயர் தரப்பட்டுள்ளதையும் கவனிக்கவும்.

இதனை தனியாக ஒரு பெயரைக் கொடுத்து சேமித்துக் கொள்ளலாம்.

இதில் ஆறு பக்கங்கள் கொடுத்துள்ளதில் நான்கு பக்கங்களில் உள்ள சான்றிதழ் களை தனித்தனியாக அருகே படத்தில் காண்க. வருடம், பாடப்பிரிவு மற்றும் பெயர்கள் மாற்றப்பட்டுள்ளதுடன், நாம் கொடுத்த எழுத்துரு, அளவு ஆகியவற்றில் அப்படியே தரப்படுகின்றன. மேலும் இவை மாற்றியமைக்கக் கூடிய எழுத்துக்களாகவே உள்ளன. எனவே தேவையெனில் இறுதியாக, வேறு மாற்றங்களையும் கொடுக்கலாம். முயற்சித்துப் பாருங்கள்.



தந்தை பெரியார் கலை, அறிவியல் கல்லூரி
கோவைப் புதூர், கோயம்புத்தூர்

பங்கு பெற்றமைக்கான சான்றிதழ்

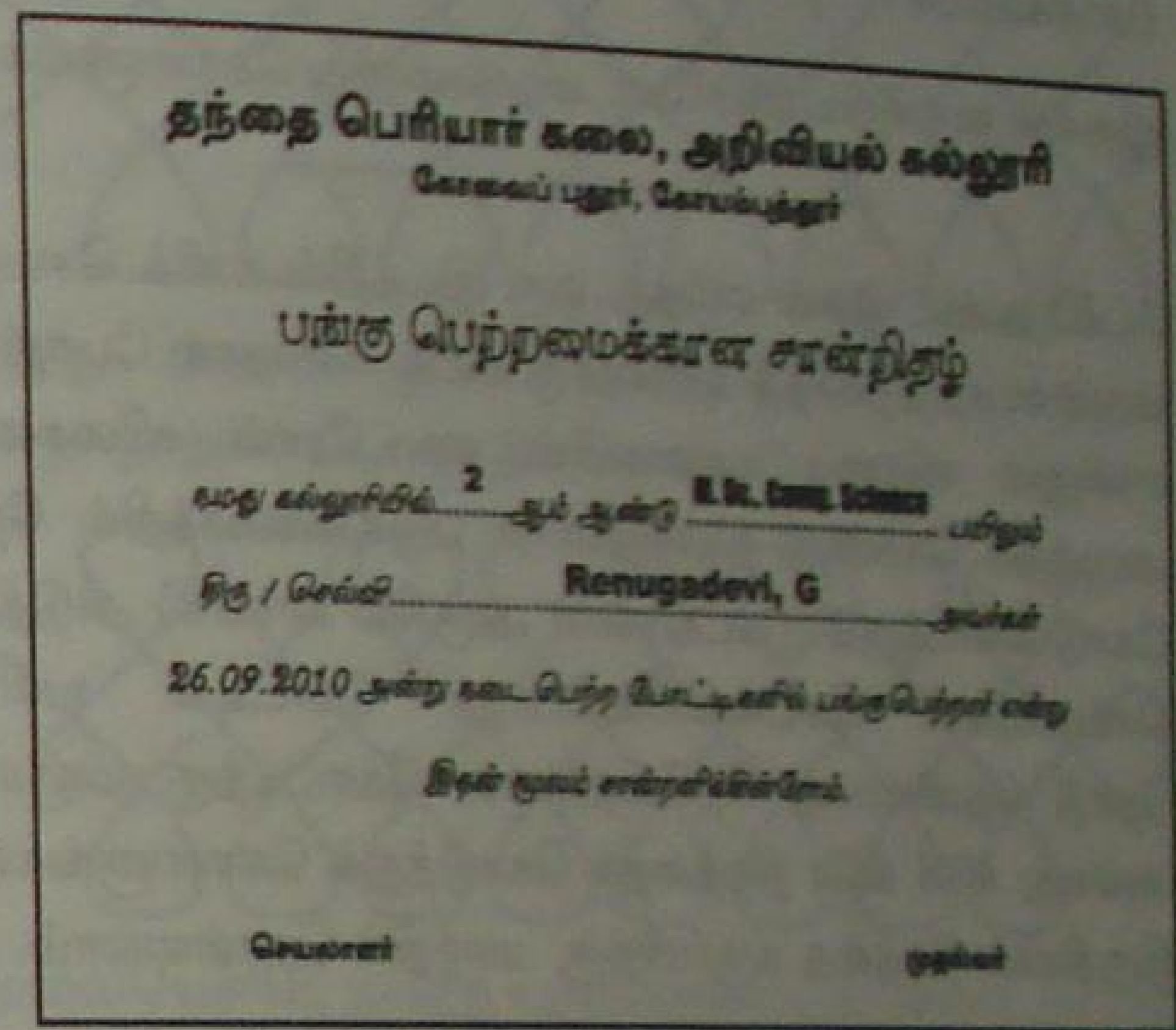
நமது கல்லூரியில்....1....*ஆம் ஆண்டு* **B.Sc., Computer Science** *பயிலும்*

திரு / செல்வி.........**Veerabalaji, V**.........*அவர்கள்*

26.09.2010 அன்று நடைபெற்ற போட்டிகளில் பங்குபெற்றார் என்று

இதன் மூலம் சான்றளிக்கின்றோம்.

செயலாளர் **முதல்வர்**



தந்தை பெரியார் கலை, அறிவியல் கல்லூரி
கோவைப் புதூர், கோயம்புத்தூர்

பங்கு பெற்றமைக்கான சான்றிதழ்

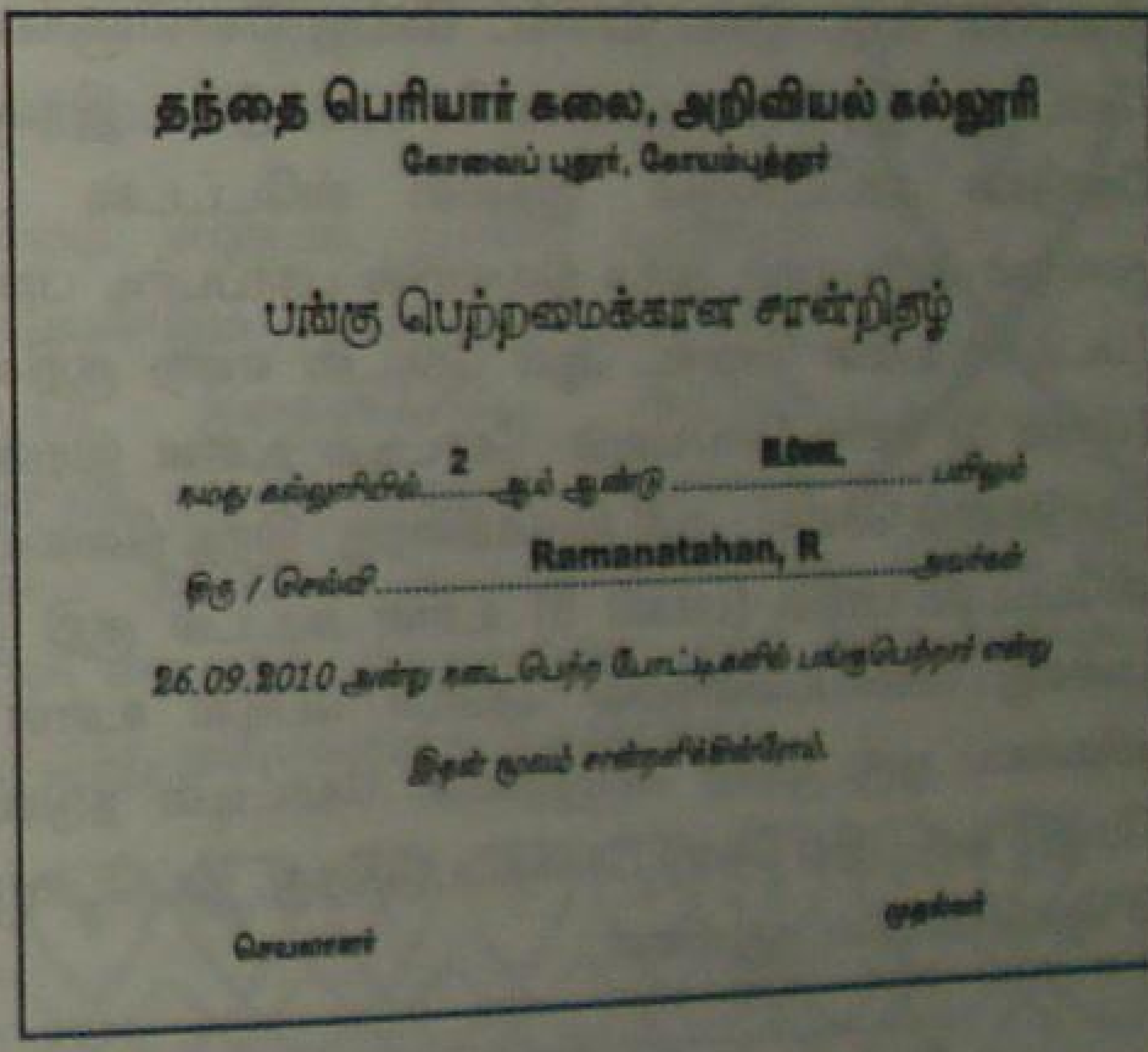
நமது கல்லூரியில்....2....*ஆம் ஆண்டு* **B. Sc. Comp. Science** *பயிலும்*

திரு / செல்வி.........**Renugadevi, G**.........*அவர்கள்*

26.09.2010 அன்று நடைபெற்ற போட்டிகளில் பங்குபெற்றார் என்று

இதன் மூலம் சான்றளிக்கின்றோம்.

செயலாளர் **முதல்வர்**



தந்தை பெரியார் கலை, அறிவியல் கல்லூரி
கோவைப் புதூர், கோயம்புத்தூர்

பங்கு பெற்றமைக்கான சான்றிதழ்

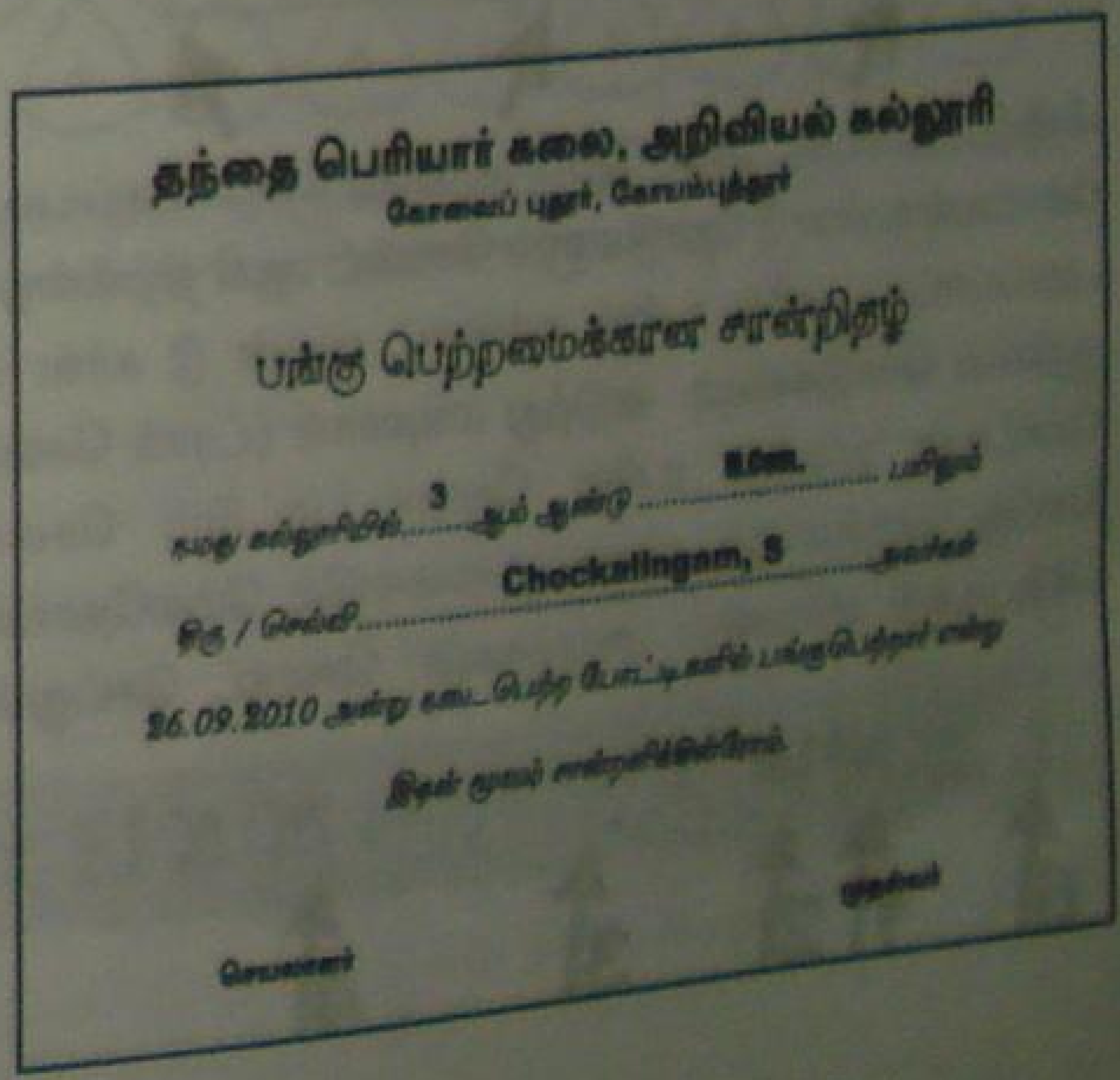
நமது கல்லூரியில்....2....*ஆம் ஆண்டு* ....**B.Com.**....... *பயிலும்*

திரு / செல்வி.........**Ramanatahan, R**.........*அவர்கள்*

26.09.2010 அன்று நடைபெற்ற போட்டிகளில் பங்குபெற்றார் என்று

இதன் மூலம் சான்றளிக்கின்றோம்.

செயலாளர் **முதல்வர்**



தந்தை பெரியார் கலை, அறிவியல் கல்லூரி
கோவைப் புதூர், கோயம்புத்தூர்

பங்கு பெற்றமைக்கான சான்றிதழ்

நமது கல்லூரியில்....3....*ஆம் ஆண்டு* ....**B.Com.**....... *பயிலும்*

திரு / செல்வி.........**Chockalingam, S**.........*அவர்கள்*

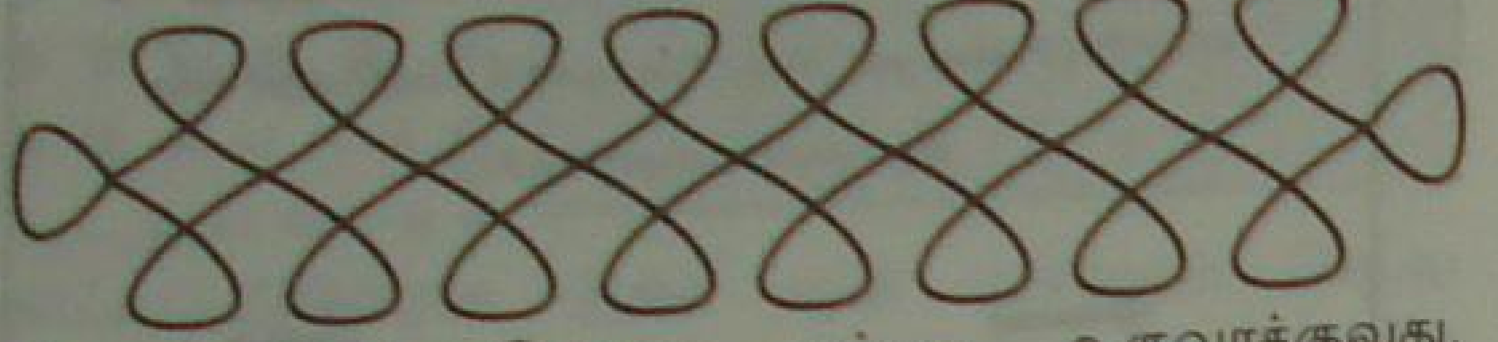
26.09.2010 அன்று நடைபெற்ற போட்டிகளில் பங்குபெற்றார் என்று

இதன் மூலம் சான்றளிக்கின்றோம்.

செயலாளர் **முதல்வர்**

கோரல்டிராவில் கோலம் போடலாமா!

படம் வரைவதற்காகவே உருவாக்கப்பட்ட மென்பொருள் கோரல்டிரா. கீழே கொடுக்கப்பட்டுள்ள கோலத்தைப் பாருங்கள். இது அலங்கோலம் அல்ல! அழகான

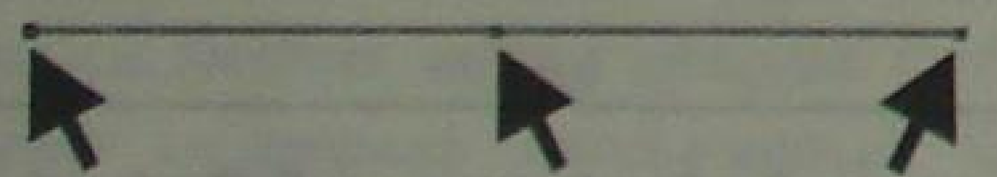


கோலம்தானே! இதனை எப்படி உருவாக்குவது. பார்க்கலாமா?

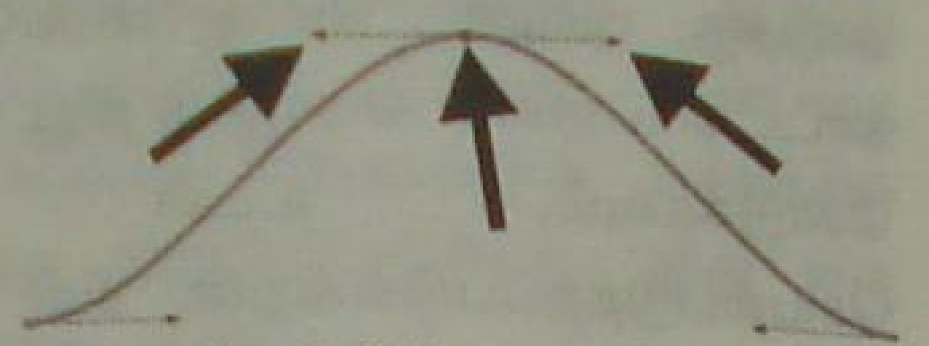
முதலில் ஒரு சிறிய நேர்கோட்டை வரைந்து கொள்ளுங்கள்.

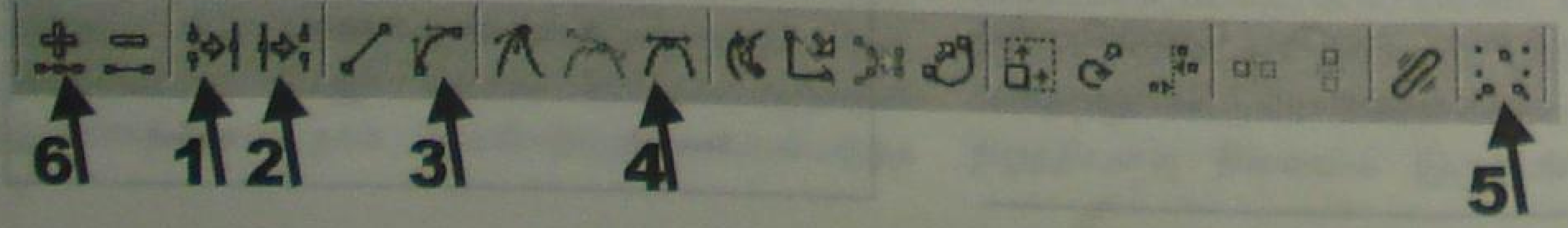
ஃப்ரீஹேண்ட் டூலை எடுத்து ஒரு இடத்தில் க்ளிக் செய்து, மவுஸை சற்று நகர்த்தி மற்றொரு க்ளிக் செய்தால் போதும். எனினும் விசைப் பலகையில் கன்ட்ரோல் விசையை அழுத்திக் கொண்டு நகர்த்தினால் படுக்கைவசத்தில் நேர் கோடு கிடைக்கும். (படங்களை அருகில் காண்க) அடுத்து செய்யவுள்ள செயல்களின்போது, கோட்டில் உள்ள நோடு தெளிவாகத் தெரிவதற்காக, கோட்டிற்கு மஞ்சள் அல்லது 40% கிரே நிறத்தைக் கொடுத்துக் கொள்ளுங்கள். இறுதியில் நிறத்தை கருப்பிற்கு மாற்றிக் கொள்ளலாம்.

அடுத்து, வரையப்பட்ட கோடு செலக்ட் செய்துள்ள நிலையில் ஷேப் டூலை செலக்ட் செய்து கொள்ளுங்கள். கோட்டின் இரண்டு முனைகளில் மட்டும் இரண்டு நோடுகள் காட்டப்படும். இதனை ஸ்டேட்டஸ் பார் மூலமும் அறியலாம். இந்த நிலையில் புராப்பர்டி பாரில் (படம் 3) உள்ள செலக்ட் ஆல் நோட்ஸ் என்ற குறியை (பாகம் 5) க்ளிக் செய்யவும். கோட்டில் உள்ள இரண்டு நோடுகளும் செலக்ட் ஆகி இருக்கின்றது. இந்த நிலையில் ஸ்டேட்டஸ் பாரில் (பாகம் 6) உள்ள கூட்டல் குறி (+) அல்லது விசைப்பலகையில் நெம்பர் பேடில் உள்ள + விசையை ஒரு முறை அழுத்தவும். கோட்டின் நடுவில் மேலும் ஒரு புதிய நோடு சேர்க்கப்படுகிறது. இப்பொழுது 3 நோடுகள் கிடைத்துள்ளன.



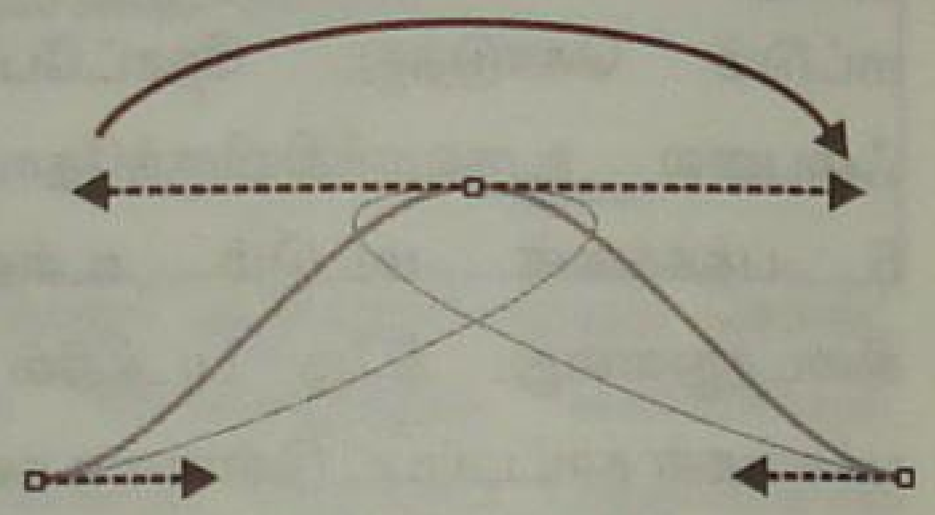
மீண்டும் செலக்ட் ஆல் நோட் குறியை க்ளிக் செய்யவும். கோட்டில் உள்ள 3 நோடுகளும் செலக்ட் ஆகி நிற்கின்றன. புராப்பர்ட்டி பாரில் உள்ள கன்வர்ட் லைன் டூ கர்வ் (3) குறியை சொடுக்கவும். அடுத்து மவுஸால் (ட்ராக் செய்து) கோட்டின் நடுவில் உள்ள நோடை மட்டும் செலக்ட் செய்து கொள்ளவும். விசைப் பலகையில் மேல்நோக்கிய அம்புக்குறி விசையை அழுத்தவும். செலக்ட் செய்துள்ள நோடு மேல் நோக்கி நகருகிறது. நேர்கோடு வளை கோடாக மாறுகிறது. அத்துடன் நோடின் இரண்டு பக்கமும் இரண்டு புள்ளிகளாலான கோடுகள் தரப்படுகின்றன. இவற்றிற்கு டைரக்சன் லைன் என்று பெயர்.



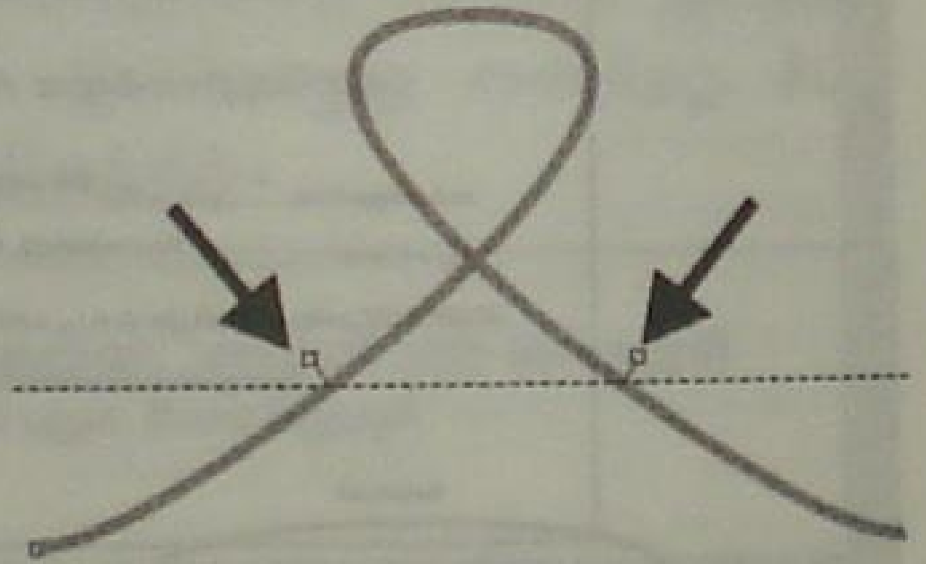


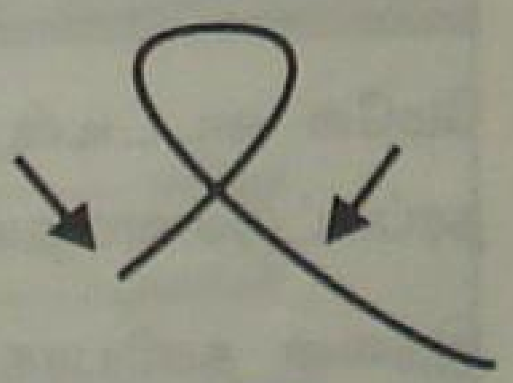
அடுத்து, மீண்டும் செலக்ட் ஆல் நோட்ஸ் குறியை (5) க்ளிக் செய்யவும். புராப்பர்ட்டி பாரில் உள்ள மேக் நோடு சிமெட்ரிக்கல் (4) என்ற குறியை க்ளிக் செய்யவும்.

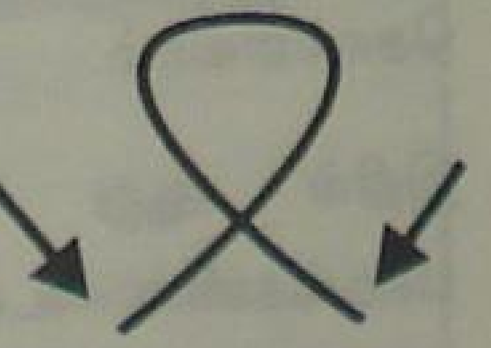
இதன்பிறகு, விசைப்பலகையில் உள்ள ஷிப்ட் விசையை அழுத்திய நிலையில், ஷேப் டூலால் ஒரு பக்கம் உள்ள டைரக்சன் லைனை மறுபக்கம் சுழற்றி நிறுத்தவும். எடுத்துக்காட்டாக இடதுபக்கம் உள்ள டைரக்சன் லைனை மவுஸால் பிடித்து வலது பக்கம் சுழற்றி நிறுத்தவும். தேவையான அகலத்திற்கு டைரக்சன் கோட்டை நகர்த்தியும் கொள்ளலாம். இதனால் கோலத்தின் வளைவுப் பகுதியின் அகலம் அதிகமாகும்.



அடுத்து ஒரு கைடு லைனை படத்தின் கீழ் பகுதியில் நிறுத்துங்கள். இதன் மூலம் கோலப்பகுதியின் தேவையற்ற கோட்டுப்பகுதியை நீக்கப்போகின்றோம். படத்தில் கைடுகள் படும் பகுதியில் ஷேப் டூலால் டபுள் க்ளிக் செய்து புதிய நோடுகளை சேர்க்கவும். புதிய நோடுகள் சேர்க்கப்பட்டுள்ள நிலையில், கோட்டின் இரண்டு முனைகளிலும் உள்ள நோடுகளை ஷேப் டூலால் செலக்ட் செய்து டெலிட் செய்துவிடவும். இப்போது சிறிய தலைப்பகுதி கிடைத்துள்ளது.



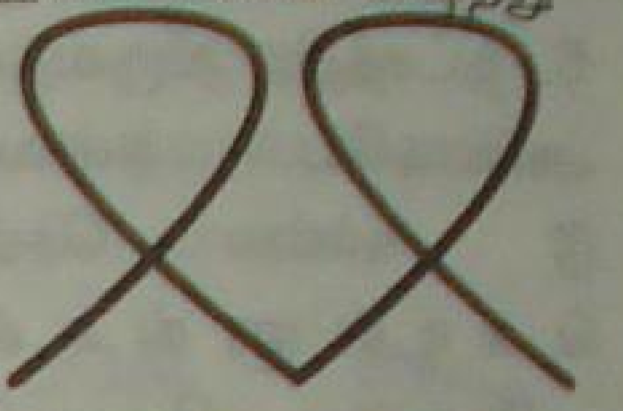


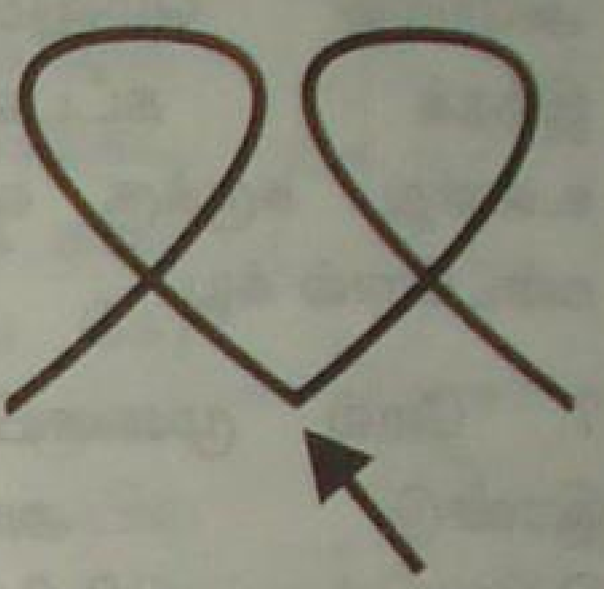


இதன் பிறகு தேவையென்றால், படத்தின் அகலத்தை குறைக்கவும். முதல் டூலால், படத்தை செலக்ட் செய்து, அகலவசத்தில் ஒரு பக்கம் உள்ள ஹேண்டலை உள்நோக்கி நகர்த்தினால் அகலம் குறைகிறது. இதனால் கோலத்தின் ஒரு தலைப் பகுதி போல அமைப்பு கிடைக்கிறது.

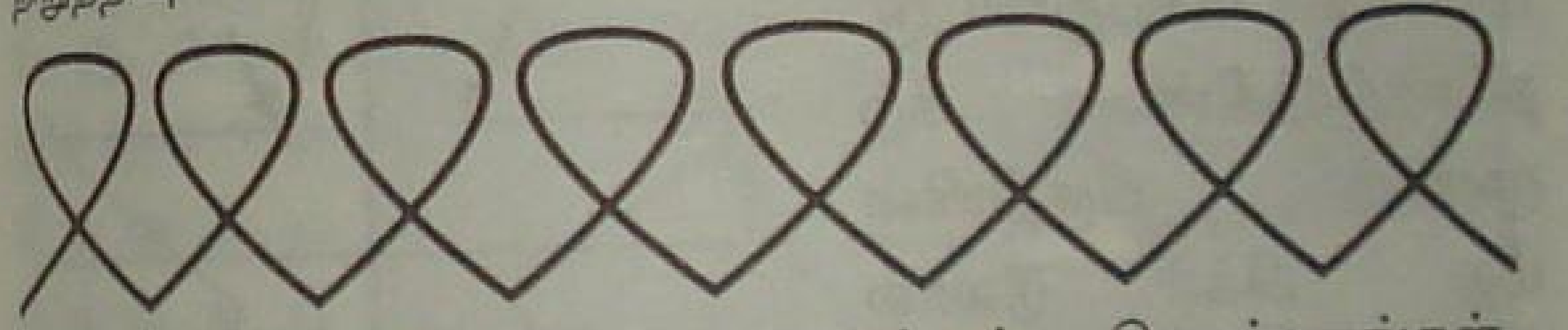
முடிவடைந்த ஒரு தலைப் பகுதியான இதற்கு ஒரு டூப்ளிகேட் எடுத்து நகர்த்தி வைத்துக் கொள்ளுங்கள். இதனை பிறகு பயன்படுத்தலாம்.

மீண்டும் ஒரு டூப்ளிகேட் எடுக்கவும். விசைப்பலகையில் கன்ட்ரோல் விசையை அழுத்திய நிலையில் முதல் டூலால் அந்த டூப்ளிகேட்டின் வலது பக்க ஹேண்டலைப் பிடித்து இடதுபக்கம் திருப்பி நிறுத்தவும். இப்போது அருகருகே இரண்டு தலைப்பகுதிகள் நிறுத்தப்பட்டுள்ளதாகப் படம் கிடைக்கின்றது. இரண்டு உருவங்களும் செலக்ட் செய்துள்ள நிலையில் கம்பைன் கட்டளையை பிரயோகிக்கவும். இரண்டு உருவங்களும் சேருகின்ற முனையில் உள்ள இரண்டு நோடுகளை ஷேப் டூலால் செலக்ட் செய்து, புராப்பர்ட்டி பாரில் ஜாயின் நோட்ஸ் குறியை க்ளிக் செய்யவும். இரண்டும் சேர்ந்து ஒரே உருவமாக மாறுகின்றது.

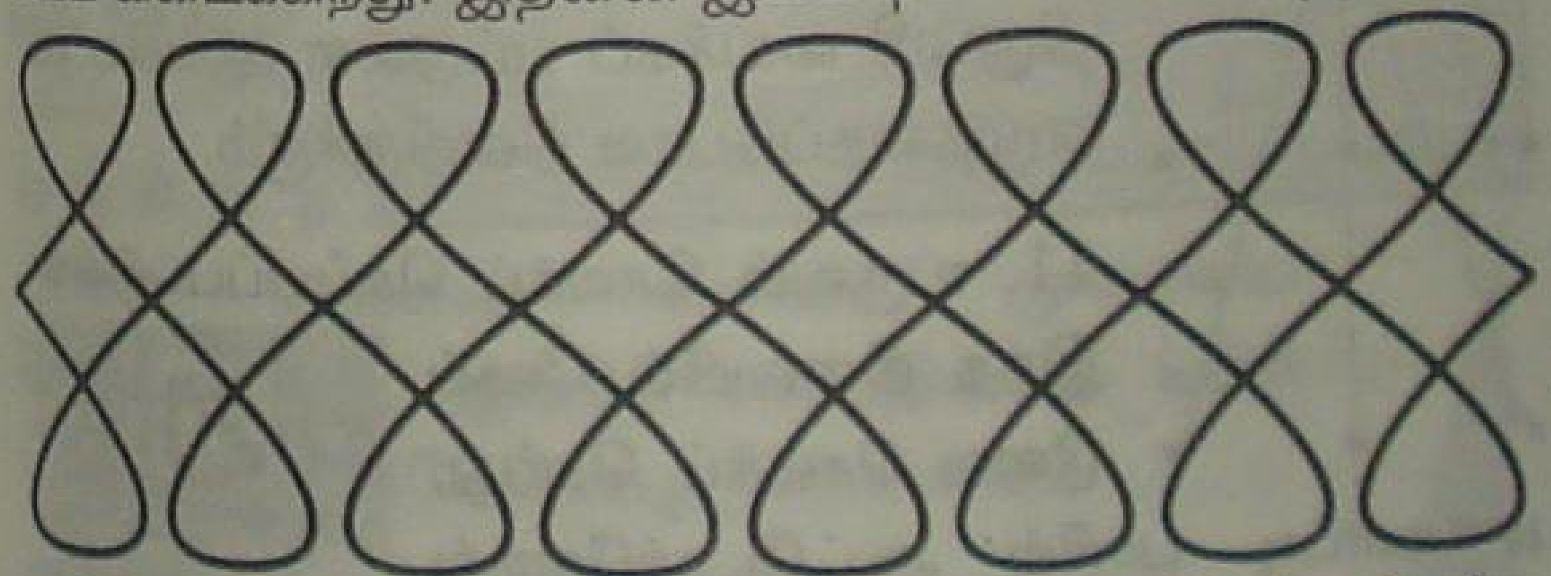




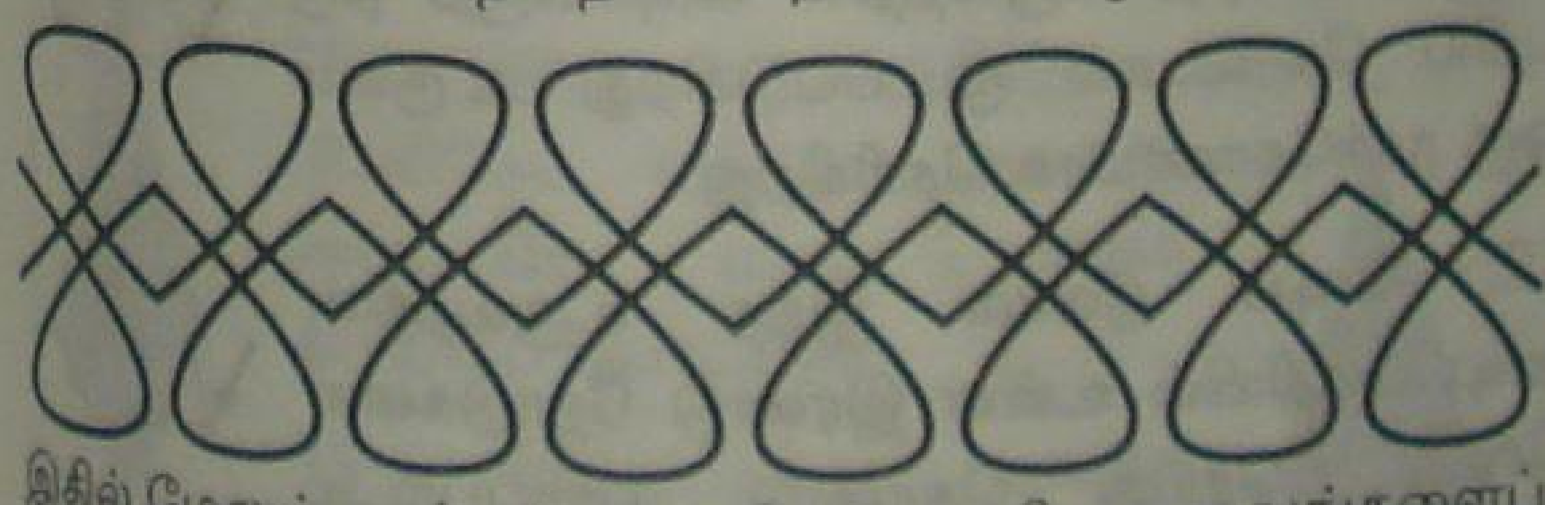
இதற்கு ஒரு டூப்ளிகேட் எடுத்து இடதுபக்கம் திருப்பி நிறுத்தவும். மேலே சொன்னதைப் போல, கம்பைன் செய்து நோடுகளை ஜாயின் செய்யவும். இது போல தேவையான எண்ணிக்கையில் கோலத் தலைகளை நிறுத்திக் கொள்ளலாம். இங்கு நாம் 8 தலைகளை நிறுத்தியுள்ளோம்.



இதற்கு ஒரு டூப்ளிகேட் எடுத்துக் கொள்ளுங்கள். கன்ட்ரோல் பட்டனை அழுத்திய நிலையில், முதல் டூலால் உருவத்தின் மேல் பகுதியில் உள்ள ஹேண்டலை பிடித்து கீழ்பக்கம் திருப்பி நிறுத்தவும். கீழே காட்டப்பட்டுள்ள படம் கிடைக்கிறது. இதனை இப்படியே பயன்படுத்தலாம்.

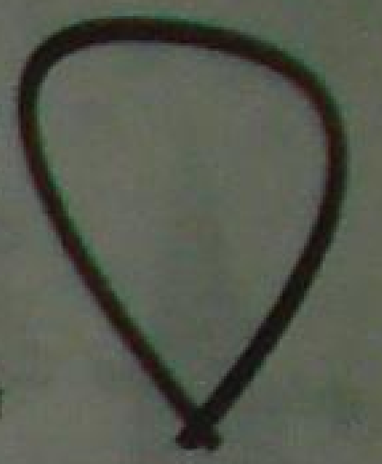


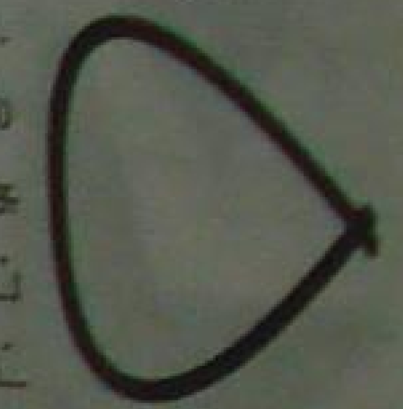
அல்லது கீழே திருப்பி நிறுத்திய உருவத்தை சற்றே மேலே நகர்த்தி புதிய கோலத்தைப் பெறலாம். கீழே படம் காண்க.



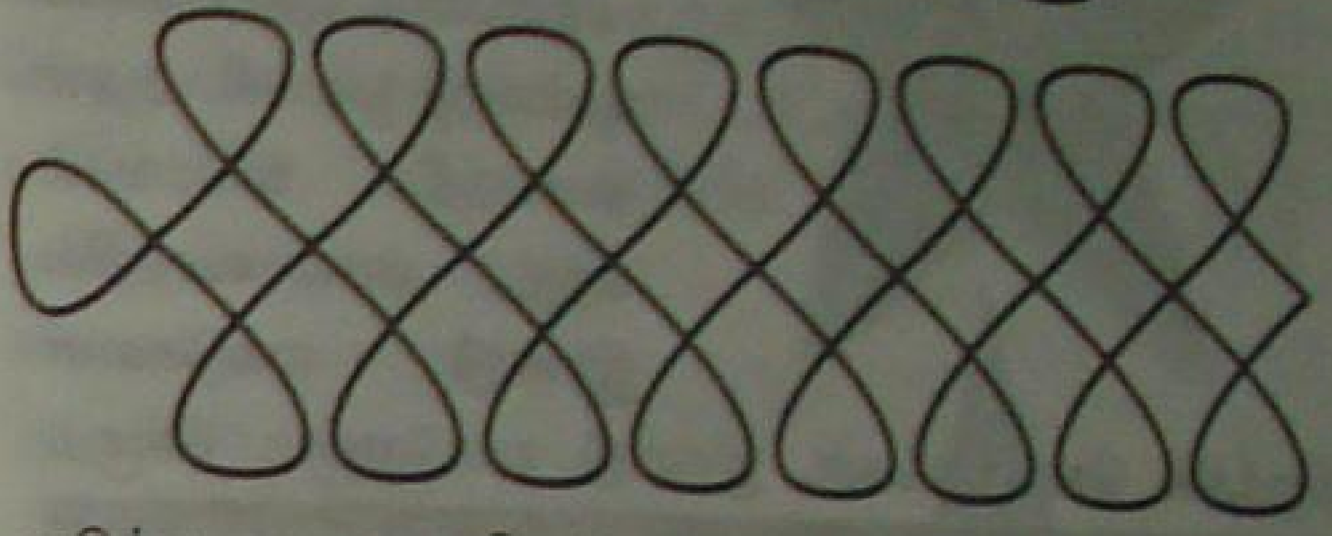
இதில் மேலும் மாற்றங்களை செய்து புதிய உருவங்களைப் பெறுவது உங்கள் பட்டறிவைக் காட்டுவதாகும்.

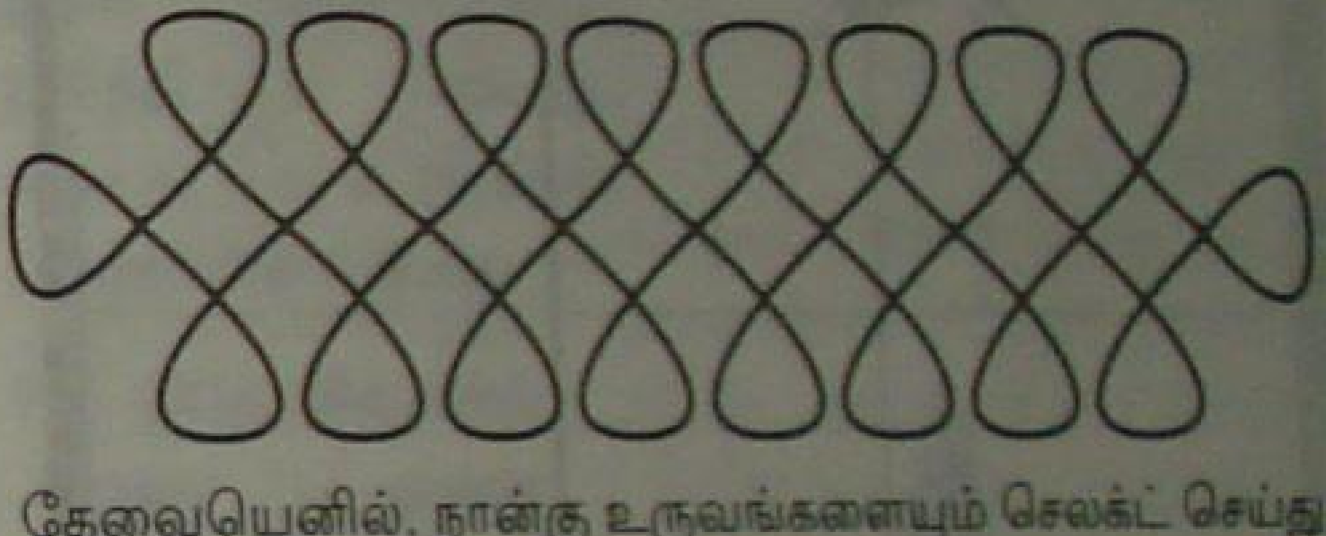
அடுத்து முன்பு ஒரு டூப்ளிகேட் எடுத்துவைத்துள்ள (ஒரு தலைப் பகுதி) உருவத்தை இப்போது பயன்படுத்தப் போகின்றோம். அதன் முனைப் பகுதிகளை குறைத்து அருகில் உள்ளது போல மாற்றிக் கொள்ளலாம். இதனை 90 டிகிரி சுழற்றி நிறுத்தவும்.





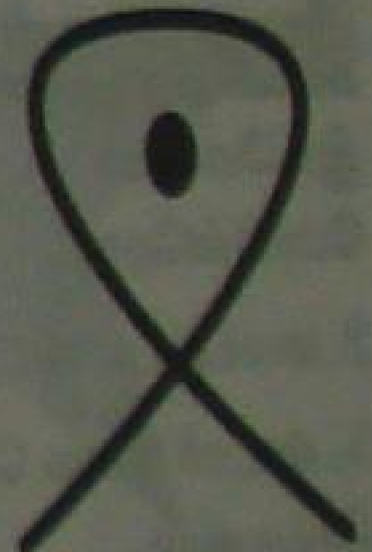
இதனை மேலே முடிவுற்ற கோலத்தின் இடது ஓரத்தில் நிறுத்திக் கொள்ளவும். இது சரியாக பொருந்தும் விதத்தில் நிறுத்தப்பட வேண்டியது அவசியம். சுழற்றி ஓரத்தில் நிறுத்தப்பட்டுள்ள தலைப் பகுதிக்கு மேலும் ஒரு டூப்ளிகேட் எடுத்து, அதனை இடம் வலமாகத் திருப்பி, கோலத்தின் வலது ஓரத்தில் பொருத்திக் கொள்ளவேண்டும்.

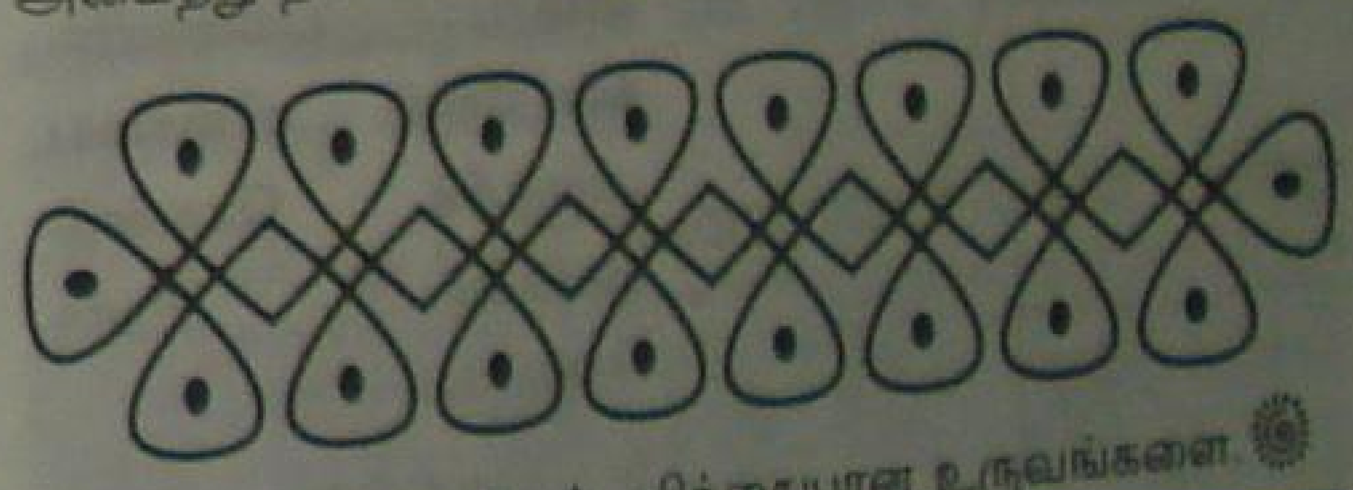




தேவையெனில், நான்கு உருவங்களையும் செலக்ட் செய்து கம்பைன் செய்து, நோடுகளை இணைத்துக் கொள்ளலாம். ஆனால் இதனால் உருவத்தில் மாற்றங்கள் வரலாம்.

கோலம் என்றால் நடுவில் புள்ளிகள் வரவேண்டும் என்று விரும்பினால், துவக்க நிலையிலேயே, அதாவது ஒற்றைத் தலைப் பகுதியை உருவாக்கினோம் அல்லவா அந்த நிலையிலேயே நடுவில் ஒரு புள்ளி வைத்துக் கொள்ளுங்கள். அதன் பிறகு டூப்ளிகேட் அமைத்து தலைகளை உருவாக்கலாம்.

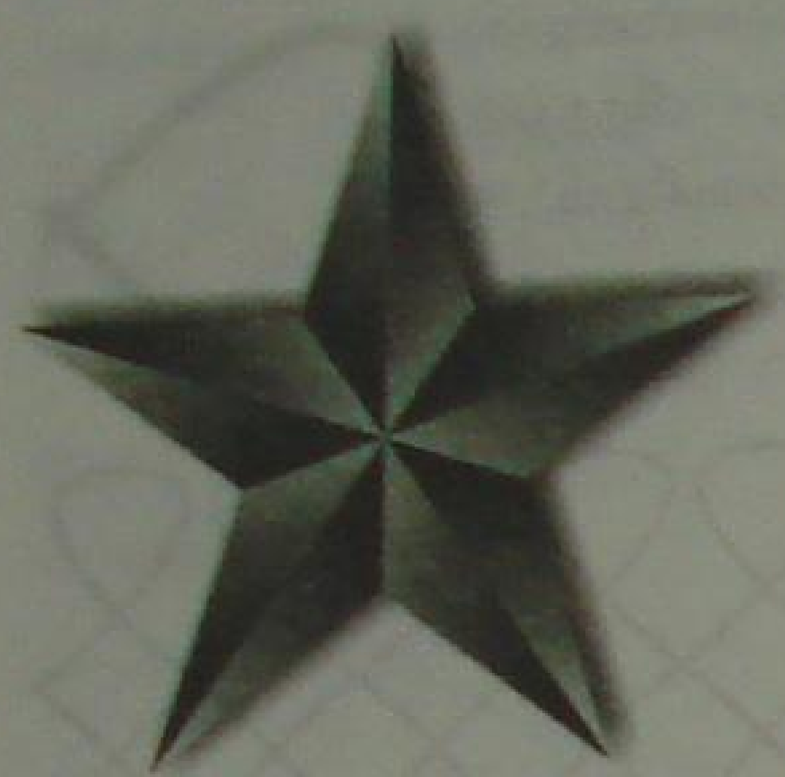




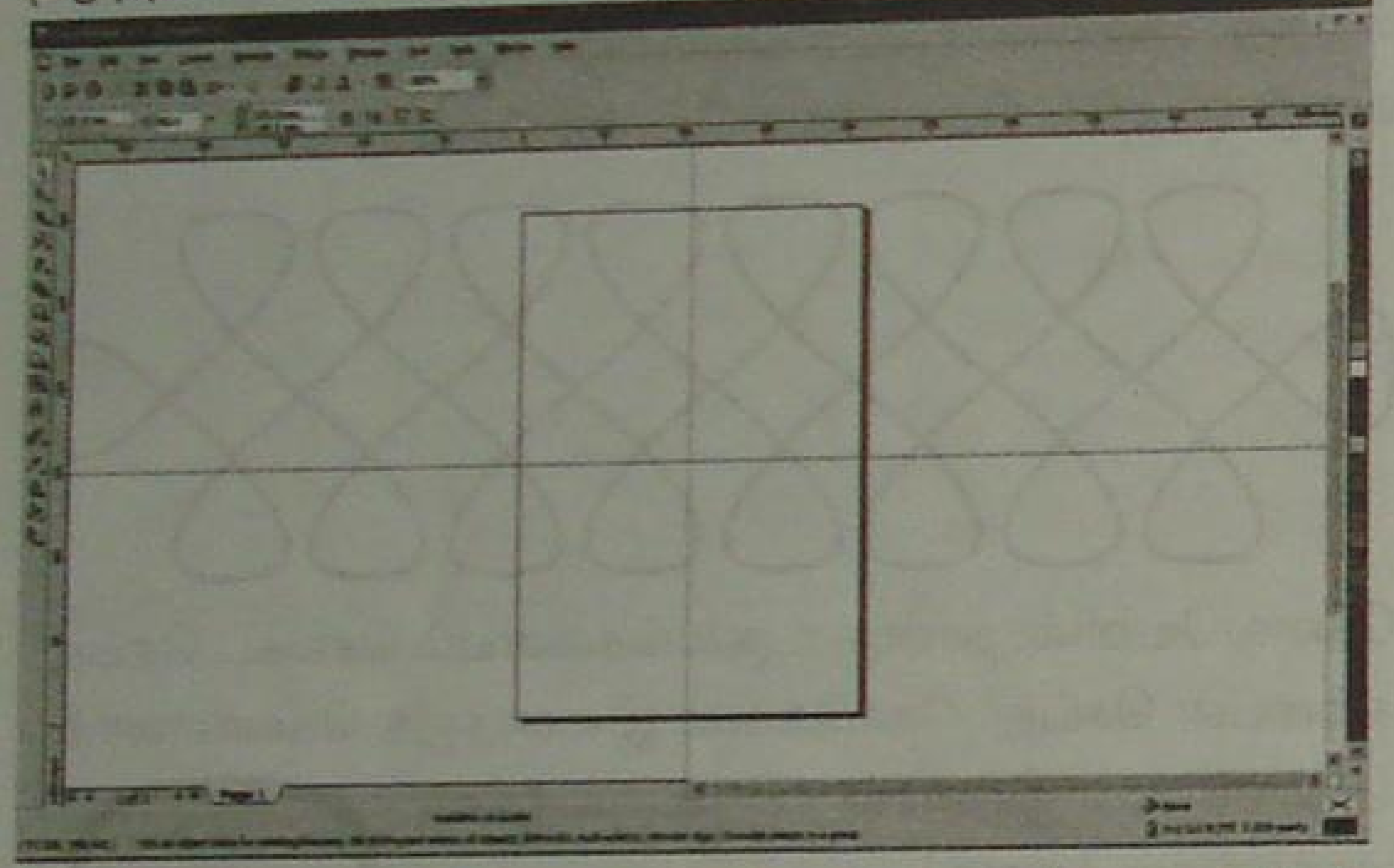
உருவாக்கிப் பாருங்கள், விந்தையான உருவங்களை.

முப்பரிமாண நட்சத்திரம் வரையலாமா...!

முப்பரிமாண தோற்றம் கொண்ட நட்சத்திரம் ஒன்றை (கீழே படம் காண்க) கோரல்டிரா எக்ஸ் 3யில் உருவாக்கும் முறை பற்றி இங்கு காணலாம்.

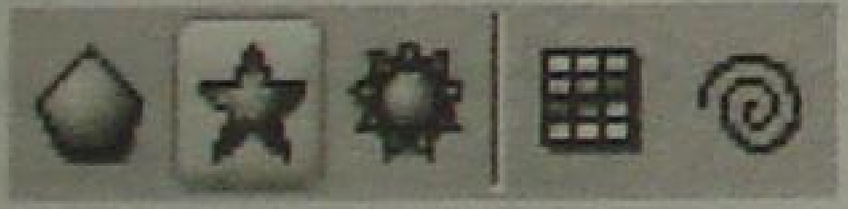


1. கோரல்டிரா எக்ஸ்3யில் புதிய பக்கம் ஒன்றைத் துவக்கி, அதன் மையத்தில் உயரவசம் மற்றும் அகல வசத்தில் இரண்டு கைடுகளை நிறுத்திக் கொள்ளுங்கள். இரண்டு கைடுகளும் சேரும் இடமே மையப்புள்ளியாக வைத்து நாம் படம் உருவாக்கப் போகின்றோம்.

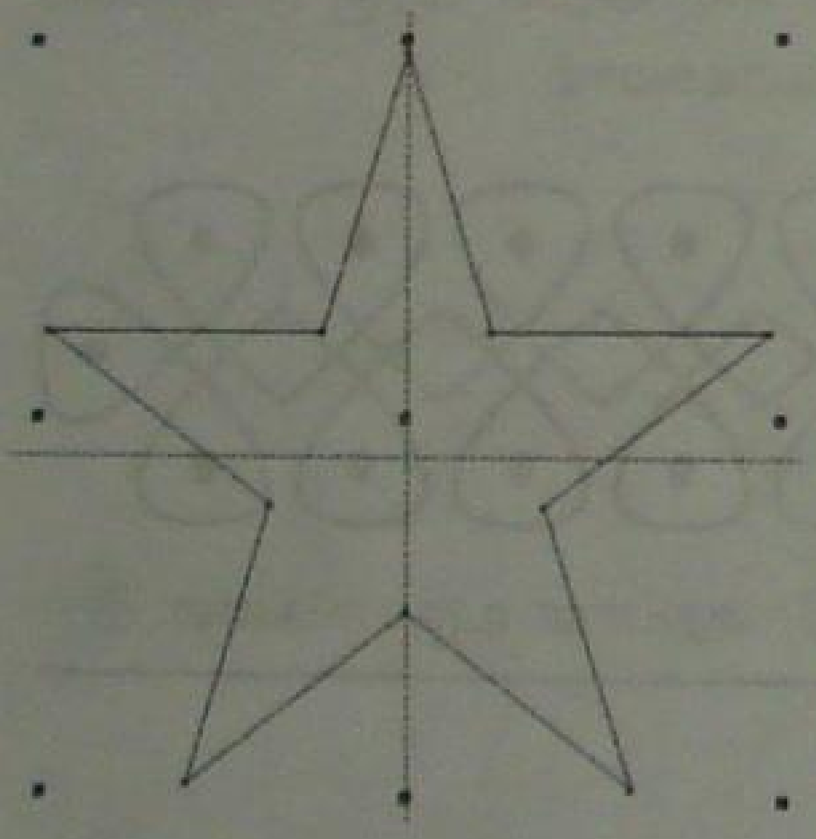


2. மையப்புள்ளி பகுதியை உருப்பெருக்கிக் கொள்ளுங்கள்.

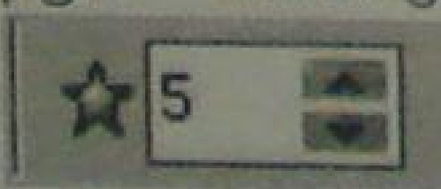
3. ஸ்டார் டூலை செலக்ட் செய்யவும்.



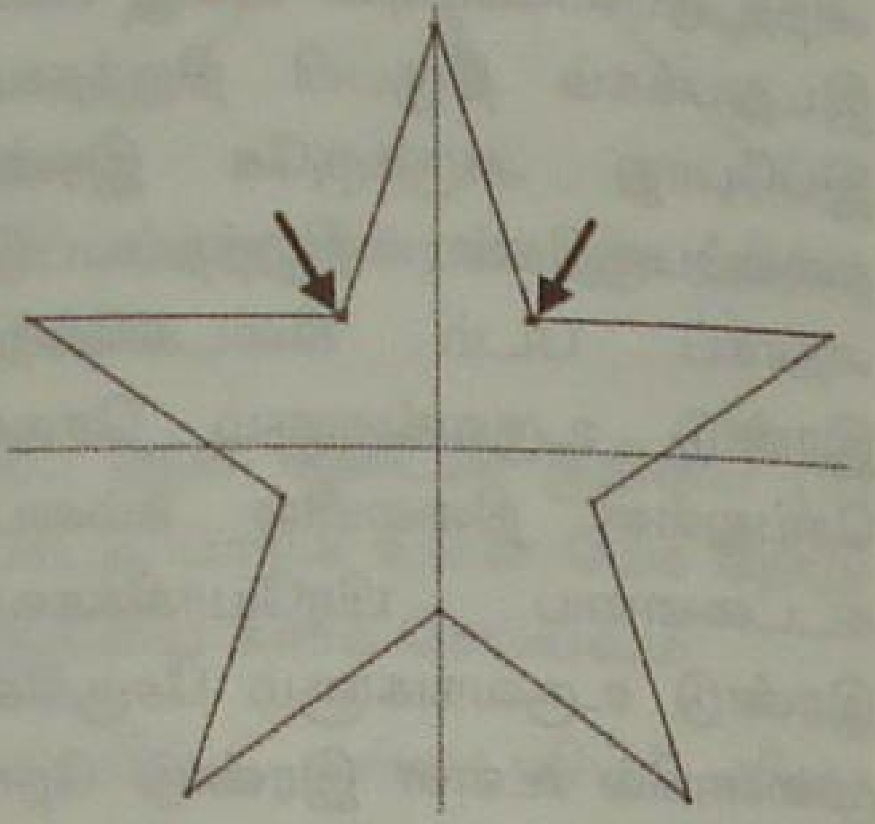
4. மவுஸை மையப் புள்ளியில் நிறுத்தி, விசைப் பலகையில் கன்ட்ரோல் விசையை அழுத்திக் கொண்டு மவுஸை ட்ராக் செய்யவும்.



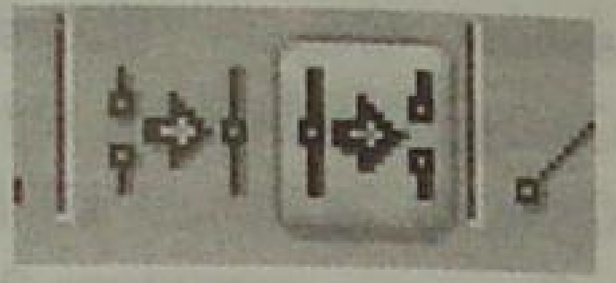
5. வருகின்ற நட்சத்திரத்திற்கு 5 முனைகள் இருப்பதை உறுதி செய்து கொள்ளுங்கள். இல்லையென்றால் ஸ்டார் டூல் செலக்ட் செய்துள்ள நிலையில் புராப்பர்ட்டி பாரில் நெம்பர் ஆஃப் பாயின்ட்ஸ் என்ற பகுதியில் 5 என்று கொடுத்துக் கொண்டு ட்ராக் செய்யுங்கள்; அல்லது படம் வரைந்துவிட்டும் இங்கு எண்ணை மாற்றிக் கொள்ளலாம். எப்படியோ தற்போதைக்கு நமது நட்சத்திரத்திற்கு 5 முனைகள் மட்டும் இருப்பது வேண்டும். (அதிகமான முனைகள் வைத்தும் உருவாக்கலாம். அதனை இந்தக் கட்டுரையின் இறுதியில் தருகின்றோம்.)



6. நட்சத்திர உருவத்தை அப்படியே கன்வர்ட் டு கர்வ் செய்து கொள்ளுங்கள். அரேன்ஜ் மெனுவில் இந்தக் கட்டளை உள்ளது. சுருக்கு வழி கன்ட்ரோல் க்யூ.

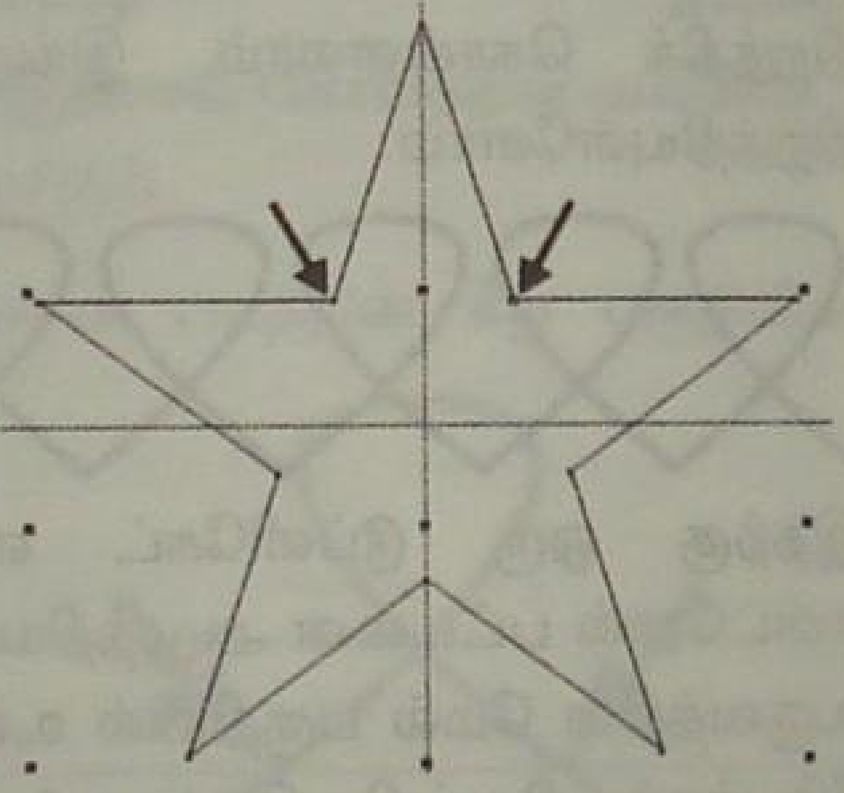


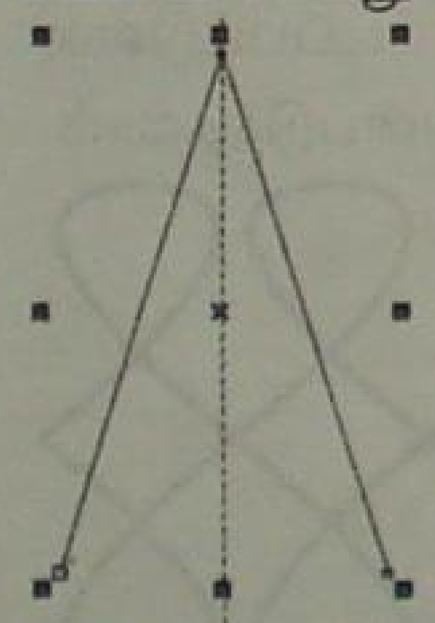
7. மேல் முனையின் இரண்டு அடிப்பகுதிகள் இணையும் பகுதியில் இரண்டு நோடுகள் உள்ளன. ஷேப் டூலால் அவற்றை செலக்ட் செய்து கொண்டு புராப்பர்ட்டிபாரில் பிரேக் கர்வ் குறியை க்ளிக் செய்யவும்.



8. பிக் டூலால் நட்சத்திர உருவத்தை செலக்ட் செய்து கொண்டு அரேன்ஜ் மெனுவின் பிரேக் அபார்ட் கட்டளையைக் கொடுக்கவும்.

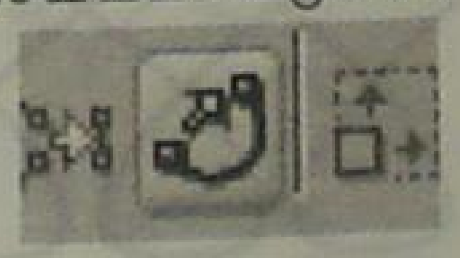
9. உருவத்தை டிசெலக்ட் செய்துவிட்டு, நட்சத்திரத்தின் கீழ் முனை பகுதியின் மீது பிக் டூலால் சொடுக்கவும். செலக்ட் ஆகும் அந்தப் பகுதியை டெலிட் செய்து விடவும்.

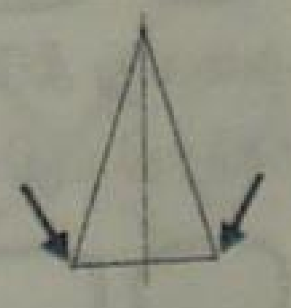




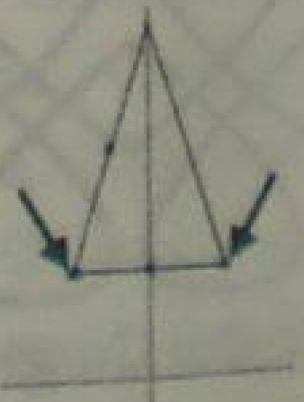
10. இப்போது மேல் முனை மட்டும் திருப்பி வைக்கப் பட்டுள்ள ஆங்கில வி எழுத்தைப்போல நின்றிருக்கும்.

11. உருவம் செலக்ட் செய்யப்பட்டுள்ள இந்த நிலையில் ஷேப் டூலை செலக்ட் செய்து, புராப்பர்ட்டி பாரில் ஆட்டோக்ளோஸ் கர்வ் குறியின் மீது க்ளிக் செய்யவும். உடன் மேலே பார்த்த உருவத்தின் அடிப்பகுதி ஒரு புதிய கோட்டால் மூடப்படுகிறது. உருவம் ஒரு முக்கோணமாக தெரிகிறது.

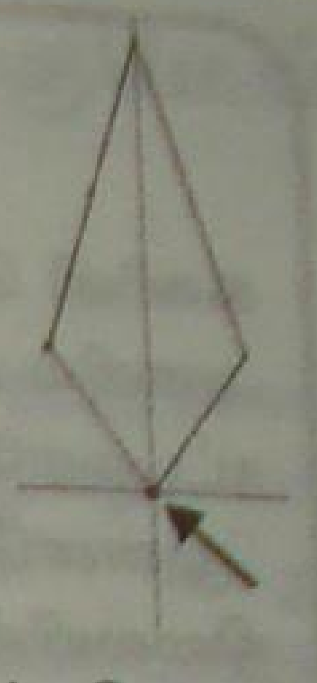


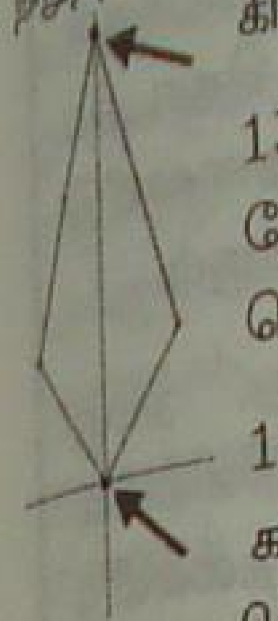


12. ஷேப் டூலால் இந்த உருவத்தின் அடிப்பகுதியில் உள்ள இரண்டு நோடுகளை செலக்ட் செய்து கொண்டு, புராப்பர்ட்டி பாரில் ஆட் நோட் குறியை க்ளிக் செய்யவும். இரண்டு நோடுகளுக்கும் நடுவே ஒரு புதிய நோட் தரப்படுகிறது.



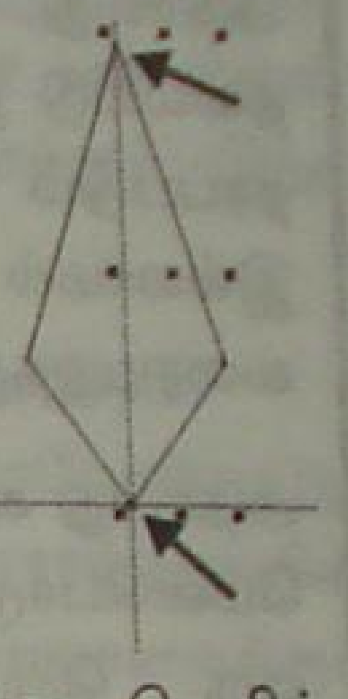
13. ஷேப் டூலால் இந்தப் புதிய நோடை மட்டும் செலக்ட் செய்து கீழே நோக்கி நகர்த்தி, நட்சத்திர உருவத்தை வரைந்த மையப்புள்ளியில் (இரண்டு கைடுகளும் இணையும் பகுதி) நிறுத்தவும். இப்போது ஒரு வைர அமைப்பு கிடைத்துள்ளது.



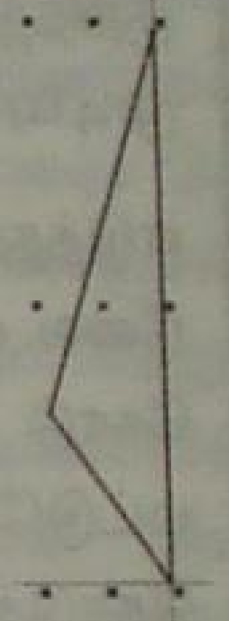


13அ. இதன் மேல் மற்றும் கீழ் நோடுகளை மட்டும் ஷேப் டூலால் செலக்ட் செய்யவும். (அருகே படத்தில் காண்க.)

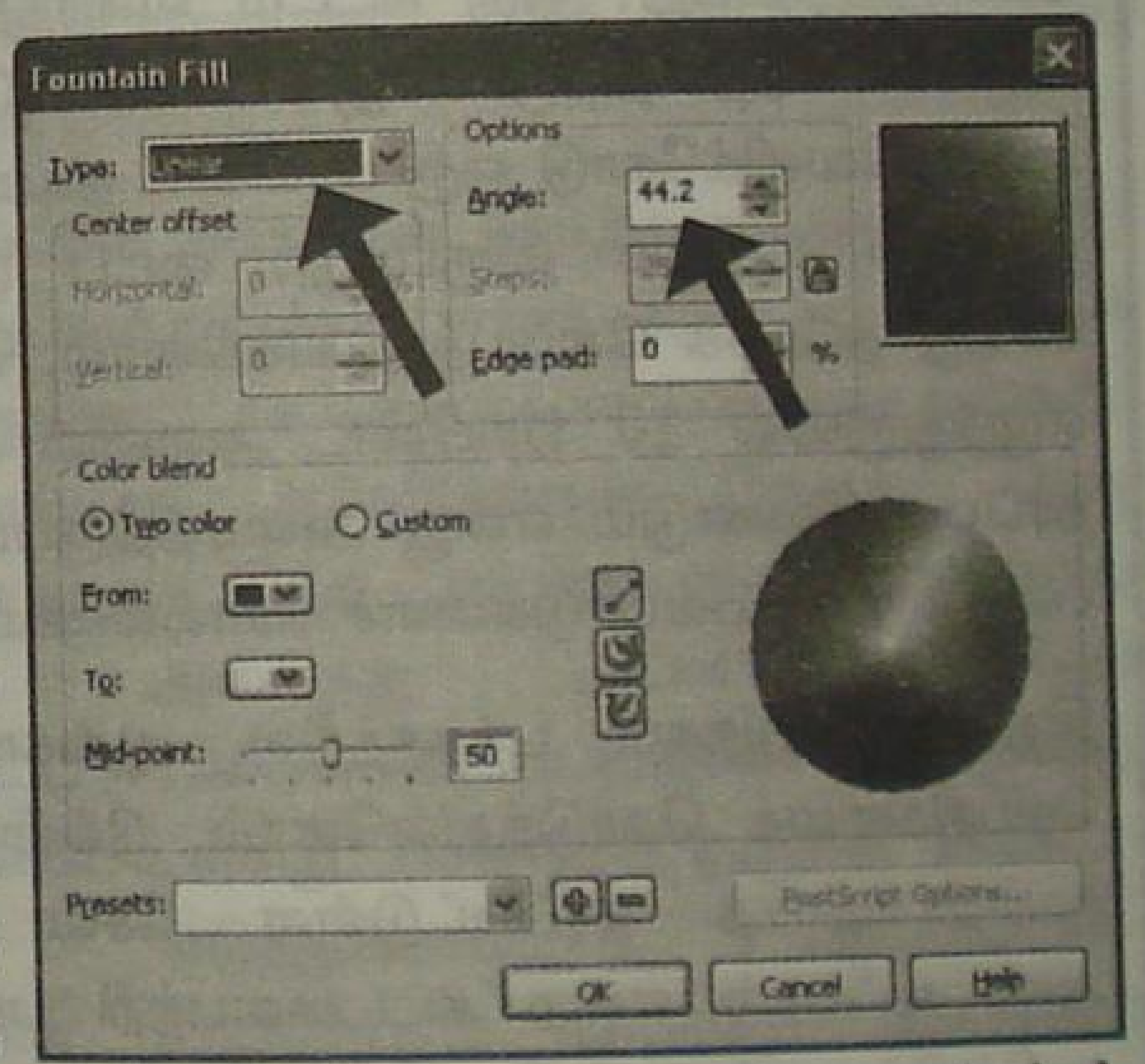
14. புராப்பர்டி பாரில் பிரேக் கர்வ் குறியை க்ளிக் செய்யவும். அடுத்து பிக் டூலால் உருவம் செலக்ட் செய்யப்பட்டுள்ள நிலையில், பிரேக் கர்வ் அபார்ட் கட்டளையை (கன்ட்ரோல் கே) கொடுக்கவும். இப்போது, வைர உருவம் இரண்டாக வெட்டப்பட்ட நிலையில் உள்ளது. வலது பக்கத்தை செலக்ட் செய்து டெலிட் செய்துவிடவும்.



15. இப்போது உள்ள உருவத்தை ஷேப் டூலால் செலக்ட் செய்து, புராப்பர்ட்டி பாரில் ஆட்டோ க்ளோஸ் கர்வ் குறியின் மீது சொடுக்கவும். உருவம் அருகே உள்ளது போன்ற முக்கோணமாகிறது.



16. இந்த உருவம் பிக் டூலால் செலக்ட் செய்யப்பட்டுள்ள நிலையில் ஃபவுண்டன் ஃபில்லைத் துவக்கவும். (எஃப் 11) வருகின்ற டயலாக் பாக்ஸில் லீனியர் முறையை செலக்ட் செய்து, ஆங்கிள் என்பதில் 45 டிகிரி கொடுக்கலாம். ஓகே செய்து கொள்ளவும்.



Fountain Fill

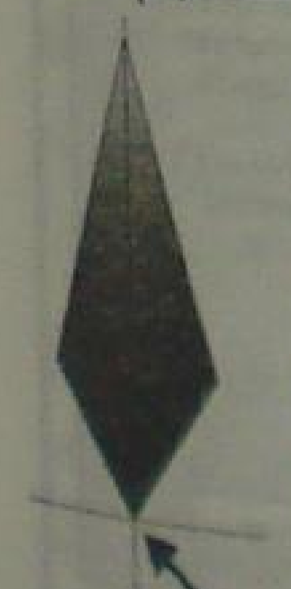
Angle: 44.2

Edge pad: 0 %

Color blend: ⦿ Two color ○ Custom

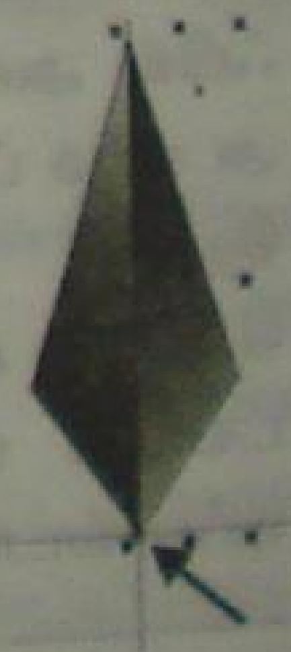
Mid-point: 50

17. இப்போது உருவத்திற் குள் ஃபவுன்டன் ஃபில் தரப்பட்டிருக்கிறது.



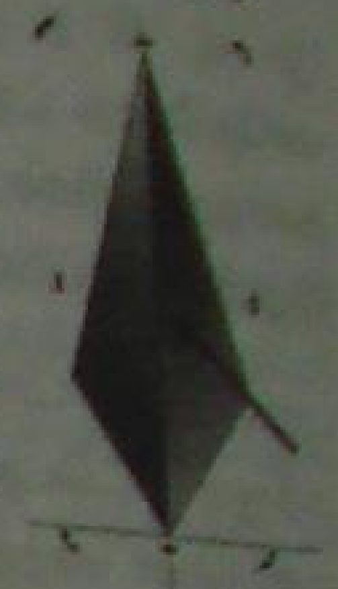
18. இந்த உருவத்திற்கு ஒரு டூப்ளிகேட் எடுத்து, அதனை அப்படியே வலது பக்கம் திருப்பிப் போடவும்.

19. வலதுபக்கம் வைத்த புதிய பகுதி செலக்ட் செய்து. அதற்கான ஃபில்லில் ஆங்கிளை மட்டும் மாற்றிக் கொள்ளுங்கள். இதனால் முப்பரிமாணத் தோற்றம் கிடைக்கும்.



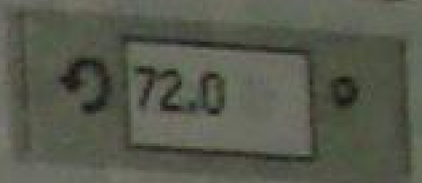
20. இரண்டு பகுதிகளையும் செலக்ட் செய்து குரூப் செய்துவிடுங்கள்.

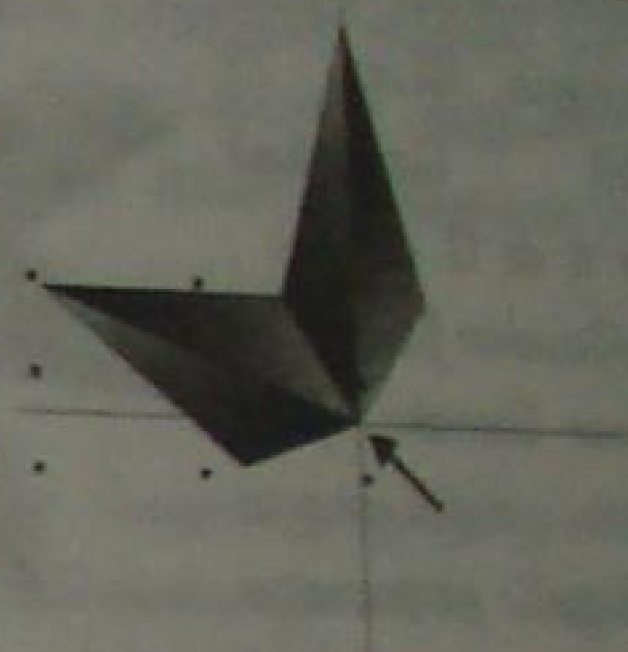
21. குரூப் செய்த உருவத்தின் மீது மவுஸால் இருமுறை க்ளிக் செய்து சுழற்சி அமைப்பை உருவாக்குங்கள். இதன் மையப் புள்ளியை நகர்த்தி, நட்சத்திர உருவத்தின் மையப் புள்ளியில் வைக்கவும்.



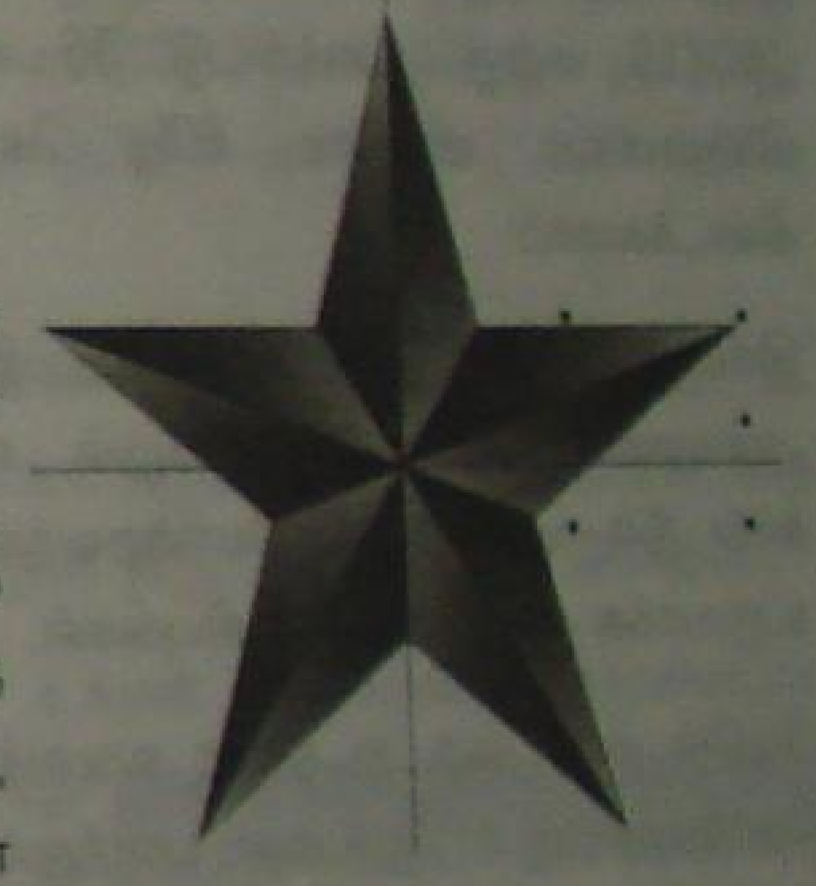
22. இந்த நிலையில் ஒரு டூப்ளிகேட் எடுக்கவும்.

23. டூப்ளிகேட் எடுத்த உருவம் அப்படியே செலக்ட் செய்துள்ள நிலையில் புராப்பர்ட்டி பாரில் ரொட்டேஷன் பகுதியில் 72 டிகிரி கொடுத்து என்டர் விசையை அழுத்தவும். டூப்ளிகேட் செய்யப்பட்டு நிறுத்தப்பட்ட உருவம் சுழற்றி நிறுத்தப்படுகிறது. இதன் சுழற்சி நாம் நகர்த்தி வைத்த மையப்புள்ளியின் அமைப்பில் உள்ளது.



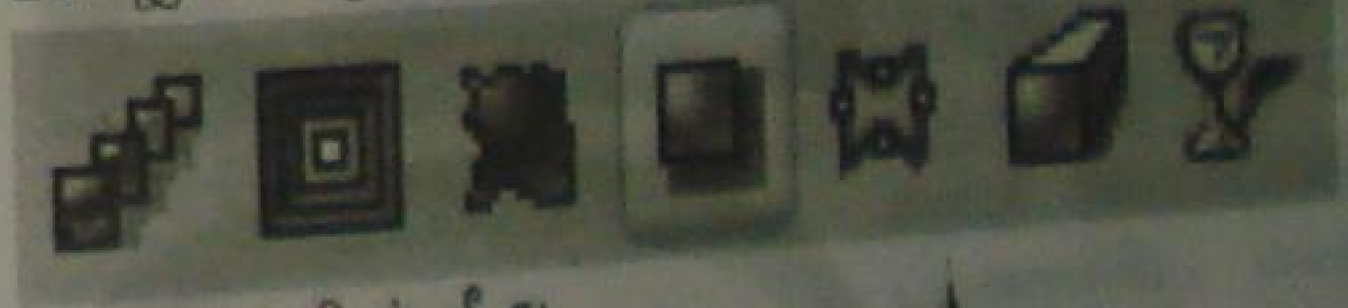


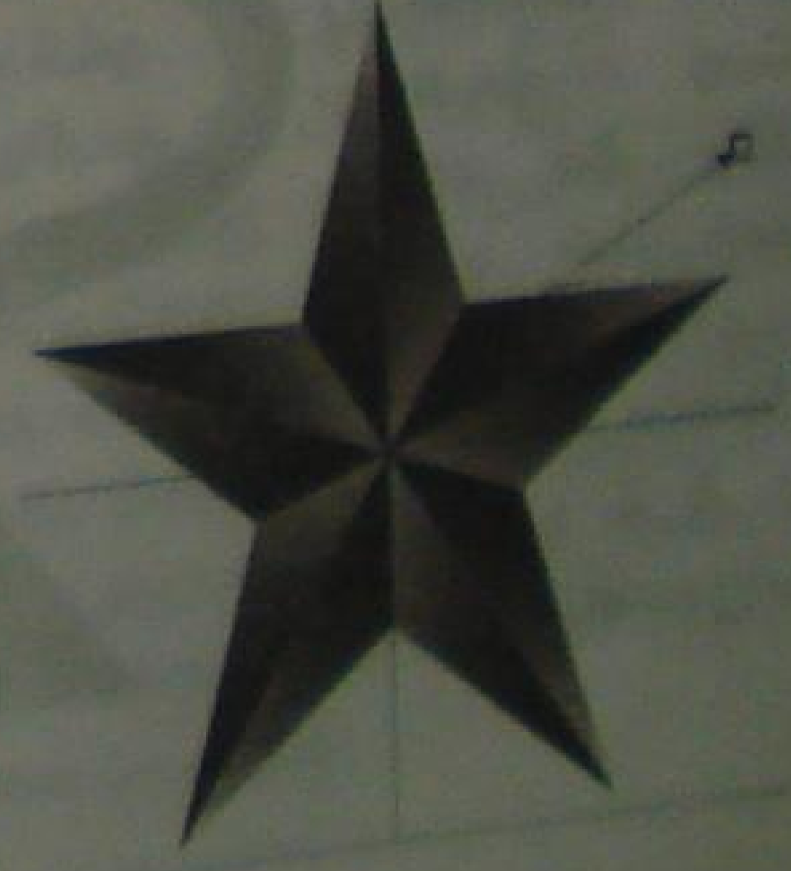
24. இதே நிலையில் அடுத்து நான்கு முறை டூப்ளிகேட் செய்யவும். கவனிக்க : இது அவசியமான செயலாகும். எந்த நிலையிலும் உருவத்தை டிசெலக்ட் செய்வது, வேறு உருவங்களை செலக்ட் செய்வது, வெளியே க்ளிக் செய்வது கூடாது.



25. நட்சத்திரம் ஏறக்குறைய முடிவடைந்த நிலையில் உள்ளது. அனைத்தையும் பிக் டூலால் செலக்ட் செய்து குரூப் செய்து கொள்ளவும்.

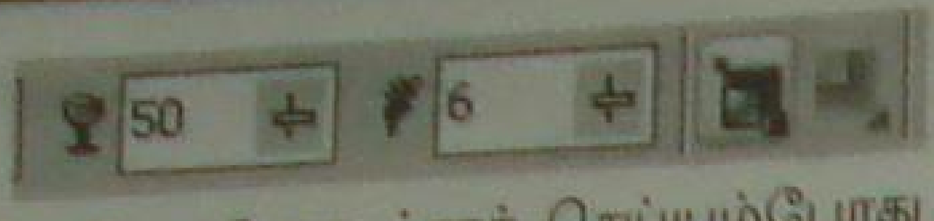
26. இப்போது ட்ராப் ஷேடோ டூலை செலக்ட் செய்து உருவத்தின் மீது ட்ராக் செய்யவும். உருவத்திற்கு நிழல் அமைப்பு தரப்படுகிறது.





நிழலின் பரப்பு, அடர்த்தன்மை போன்றவற்றை புராப்பர்ட்டி பாரில் உள்ள வசதிகள் மூலம்

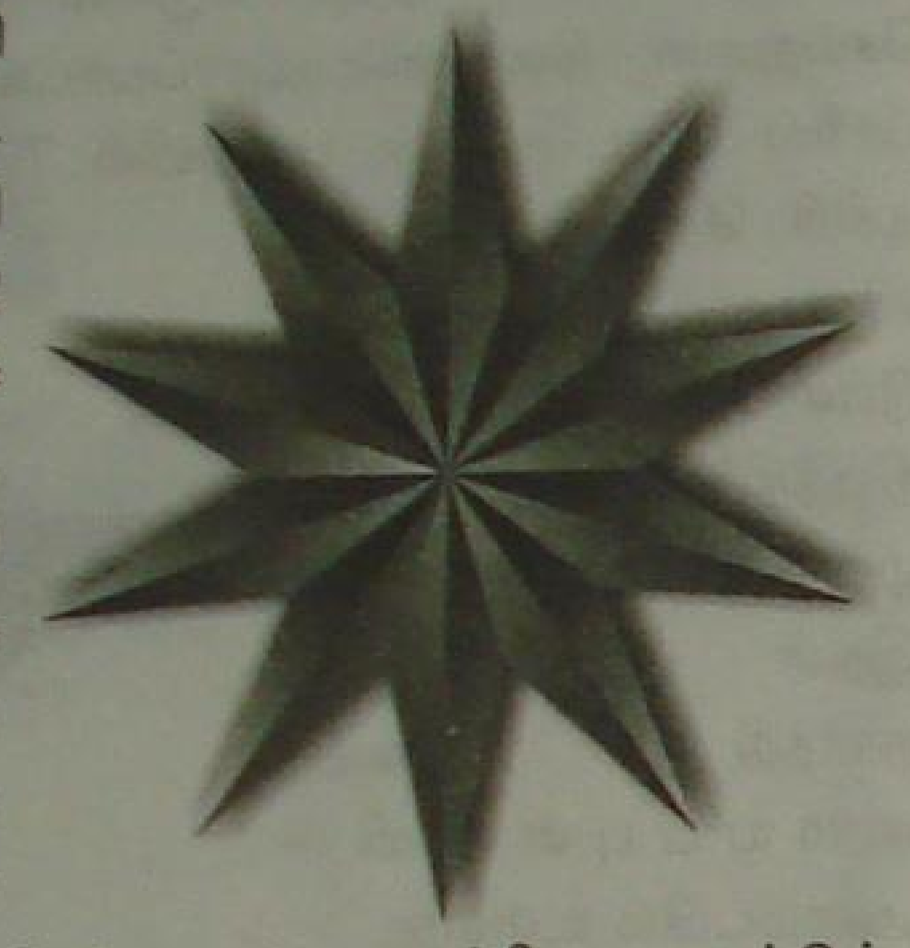
மாற்றி அமைக்க முடிகிறது.



அதேபோல ட்ராப் ஷேடோ டூலை ட்ராக் செய்யும்போது நகர்த்தும் திசை, தூரம் போன்றவற்றின் அடிப்படையிலும் நிழலின் பரப்பளவு, அமைப்பும் அமைகின்றன.

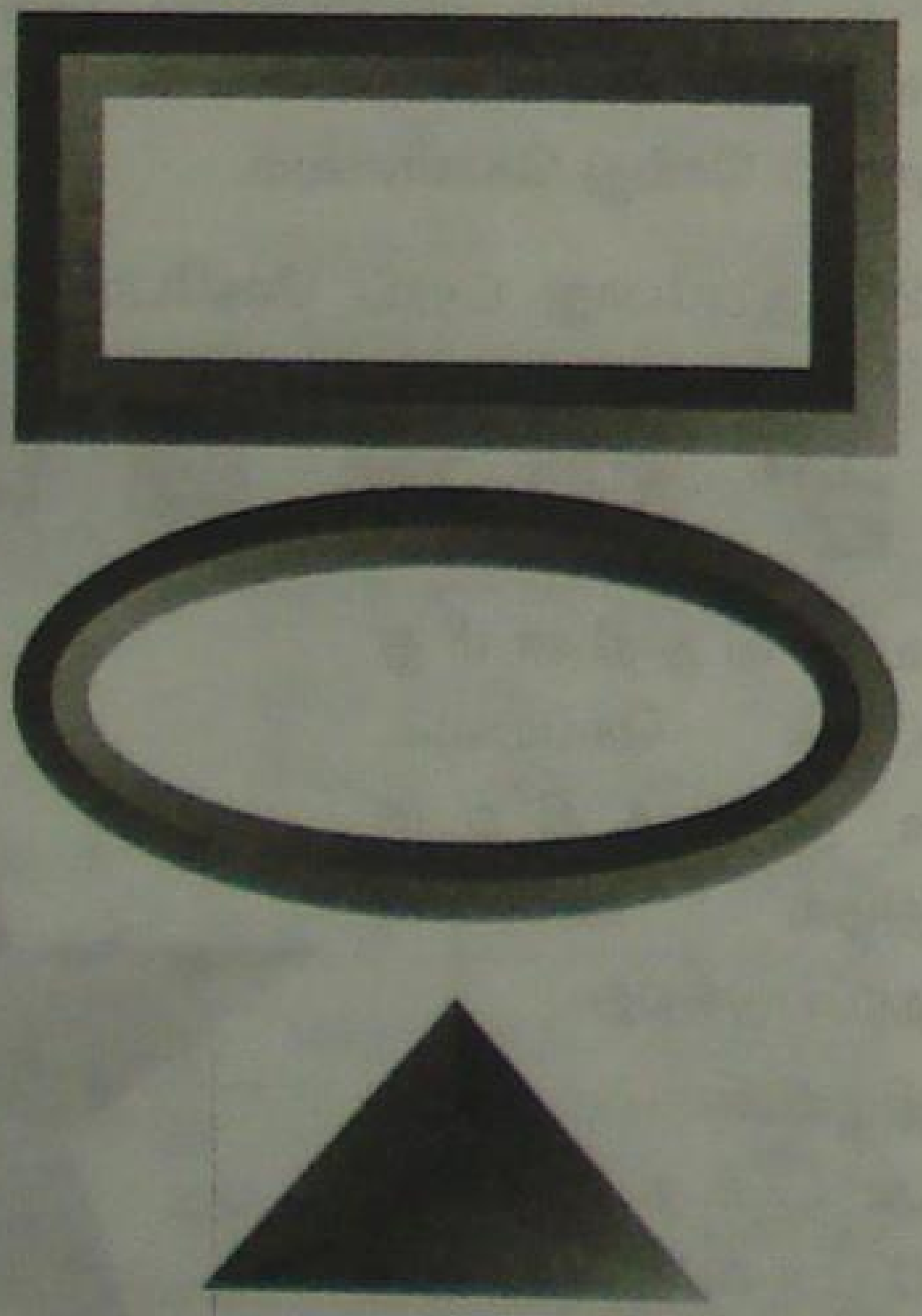
புராப்பர்ட்டி பாரில் தரப்படும் ட்ராப் ஷேடோ ஒபாஸிட்டி மற்றும் ஃபெதரிங் ஆகிய இரண்டு பகுதிகளிலும் எண்களை மாற்றித் தருவதன் மூலம் நிழல் அமைப்பைக் கட்டுப்படுத்தலாம்.

கவனிக்க : இங்கு 5 முனைகள் கொண்ட நட்சத் திரத்தை பயன்படுத்தியுள்ளோம். அதனாலேயே சுழற்றி நிறுத்தும் போது 72 டிகிரி கொடுக்கச் சொன்னோம். ஒருவேளை நீங்கள் 10 முனை கொண்ட நட்சத்திரம் உருவாக்குவதாயினும் தாராளமாக மேலே பார்த்த படிகளின் வழியில் செய்யலாம். சுழற்சியை மட்டும் 360/10 என்று கணக்கிட்டு 36 டிகிரிகள் கொடுத்துக் கொள்ளவும். விளைவு கீழே கொடுத்துள்ளது போல கிடைக்கலாம்.



இங்கு பார்த்த இந்த வடிவதை இந்த வழிமுறையில் அல்லாமல் வேறு வகையிலும் உருவாக்க முடியும். கர்வ் டூல், டிரிம் வசதி போன்றவற்றை பயன்படுத்தியும் உருவாக்க முடியும். முயற்சியுங்கள்.

மேலே நாம் ஒரு நட்சத்திர வடிவத்தை முப்பரிமாணத் தோற்றத்திற்கு மாற்றுவதைப் பார்த்துள்ளோம். இதே போல வட்டம், சதுரம் போன்ற தோற்றங்களையும் முப்பரிமாண நிலைக்கு மாற்ற முடியும். இதற்கு அடிப்படையாக பயன்படுவது ஃபவுண்டன் ஃபில் மட்டுமே. இதனை தேவையான கோணங்களுக்கு மாற்றிக் கொடுப்பதன் மூலம் நல்ல விளைவைப் பெற முடிகிறது. கீழே சில எடுத்துக்காட்டுகள், உங்கள் பார்வைக்காக. நீங்களே இவற்றை உருவாக்கிப் பாருங்கள்.



டிஃபால்ட் (Default)

கணினி செயல்பாடுகளில் டிஃபால்ட் என்பது பெரிய அளவில் பயன்பாட்டில் உள்ளது. இது ஒரு கருவியோ கட்டளையோ அல்ல. **டிஃபால்ட்**[1] என்பதன் பொருள் **"முன்னரே தீர்மானித்து வைக்கப்பட்டது; தொடக்க நிலையில் முன் குறித்து, பயனாளரின் தலையீடு இன்றி தன்னியல்பாய் இருப்பது"** என்பதாகும்.

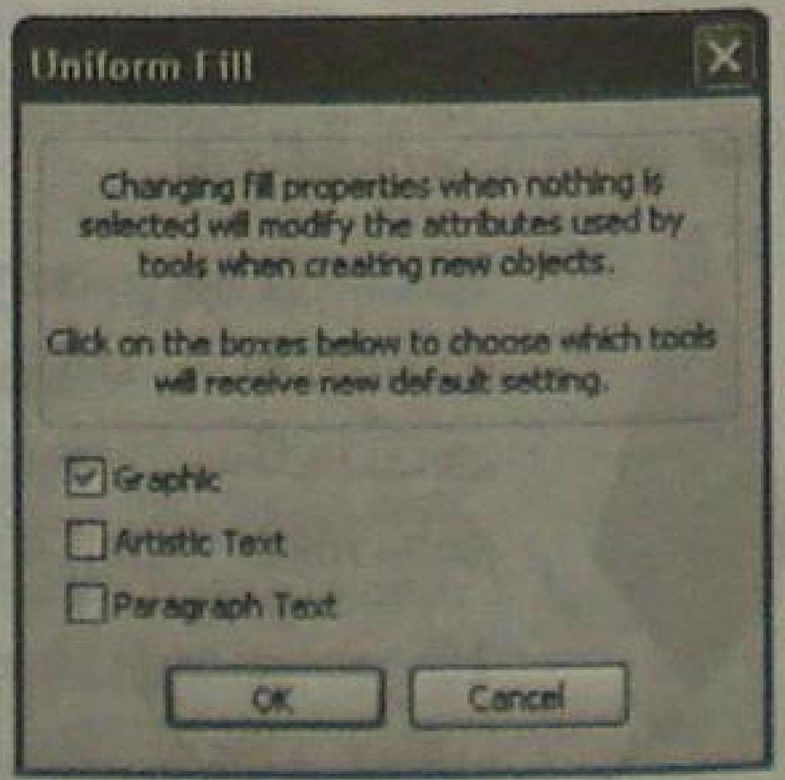
அதாவது, கணினியில் செயல்படும்போது, நமது தலையீடு இல்லாமல், தானாகவே, துவக்க நிலையில் தரப்படும் அமைப்பு ஆகும். நமது தலையீடு இல்லாமல் நடக்க வேண்டியது என்றாலும், இதனை வரையறுத்துக் கொள்ளவேண்டியுது நாம்தான்.

அதாவது கணினி வரைகலையில் பயன்படுத்தப்படும் மென்பொருட்களில் செயல்படும்போது எந்த ஒரு செயலைத் துவக்கினாலும் நாம் முன்பு குறித்து வைத்துள்ளதே தரப்பட வேண்டும் என்று முடிவுசெய்திருப்தே டிஃபால்ட் எனப்படுகிறது.

எடுத்துக்காட்டாக, கோரல்டிராவில் ஃப்ரீஹேண்ட் டூலை எடுத்து ஒரு கோடு (கர்வ்) வரைந்தால், அந்தக் கோடு ஒரு பாயின்ட் தடிமனில், கருப்பு நிறத்தில் மட்டுமே தரப்பட வேண்டும் என்று முடிவு செய்து கொடுத்திருப்பது; ஒரு கட்டம் வரைந்தால் அதற்கு உள்ளே எந்த நிறமும் இல்லாமல் (நோ ஃபில்), அதன் வெளிக்கோடு ஒரு பாயின்ட் தடிமனில் கருப்பு நிறத்தில் மட்டும் இருப்பது; டைப் டூலை க்ளிக் செய்து தட்டச்சு செய்யத் துவக்கினால், ஹெல்விடிகா எழுத்துருவில் 10 பாயின்ட் அளவில் எழுத்துக்கள் தரப்பட வேண்டும் என்று அமைத்திருப்பது - என்று பல்வேறு செயல்பாடுகளைச் சொல்லலாம்.

இதுபற்றி இந்தப் புத்தகத்தில் ஆங்காங்கே நாம் செய்திகளைக் கொடுத்துள்ளோம். டூல்ஸ் மெனுவில் மூன்றாவதாகத் தரப்பட்டுள்ள சேவ் செட்டிங்ஸ் அஸ் டிஃபால் என்ற கட்டளைபற்றி பக்கம் 253ல் குறிப்பிட்டிருந்ததை நினைவில் கொள்க.

கோரல்டிரா துவக்கப்படும்போது என்ன அமைப்பு இருக்க வேண்டும் என்பதை அந்தக் கட்டளை மூலம் முடிவு செய்யலாம். அதே போல எந்த ஒரு உருவமும் செலக்ட் செய்யப்படாத நிலையில் ஃபில் அல்லது கோட்டு அமைப்புகளைத் தெரிவு செய்தால் கொடுக்கப்படும் டயலாக் பாக்ஸ் மூலம் டிஃபால்டாக அமைப்பை மாற்ற முடிகிறது.



Uniform Fill

Changing fill properties when nothing is selected will modify the attributes used by tools when creating new objects.

Click on the boxes below to choose which tools will receive new default setting.

☑ Graphic

☐ Artistic Text

☐ Paragraph Text

---

[1] நன்றி : **கணினி களஞ்சியப் பேரகராதி**, மணவை பப்ளிகேஷன்

போர்டபிள் டாக்குமெண்ட் ஃபார்மேட் - பீடிஎஃப்

அமெரிக்க இராணுவ கோப்புகள் பரிமாற்றத்திற்காக உருவாக்கப்பட்ட ஒரு மென்பொருள் இன்று பல துறைகளுக்கும் அடிப்படையாக சேவை செய்து வருகிறது. ஆம்! அடோபி நிறுவனத்தின் போர்ட்டபிள் டாக்குமெண்ட் ஃபார்மேட் என்ற கணினி கோப்பு முறையும், அக்ரோபாட் என்ற மென்பொருளும் தவிர்க்க முடியாதவைகளாக இன்று திகழுகின்றன. ஈ-புக் எனும் மின்னூல் உருவாக்கத்தில் முக்கியப் பங்காற்றும் இந்த PDF முறை பற்றி சிறிது காண்போம்.

கம்ப்யூட்டர்களில் உருவாக்கும் வேலைகளை - ஃபைல்களை - மற்ற இடத்திற்கு மாற்றித் தரவேண்டியது தவிர்க்க இயலாததாகும். எடுத்துக்காட்டாக கோரல்டிராவில் உருவாக்கிய ஒரு வேலையை, வாடிக்கையாளருக்குக் காண்பிக்க வேண்டியிருக்கலாம். இதனை லேசரில் அவுட்புட் எடுத்து கூரியர் தபாலில் அனுப்பினாலும் குறைந்தது 16 மணி நேரமாகும், வாடிக்கையாளரைச் சென்றடைய. அதே ஃபைலை இணையத்தின் மின்னஞ்சல் மூலமாக அனுப்பினால் நொடிகளில் சென்று அடைகிறது. அதுவும் வாடிக்கையாளர் உலகின் எந்த மூலையில் இருந்தாலும் கவலையில்லை. அதிகபட்சமாக சில நிமிடங்களில் வாடிக்கையாளர் அந்த ஃபைலை துவக்கிப் பார்க்க இயலும்.

ஆனால் இதில் சில சிக்கல்கள் இருந்தன. அனுப்புகின்ற ஃபைலை பெறுபவர் துவக்கிப்பார்க்க அதே அப்ளிகேஷன் தேவை. எடுத்துக்காட்டாக கோரல்டிரா ஃபைலை துவக்கிப் பார்க்க கோரல்டிரா அப்ளிகேஷன் தேவை. வேறு அப்ளிகேஷன் மூலம் இந்த ஃபைலை துவக்க முடியாது. இதுபோலவே அனைத்து அப்ளிகேஷன்களிலும் உருவாக்கப்பட்ட ஃபைல்கள் உள்ளன. இன்றளவும் இந்தப் பிரச்சனை உள்ளது. (எனினும் ஒருசில வெக்டார் இமேஜ்களை, எடுத்துக்காட்டாக ஆட்டோகேட் அப்ளிகேஷனில் உருவாக்கிய படத்தை கோரல்டிரா போன்ற அப்ளிகேஷன்களில் துவக்கலாம். இது பொதுவாக படங்களுக்கு மட்டுமே பொருந்தும்)

அனுப்புகின்ற ஃபைலை - அது எந்த அப்ளிகேஷனில் உருவாக்கப்பட்டிருந்தாலும் - எளிதாகத் துவக்கிப் பார்க்கவும் வேறு சில செயல்களை செய்வதற்கும் வசதியாக உருவாக்கப்பட்ட செயல்பாடே பீடிஎஃப் (PDF) எனும் போர்ட்டபிள் டாக்குமெண்ட் ஃபார்மேட் என்ற முறையாகும்.

இன்று அநேகமாக அனைத்து அப்ளிகேஷன்களிலும், அந்தந்த அப்ளிகேஷனில் உருவாக்கிய ஃபைலை அப்படியே பீடிஎஃப்பாக மாற்ற வசதி கொடுக்கப்பட்டுள்ளது. இப்படி பீடிஎஃப்-பாக மாற்றப்பட்ட ஃபைலை துவக்கிப்பார்க்க அக்ரோபாட் ரீடர் என்ற அப்ளிகேஷன் உதவுகிறது.

இந்த அக்ரோபாட் ரீடர் அப்ளிகேஷன் முழுவதும் இலவசமாக வழங்கப்படுகிறது. இணையத்திலும், கணினி தொடர்பான இதழ்களுடன் வழங்கப்படும் சிடிக்களிலும் இது கிடைக்கிறது. (இந்த கோரல்டிரா புத்தகத்துடன் தரப்பட்டுள்ள சிடியிலும் இது கொடுக்கப்பட்டுள்ளது.) மிகச்சிறிய அப்ளிகேஷனான இதனை நமது கம்ப்யூட்டரில் பதிவதும் மிக எளிது. இந்த அக்ரோபாட் ரீடர் நிறுவப்பட்டுள்ள கம்ப்யூட்டரில் எந்த பீடிஎஃப் ஃபைலையும் துவக்கிப்பார்க்க முடியும்.

ஆனால் இந்த ஃபைல்களில் மாற்றங்கள் எதுவும் செய்ய முடியாது. அதே போல இந்த ஃபைலை அனுப்பியவர் அனுமதித்திருந்தால் மட்டுமே பிரிண்ட் எடுக்கவும் வேறு சில செயல்களைச் செய்யவும் முடியும்.

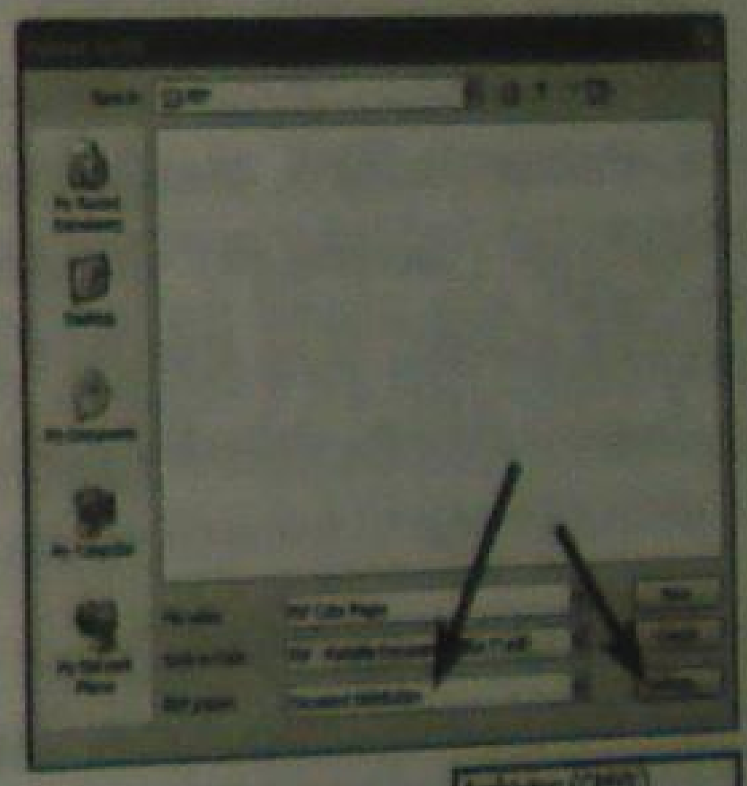
அக்ரோபாட்

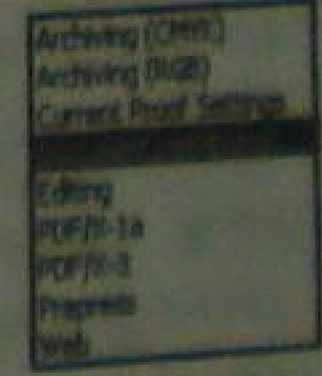
இந்த பீடிஎஃப் ஃபைலை மேலும் நமது விருப்பப்படி மாற்றியமைக்கவும் பிற செயல்பாடுகளைச் செய்யவும் தனியான ஒரு அப்ளிகேஷன் உதவுகிறது. அது அக்ரோபாட் என்ற முழுமையான ஒன்றாகும். இது தனியே விலைக்கு மட்டுமே தரப்படுகிறது. தற்போது அடோபி சிஎஸ்5 தொகுப்பில் அக்ரோபாட் 10.0 பதிப்பு தரப்படுகிறது.

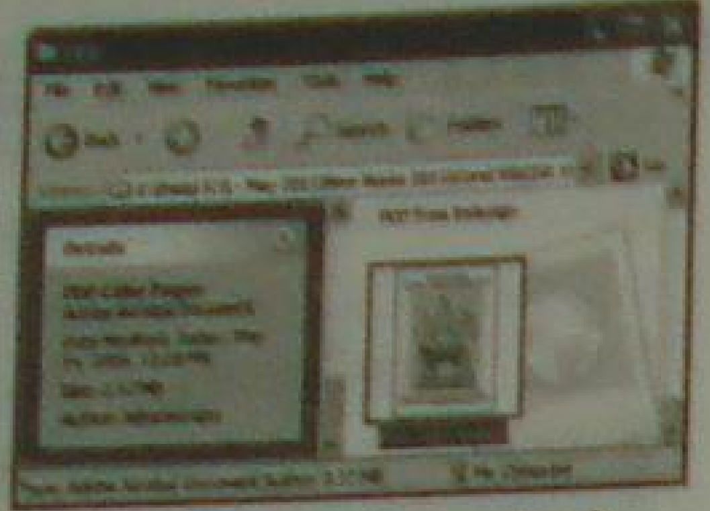
உருவாக்குவது எப்படி

இந்த பீடிஎஃப் ஃபைலை உருவாக்குவது எப்படி என்பதை காணலாம். இதற்கு ஒரே ஒரு செயல் மட்டும் போதும்.

1. கோரல்டிராவில் உங்கள் வேலையை முழுமையாக முடித்து சேவ் செய்து விடுங்கள். ஃபைல் மெனுவில் **பப்ளிஷ் டூ பீடிஎஃப்** (Publish to PDF) கட்டளையைக் கொடுத்து வருகின்ற டயலாக் பாக்ஸில் உங்கள் வேலைக்கு ஒரு பெயரை கொடுத்து சேவ் செய்யுங்கள். தேவையெனில் இதில் உள்ள பீடிஎஃப் பிரீசெட் என்ற பகுதியை சொடுக்கவும். வருகின்ற பட்டியலை கவனிக்கவும். தற்போது பீடிஎஃப் செய்வது எதற்காக என்பதற்கு ஏற்ப தேவையானதை அதில் செலக்ட் செய்துகொள்ளவும். எடுத்துக்காட்டாக தற்போது பீடிஎஃபாக மாற்றுவது, வாடிக்கையாளருக்கு புரூப் கொடுப்பதற்காக என்றால், இதில் டாக்குமெண்ட் டிஸ்ட்ரிபியூஷன் என்பதையும் நேரடியாக அச்சிற்கு கொடுக்கப் போகின்றீர்கள் என்றால் பிரீபிரஸ் என்பதையும் தெரிவு செய்து கொள்ள வேண்டும்.





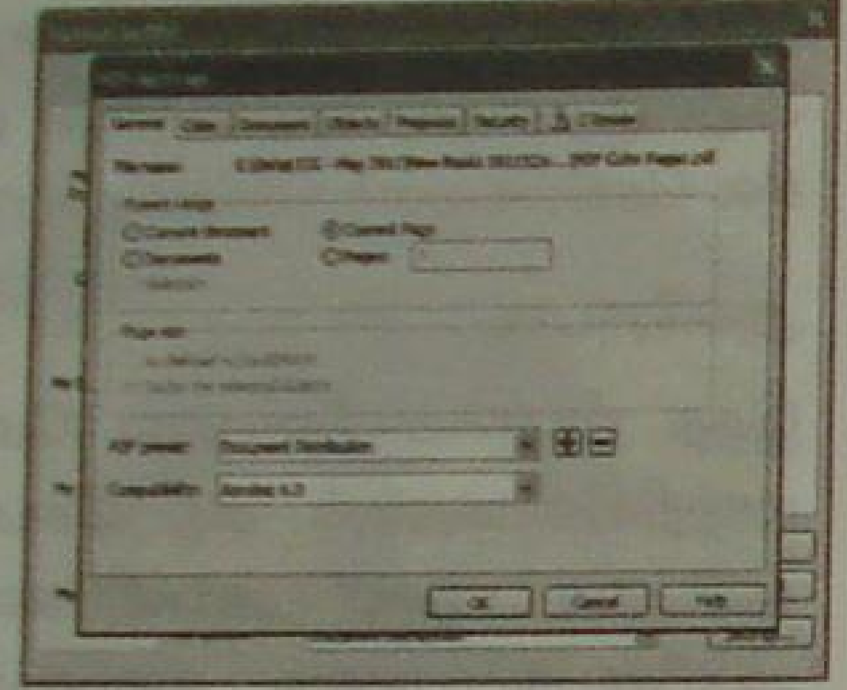


சேவ் செய்யுங்கள், அவ்வளவு தான்; உங்கள் கோரல்டிரா வேலை பீடிஎஃப் ஆக சேவ் செய்யப்பட்டு நிறுத்தப் பட்டுவிட்டது. இதனை அந்த ஃபைல் நிறுத்தப்பட்டுள்ள இடத்தில் பார்த்து அறியலாம். (அருகில் படம் காண்க).

நேரடியாக எந்த மாற்றமும் கொடுக்காமல் பீடிஎஃப் செய்வது இவ்வளவுதான். ஆனால் இதில் மேலும் பல வசதிகள் தரப்பட்டுள்ளன. அவற்றையும் பயன்படுத்தி நல்ல பலன்களைப் பெறலாம். அதற்கு என்ன செய்வது?

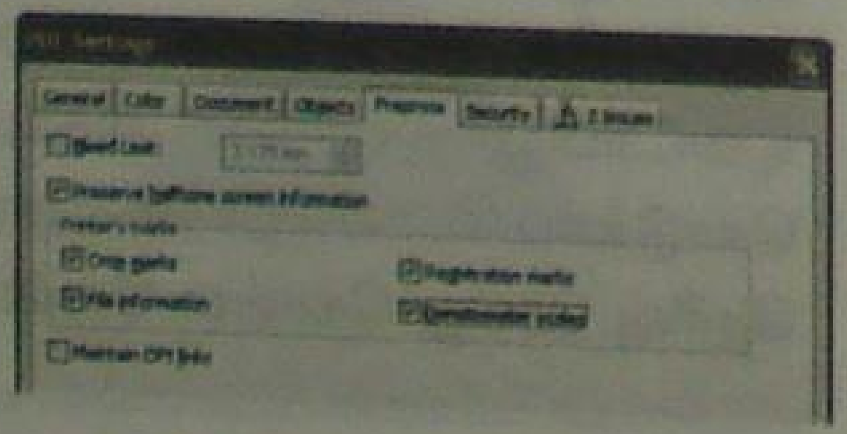
பப்ளிஷ் டு பீடிஎஃப் கட்டளையை கொடுத்ததும் வருகின்ற டயலாக் பாக்ஸின் வலது கீழ் மூலையில் செட்டிங்ஸ் என்று கொடுத்துள்ள பட்டனை கவனியுங்கள். இதனை சொடுக்கவும். உடன் ஒரு டயலாக் பாக்ஸ் வருகிறது. இதில் கொடுக்கப்பட்டுள்ளவற்றை படித்துப் பாருங்கள்.

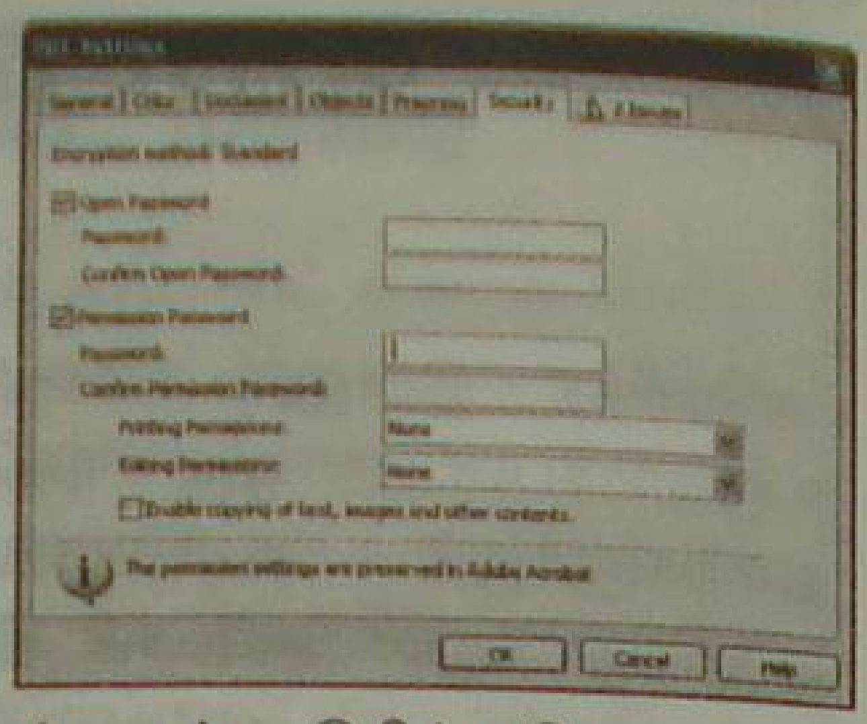
இதில் தனித்தனி ஃபோல்டர்களாக 7 தலைப்புகள் தரப்பட்டு உள்ளன. அனைத்திலும் மாற்றம் கொடுத்தே ஆகவேண்டும் என்ற அவசியம் கிடையாது. ஒவ்வொரு ஃபோல்டராகத் துவக்கிப் பாருங்கள். முதலில் உள்ள **ஜெனரல்** (General) என்பதை கவனியுங்கள். இதில் எக்ஸ்போர்ட் ரேன்ஜ் என்ற பகுதியின் மூலமா, தற்போதைய கோரல்டிரா வேலையை முழுவதுமாக - அதில் எத்தனை பக்கங்கள் இருந்தாலும் அப்படியே - பீடிஎஃபாக மாற்ற கரென்ட் டாக்குமென்ட் என்பதை செலக்ட் செய்யவும். அல்லது குறிப்பிட்ட பக்கங்களை மட்டும் மாற்ற பேஜஸ் என்பதில் தேவையான பக்க எண்களை மட்டும் கொடுக்கவும். தற்போது திரையில் தெரியும் (கோரல்டிரா) பக்கத்தை மட்டும் பீடிஎஃபாக மாற்ற கரென்ட் பேஜ் என்பது உதவுகிறது. அடுத்து உள்ள பீடிஎஃப் பிரீசெட் என்பதில் முன்பு பார்த்த அதே பட்டியல் தரப்படுகிறது.



தற்போது உருவாக்கப்படும் பீடிஎஃப் வேலையைத் துவக்கிப் பார்க்க எந்த நிலை தேவை என்பதை இங்குள்ள கம்பாடபிளிடி என்பதில் தெரிவு செய்து கொள்ளலாம். இதனால் உங்களிடம் உள்ள அடோபி அக்ரோபாட் ரீடர் பழைய பதிப்பாக இருந்தாலும் துவக்கிப் பார்க்க முடியும். முன்னதாக உங்கள் அச்சு சேவை வழங்குபவர்களிடம் சரியான விவரங்களை பெற்றுக் கொள்ளவும். அதனடிப்படையில் இந்த டயலாக் பாக்ஸ்களில் தேவையான மாற்றங்களைக் கொடுக்க வேண்டும்.

தேவையெனில் பிரீபிரஸ் என்ற ஃபோல்டரில் உள்ளவற்றில் தேவையானவற்றை மட்டும் செலக்ட் செய்யவும். (பக்கம் 124ல் பிரிண்ட் கட்டளையில் இதுபற்றி பார்த்ததை நினைவில் கொள்க.)





அடுத்து **செக்யூரிட்டி** (Security) என்ற தலைப்பை செலக்ட் செய்யவும். இதில் தேவையானவற்றை மட்டும் செலக்ட் செய்யலாம். இங்கு முதல் பகுதியாக உள்ள ஓபன் பாஸ்வேர்டு (Open Password) என்பதன் கீழே பாஸ்வேர்டு (Password) என்பதில் நமது பீடிஎஃப் ஃபைலுக்கு தனியான ஒரு பாஸ் வேர்டு கொடுத்துக் கொள்ளலாம். இதனால் அந்த ஃபைலை பாஸ்வேர்டு இல்லாமல் துவக்க முடியாது.

அதேபோல அடுத்ததாக உள்ள பெர்மிஷன் பாஸ்வேர்டு என்ற பகுதியில் உள்ள பிரிண்டிங் பெர்மிஷன் மற்றும் எடிட்டிங் பெர்மிஷன் என்பனவற்றில் தேவையான முறையை மாற்றிக் கொடுத்துக் கொள்ளலாம். இதனால் இந்த டயலாக் பாக்ஸின் பகுதிகள் மூலம், அந்த பீடிஎஃப் ஃபைலை பிரிண்ட் எடுப்பது, மாற்றம் செய்வது, காப்பி செய்வது உள்ளிட்ட செயல்கள் கட்டுப்படுத்தப்படுகின்றன.

இந்த வசதிகளால் நாம் அனுப்புகின்ற பீடிஎஃப் ஃபைலை நமது அனுமதி இல்லாமல் - நாம் கொடுத்துள்ள பாஸ்வேர்டு - இல்லாமல் துவக்குவது முடியாது. அத்துடன் அந்த ஃபைலை பிரிண்ட் எடுக்கவும் முடியாது. அதில் உள்ள எழுத்துப் பகுதி மற்றும் படங்களை மட்டும் காப்பி செய்து வேறு அப்ளிகேஷன்களில் நிறுத்தி பயன்படுத்துவதும் முடியாது. (அடோபி அக்ரோபாட் அப்ளிகேஷனில் துவக்கினாலும் மாற்றங்கள் செய்ய முடியாது.)

கடைசியாக உள்ள இஸ்யூஸ் என்பதை துவக்கிப் பாருங்கள். உங்களது வேலையில், வடிவமைப்பில் ஏதேனும் தொல்லைகள் இருந்தால் அவை இங்கு காட்டப்படுகின்றன. (இதுபற்றி பிரிண்ட் கட்டளையில் படித்ததை நினைவில் கொள்க (பக்கம் 125 காண்க).

எல்லாவற்றையும் சரிபார்த்து கடைசியாக எக்ஸ்போர்ட் என்ற பட்டனை அழுத்தவும். கோரல்டிரா ஃபைல், நீங்கள் செலக்ட் செய்துள்ள இடத்தில், நீங்கள் கொடுத்த பெயரில் பீடிஎஃப் ஃபைலாக சேவ் செய்யப்பட்டுவிடும்.

கவனிக்க வேண்டியவை : உங்கள் கம்ப்யூட்டரில் கோரல்டிரா அப்ளிகேஷன் முழுமையாக நிறுவப்பட்டிருந்தால் மட்டுமே பீடிஎஃப் சரியாக உருவாக்கப்படும். இல்லையென்றால் பிழை செய்தியை காட்டிவிட்டு மாற்றம் நிகழாமல் நின்றுவிடும். சில நேரங்களில் கணினியே செயலிழந்து நின்றும் விடலாம்.

குறிப்பு : மாற்றப்பட்ட பீடிஎஃப் ஃபைல்களை வேலை செய்த கம்ப்யூட்டரில் இல்லாமல் வேறு ஒன்றில் அக்ரோபாட் ரீடரில் துவக்கிப் பார்த்துவிட்டு அனுப்புவது நல்லது.

கோரல்டிராவில் உருவாக்கிய படங்களை எக்ஸ்போர்ட் செய்யும் பொழுதும், கோரல்டிராவிற்கு இம்போர்ட் செய்யும் பொழுதும் கவனிக்க வேண்டியவை :-

பக்கங்கள் வடிவமைப்பிற்காக நீங்கள் பயன்படுத்தும் அப்ளிகேஷன்கள் மற்றும், அவுட்புட் எடுப்பதற்காக பயன்படுத்தும் பிரிண்டரின் தன்மைகன் அடிப்படையில் மட்டுமே, கோரல்டிராவில் உருவாக்கப்பட்ட படங்களை எக்ஸ்போர்ட் செய்ய வேண்டும்.

எடுத்துக்காட்டாக பேஜ்மேக்கர் அப்ளிகேஷனை பப்ளிஷிங் வேலைக்காகவும், வடிவமைத்தவற்றை அவுட்புட் எடுப்பதற்காக பயன்படுத்தும் பிரிண்டர் போஸ்ட்ஸ்கிரிப்ட் (Postscript Printer) பிரிண்டராகவும் இருந்தால், படங்களை EPS ஃபார்மேட்டில் எக்ஸ்போர்ட் செய்யலாம். பிரிண்டர் நான் போஸ்ட்ஸ்கிரிப்ட்டாக (Non Postscript Printer) இருந்தால் WMF ஃபார்மேட்டில் எக்ஸ்போர்ட் செய்து பயன்படுத்த வேண்டும்.

இதே போல நீங்கள் பயன்படுத்தப்போகும் அப்ளிகேஷன்களையும் அவற்றிற்காக எக்ஸ்போர்ட் செய்யப்பட வேண்டிய ஃபார்மேட்-டையும் கீழே காண்க. இது ஒரு சிபாரிசு மட்டுமே. உங்கள் செயல்முறை அனுபவத்தின் அடிப்படையில் மாற்றியும் பயன்படுத்தலாம்.

அப்ளிகேஷனின் பெயர்	சிபாரிசு செய்யப்படும் ஃபார்மேட்
அடோபி இல்லஸ்ட்ரேட்டர் (Adobe Illustrator)	AI.PDF
ஆட்டோ கேட் (AutoCAD)	DXF
மாக்ரோமீடியா ஃப்ரீஹாண்ட் மற்றும் பிற வெக்டார் அப்ளிகேஷன்கள் (Macromedia FreeHand and other vector programs)	PCT, AI, FH
மைக்ரோசாஃப்ட் ஆபீஸ் (Microsoft Office)	PNG, WMF
வேர்டு பெர்ஃபெக்ட் ஆபீஸ் (WordPerfect Office)	PG
மைக்ரோகிராப்பிக்ஸ் டிசைனர் (Micrografx Designer)	CGM

தற்சமயம் பயன்படுத்தப்படும் நவீன இயந்திரங்களான, ப்ளாட்டர், கம்ப்யூட்டர் செயல்பாடுகளில் வேலை செய்யும் கட்டர்களில் (Cutter) அவுட்புட் எடுக்க HPGL (or) DXF Outline ஆகிய ஃபார்மேட்களில் எக்ஸ்போர்ட் செய்யலாம்.

அதேபோல மற்ற அப்ளிகேஷன்களிலிருந்து கோரல்டிராவிற்கு படங்களை கொண்டுவருவதற்கு (இம்போர்ட் Import) பின்வரும் ஃபார்மேட்கள் சிபாரிசு செய்யப்படுகின்றன. (இதில் க்ளிப் போர்ட் எனக்குறிப்பிடுவது - காப்பி பேஸ்ட் முறையாகும். அந்த குறிப்பிட்ட பகுதியை நேரடியாக காப்பி செய்து கோரல்டிராவில் பேஸ்ட் கொடுத்து விடலாம். அங்கு எக்ஸ்போர்ட் செய்து கோரல்டிராவில் இம்போர்ட் செய்ய வேண்டியது இல்லை.)

அப்ளிகேஷனின் பெயர்	சிபாரிசு செய்யப்படும் ஃபார்மேட்
அடோபி இல்லஸ்ட்ரேட்டர் 8 மற்றும் அதற்கு முந்தைய பதிப்புகள் (Adobe Illustrator version 8 and earlier)	AI
அடோபி இல்லஸ்ட்ரேட்டர் 9 மற்றும் அதற்கு பிந்தைய பதிப்புகள் (Adobe Illustrator version 9 and later)	PDF
ஆட்டோகேட் (AutoCAD)	DXF, DWG, HPGL (PLT files)
எழுத்து - டெக்ஸ்ட் (Text)	Clipboard, RTF
கோரல்டிரா (CorelDRAW)	CDR, Clipboard
டெனேபா கேன்வாஸ், மேக்ரோமீடியா ஃப்ரீஹாண்ட் மற்றும் பிற வெக்டார் அப்ளிகேஷன்கள் (Deneba Canvas, Macromedia FreeHand and other vector packages)	PCT, .AI, FN
மைக்ரோசாஃப்ட் ஆபீஸ் (MS Office)	WMF, PNG, VSD.
வேர்ட் பெர்ஃபெக்ட் ஆபீஸ் (WordPerfect Office)	WPG
மைக்ரோகிராப்எக்ஸ் டிசைனர் (Micrografx Designer)	DRW, AI

கோரல்டிரா, கீழே கொடுக்கப்பட்டுள்ள அனைத்து ஃபைல் ஃபார்மேட்டுகளையும் ஏற்றுக் கொள்கிறது. இவற்றிற்கு எக்ஸ்போர்ட் செய்வதும் இம்போர்ட் செய்வதும் முடிகிறது.

அடோபி டைப் 1 ஃபாண்ட் - Adobe Type 1 Font (PFB) - The PFB file format is for an Adobe Type 1 Font file.

ஏஎன்எஸ்ஐ டெக்ஸ்ட் - ANSI Tet (TXT) - ANSI Text (TXT) is a vector format that stores ANSI characters. This format is able to store text information but not formatting information, such as the font type or size. When you import a TXT file to, or export it file from CorelDRAW, only the text is transferred. If there are graphic elements in the file, they will not be imported or exported.

கால்ஸ் கம்ப்ரெஸ்டு பிட்மேப் - CALS Compressed Bitmap (CAL) - CALs Raster (CAL) is a bitmap format used mainly for document storage by high-end CAD programs. It supports a monochrome (1-bit) color depth and is used as a data graphics exchange format for computer aided design and manufacturing, technical graphics, and image processing applications.

கோரல் ஆர்ட்ஷோ 5 - Corel ArtShow 5 (CPX) - The CPX file format is a native file format of Corel ArtShow 5. It can contain both vectors and bitmaps.

கோரல் ப்ரசன்டேஷன்ஸ் - Corel Presentations (SHW) - the SHW file format is an a native format for Corel Presentations.

கோரல் ஆர்.ஏ.வி.ஈ. - Corel R.A.V.E. (CLK) - the CLK file format is an animation file native to Corel R.A.V.E.

கோரல்டிரா கம்ப்ரெஸ்டு - CorelDRAW Compressed (CDX) - The CDX file format is a compressed CorelDRAW file.

கோரல்டிரா டெம்ப்ளேட் - CorelDRAW Template (CDT) - The CDT file format is for a CorelDRAW template file.

எஃப்.பி.எக்ஸ். - FPX - The FlashPix file format stores images at different resolutions in a single file.

ஃப்ரேம் வெக்டார் மெடாஃபைல் - Frame Vector Metafile (FMV) - The FMV file format is for a Frame Vector Metafile.

ஜெம் பெய்ன்ட் - GEM Paint (IMG) - GEM Paint (IMG) is a bitmap format that is the native bitmapped file format of the GEM environment. IMG files support 1 and 4-bitmap paletted color and are compressed using an RLE method. IMG was a common format in the early days of desktop publishing.

ஜெம் ஃபைல் - The GEM file format is for a GEM file.

லோட்டஸ் பிக் - Lotus PIC (PIC) - The PIC file format is for a Lotus PIC file.

மேக் பெய்ன்ட் பிட்மேப் - MacPaint Bitmap (MAC) - MacPaint (MAC) is a bitmap format that uses the file extensions MAC, PCT, PNT and PIX. It is the format used by the MacPaint program that was included with the Macintosh 128. It supports only 2 colors and a palette of patterns. It is used mainly by Macintosh graphics applications to store black and white graphics and clipart. The maximum size for MAC images is 720x576.

மேக்ரோ மீடியா ஃபிரீஹேண்ட் - Macromedia FreeHand (FH) - the FH format is the native vector file format for Macromedia Freehand. Corel graphics applications only support Macromedia FreeHand versions 7 and 8.

மெட் மெடாஃபைல் - MET Metafile (MET) - The MET file format is for a MET Metafile.

மைக்ரோகிராஃபிக்ஸ் - Micrografx 2.x, 3.x (DRW) - The DRW file format is for a Micrografx 2.x or 3.x file

மைக்ரோகிராஃபிக்ஸ் - Micrografx Picture Publisher 4 (PP4) - The PP4 file format is a native file format for Micrographx Picture Publisher 4.

மைக்ரோகிராஃபிக்ஸ் பிக்சர் பப்ளிஷர் - Micrografx Picture Publisher 5 (PP5) - The PP5 file format is a native file format for Micrographx Picture Publisher 5.

மைக்ரோசாப்ட் பவர் பாயின்ட் - Microsoft Powerpoint (PPT) - the PPT file format is native to Microsoft PowerPoint.

என்ஏபி மெடாஃபைல் - NAP Metafile (NAP) - The NAP file format if for a NAP metafile.

ஓஎஸ்/2 பிட்மேப் - OS/2 Bitmap (BMP) - This type of bitmap file is designed for the OS/2 operating system.

பேட்டர்ன் ஃபைல் - Pattern File (PAT) - The PAT file format is for a pattern file.

ரிச் டெக்ஸ்ட் ஃபார்மேட் - Rich Text Format (RTF) - Rich Text Format (RTF) is a text format that stores plain text plus text formatting such as bold. When you import an RTF file to, or export it from CorelDRAW, only the text is transferred. If there are graphic elements in your file they will not be imported to or exported from CorelDRAW.

சிடெக்ஸ் சிடி பிட்மேப் - SCITEX CT Bitmap (SCT) - The SCT file format is used for importing 32-bit color and grayscale SCITEX images. SCITEX bitmaps are creaetd from high-end scanners. The bitmaps are then processed for output by file recorders or high-end page layout programs.

ட்ரூ டைப் ஃபான்ட் - True Type Font (TTF) - The True Type Font (TTF) file format was created jointly by Apple Computer and Microsoft Corporation. It is the most common format for fonts used in both Macintosh and Windows operating systems. The TTF file format prints a font as bitmaps or vectors depending on the capabilities of your printer. True Type Fonts print as they appear on screen and can be resized to any height.

விஸியோ - Visio (VSD) - VSD is the Visio drawing format. It can contain bitmaps and vectors.

விண்டோ மெடாஃபைல் ஃபார்மேட் - Windows Metafile Format (WMF) - Windows Metafile Format (WMF), developed by Microsoft Corporation, stores both vector and bitmap information. It was developed as the internal file format for Microsoft Windows 3. It supports 24-bit RGB color and is supported by most Windows applications.

எக்ஸ் பிக்ஸ்மேப் இமேஜ் - XPixMap Image (XPM) - The XPM file format is used with an XPixMap Image file.

100% Job assured Training!
Training on
Computer Graphic Designing
with exposure to Advertising, Photography
Flex Printing, Book Publishing and Printing
✦ Individual PC for each Student ✦
✦ More Practical hours ✦
✦ Printed Course Material ✦
✦ Flexible Timings ✦
✦ Experienced Faculty ✦
✦ Classes in Tamil only ✦
✦ Service after completion ✦
Balaji Institute of Computer Graphics
167, Police Kandasamy Street, Olympus, CBE-641045
✆ 0422-2323228, 97900-13782, 98422-13782
Right place for Bright future...!

மவுஸின் வலது பட்டனின் உபயோகங்கள்

Usage of the Right Button of the Mouse

மவுஸ் - டெஸ்க்டாப் பப்ளிஷர் வகை கம்ப்யூட்டர்களில் வேலை செய்யும் பொழுது உதவுகின்ற முக்கியமான ஒரு கருவியாகும். குறிப்பாக கம்ப்யூட்டர் வரைகலை பகுதியில் இந்த மவுஸ் பன்முக செயல்பாடுகளை செய்கிறது.

மெனுக்களை, கட்டளைகளை, டூல்களை செலக்ட் செய்வது, கட்டங்கள், வட்டங்கள், கோடுகள் வரைவது என்பதான செயல்களிலும் இந்த மவுஸின் பயன்பாடு மிக அதிகம்.

படங்கள் வரைவதற்கு உதவும் பென்சில், பேனா, ஸ்கெட்ச் பென், ஸ்கேல், எரேஸர், ஷார்பனர், ஸ்ப்ரேயர், கத்தரிக்கோல், கத்தி - உள்பட பல கருவிகளின் செயல்களை இந்த மவுஸ் செய்கிறது.

இப்படி பல செயல்களையும் செய்யும் இந்த மவுஸ் துவக்கத்தில் ஒரு பட்டனுடன் மட்டும் கிடைத்தது. பிறகு இரண்டு பட்டன்கள், மூன்று பட்டன்களுடன் உருவாக்கப்பட்டது. அடிப்புறம் ஒரு எலக்ட்ரானிக் பந்து பொருத்தப்பட்டு வந்த மவுஸ் தற்போது ஆப்டிக்கல் மவுஸ் (Optical Mouse) என்று நவீனமாக தயாரிக்கப்பட்டு கிடைக்கிறது. இதில் இரண்டு பட்டன்களும், அவற்றிற்கு இடையே ஒரு சிறிய சக்கரமும் (ஸ்க்ரால் வீல்) பொருத்தப்பட்டுள்ளது.

கோரல்டிராவில் இந்த ஸ்க்ரால் வீலை சுழற்றினால் ஸ்கிரீனில் வ்யூ மாறுகின்றது. ட்ராப்டவுன் லிஸ்ட் பகுதியில் பட்டியலில் தேடுவதற்கு உதவுகிறது.

மவுஸின் இடது பட்டன் நமது வழக்கமான வேலைகளான, கட்டளைகள் செலக்ட் செய்வது, படங்கள் வரைவது உள்ளிட்ட அனைத்து வேலைகளையும் செய்கின்றது.

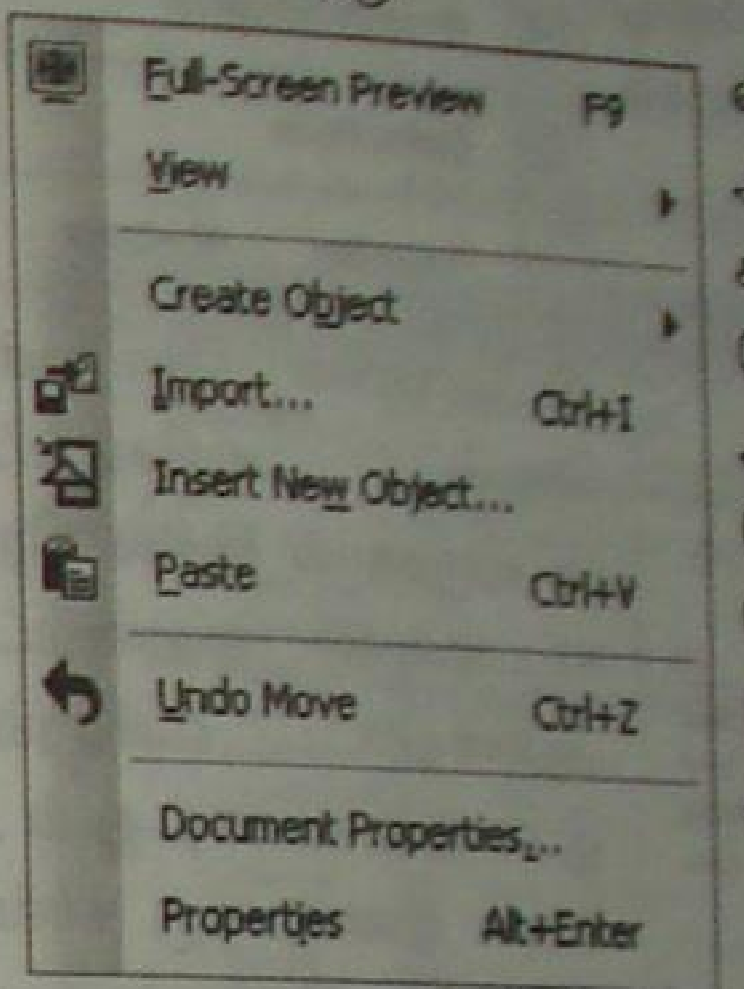
வலது பட்டனின் செயல்பாடுகள் சற்று வித்தியாசமானவையாகக் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. வலது பட்டனை க்ளிக் செய்யப்படும் இடத்தைப் பொறுத்து அதன் செயல்பாடுகள் அமைகின்றன. குறிப்பாக கோரல்டிராவில் வலது பட்டனின் செயல்பாடுகள் அதிக அளவில் உள்ளன.

இரண்டு வழிகளில் இது செயல்படுகிறது.

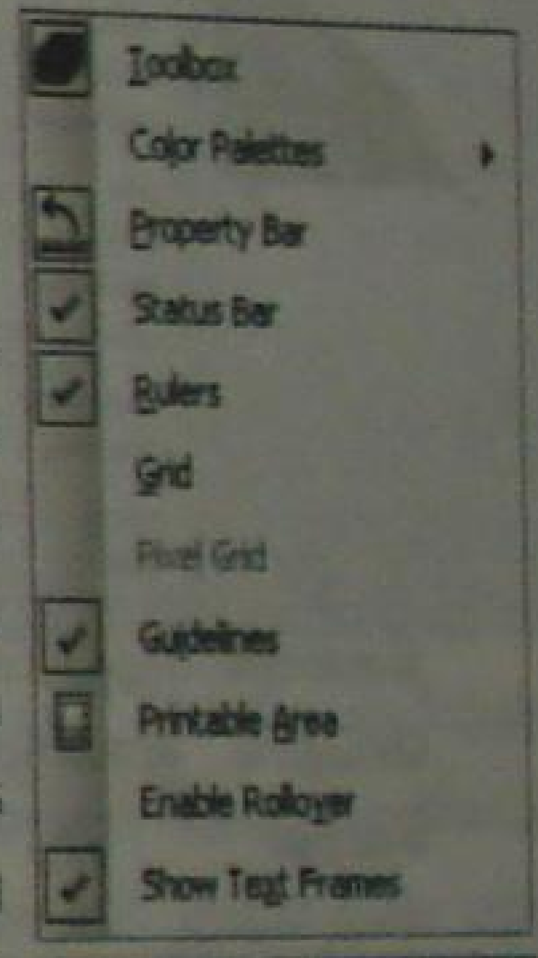
1. நேரடியாக விளைவுகளைக் கொடுக்கின்றது. எடுத்துக்காட்டாக வரையப்பட்ட உருவத்தின் கோட்டிற்கு நிறத்தை மாற்றும் பொழுது நேரடியாக கலர் கொடுக்கப்படுகிறது.
2. கான்டெக்ஸ்ட் மெனு (Context Menu) என்னும் பட்டியல் வந்து அதில் நமக்குத் தேவையான கட்டளையை செலக்ட் செய்து கொள்ளுதல்.

ஒவ்வொரு இடத்திலும் மவுஸின் வலது பட்டனின் செயல்பாடுகள் மாறுபடுகின்றன. பெரும்பாலும் நாம் இதுவரையிலும் பார்த்த கட்டளைகள் மற்றும் டூல்களே இங்கு பட்டியலாக மீண்டும் கொடுக்கப்படுகின்றன. எனவே வருகின்ற பட்டியலை மீண்டும் பார்ப்பது தேவையற்றது. எனினும் சில முக்கிய செயல்பாடுகள் மற்றும் புதிய கட்டளைகள் பற்றி மட்டும் இங்கு காணலாம்.

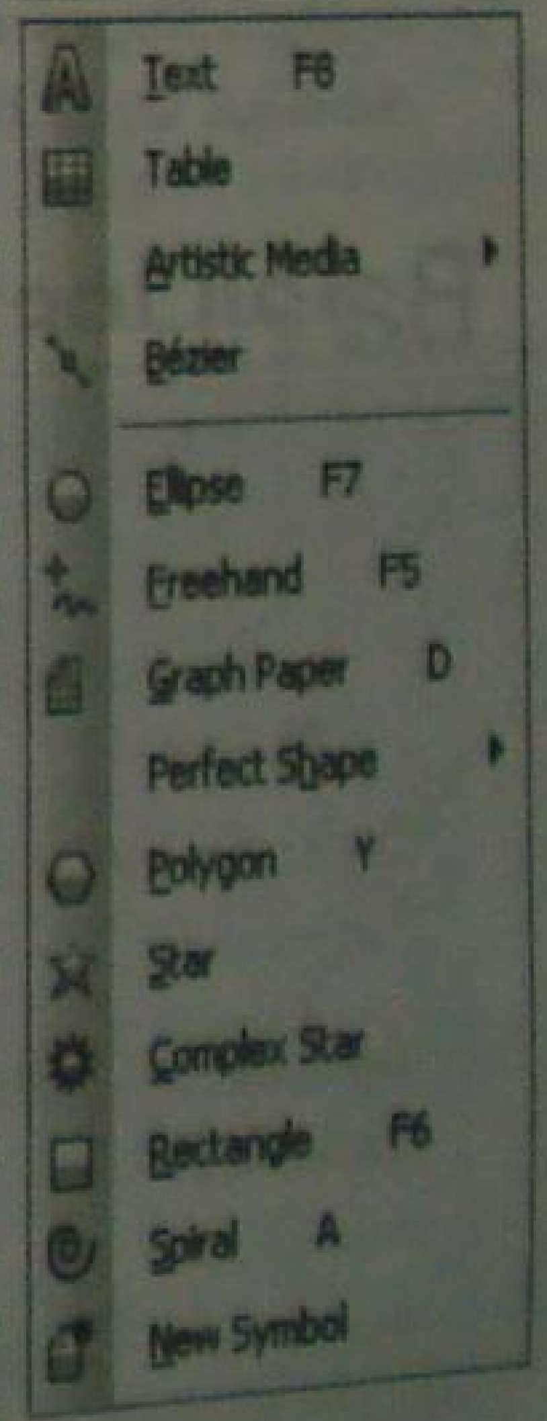
1. பிக் டூல் செலக்ட் செய்யப்பட்டு, எந்த ஒரு உருவமும் செலக்ட் செய்யப்படாத நிலையில் பின்வரும் மெனு கிடைக்கிறது.



வ்யூ மற்றும் கிரியேட் ஆப்ஜெக்ட் ஆகிய கட்டளைகள் காஸ்கேடிங் மெனுக்களாக உள்ளன அவற்றை செலக்ட் செய்தால் முறையே மேலும் பல மெனுக்கள் (கீழே படம் காண்க) கிடைக்கின்றன.



இவற்றில் வ்யூவின் காஸ்கேடிங் மெனுவில் கிடைக்கும் கட்டளைகள் அனைத்தும் நாம் ஏற்கனவே பார்த்தவையே. மெனுவை செலக்ட் செய்து கட்டளையை செலக்ட் செய்வதற்கு பதிலாக நேரடியாக மவுஸின் வலது பட்டனை க்ளிக் செய்து இவற்றை பெற முடிகிறது.

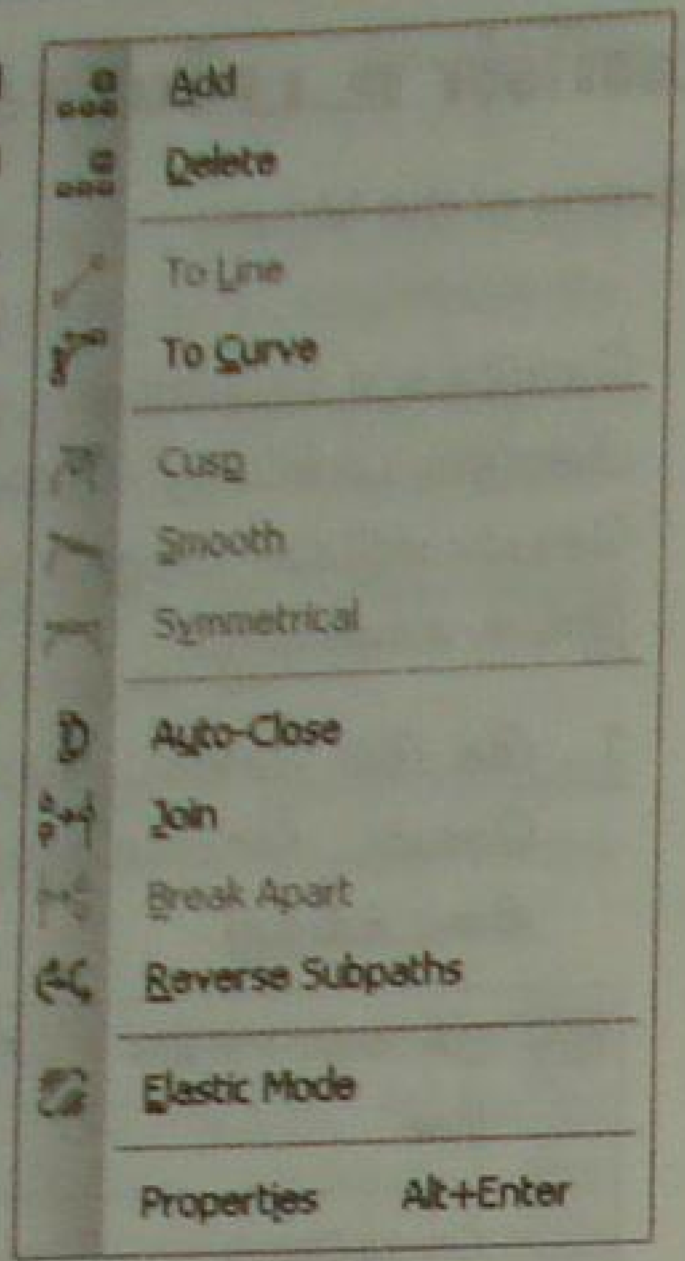


கிரியேட் பகுதியின் காஸ்கேடிங் மெனு மூலமாக நாம் டூல்களை செலக்ட் செய்ய முடிகிறது. மவுஸை நகர்த்தி தேவையான டூலை செலக்ட் செய்வதற்கு பதிலாக, வலது பட்டனை க்ளிக் செய்து, படங்கள் வரைவதற்கான டூல்களை கட்டளையாக பெற முடிகிறது. இவற்றில் தேவையான டூலை (கட்டளையை) செலக்ட் செய்தால் மவுஸின் ஐகான் அந்த டூலுக்கு உறியதாக மாறிவிடுகிறது.

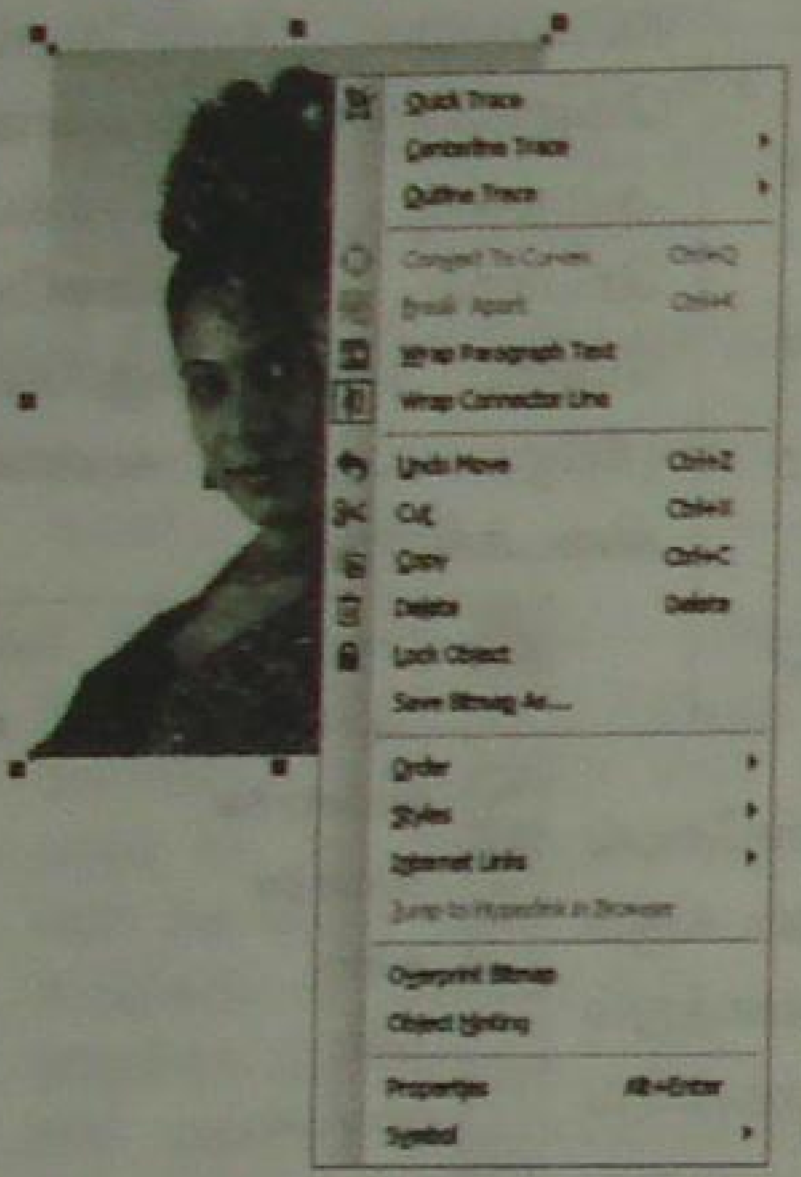
2. ஷேப் டூல் செலக்ட் செய்யப்பட்ட நிலையில் :

அ. ஒன்றிற்கு மேற்பட்ட நோடுகள் செலக்ட் செய்யப்பட்டுள்ள நிலையில் கர்வ்-ஆக உள்ள

உருவத்தின் மீது வலது பட்டனை க்ளிக் செய்ய பின்வரும் மெனு வருகிறது. இதில் உள்ள அனைத்து கட்டளைகளும் ப்ராப்பர்ட்டி பாரில் கிடைப்பவையே. எனினும் இந்த பட்டியல் மூலம் விரைவாக வேலை செய்ய முடிகிறது.


Add
Delete
To Line
To Curve
Cusp
Smooth
Symmetrical
Auto-Close
Join
Break Apart
Reverse Subpaths
Elastic Mode
Properties Alt+Enter

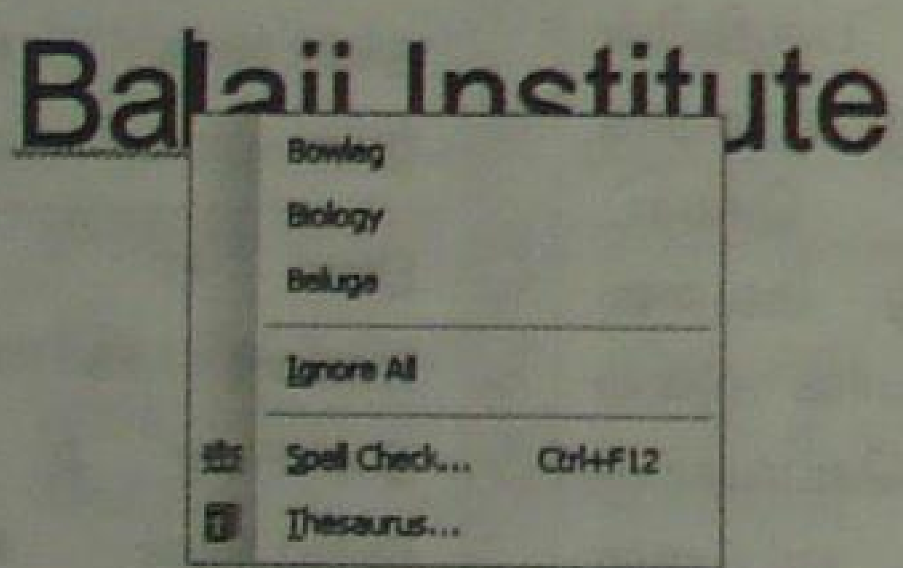
ஆ. பிட்மேப் படத்தின் மீது ஷேப் டூலின் வலது பட்டனை க்ளிக் செய்தால் வரும் மெனு:


Quick Trace
Centerline Trace
Outline Trace
Convert To Curves Ctrl+Q
Break Apart Ctrl+K
Wrap Paragraph Text
Wrap Connector Line
Undo Move Ctrl+Z
Cut Ctrl+X
Copy Ctrl+C
Delete Delete
Lock Object
Save Bitmap As...
Order
Styles
Internet Links
Jump to Hyperlink in Browser
Overprint Bitmap
Object Hinting
Properties Alt+Enter
Symbol

பிட்மேப்பின் நோடுகள் செலக்ட் செய்யப் பட்டிருந்தால் இதில் பிற கட்டளைகள் ஹைலைட் ஆகின்றன. எனினும் இவையனைத்தும், ஷேப் டூலால் ஒரு கர்வ் செலக்ட் செய்யப்பட்ட நிலையில் ப்ராப்பர்ட்டி பாரில் கிடைப்பவையே.

3. டெக்ஸ்ட் டூலை செலக்ட் செய்துள்ள நிலையில் எழுத்துப்பகுதிமேல் வலது பட்டனை க்ளிக் செய்தால் இரண்டுவிதமான மெனுக்கள் கிடைக்கின்றன.

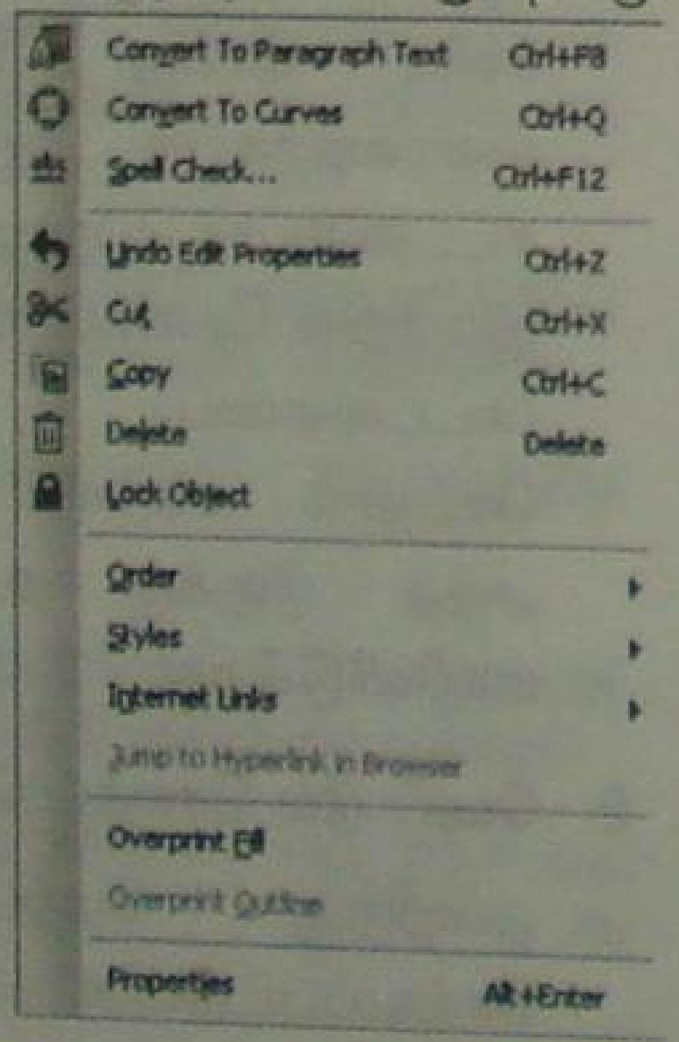
அ. எழுத்துப்பிழையுள்ள சொல்லின் மீது க்ளிக் செய்தால் பின்வரும் மெனு கிடைக்கிறது.


Balaji Institute
Bowleg
Biology
Beluga
Ignore All
Spell Check... Ctrl+F12
Thesaurus...

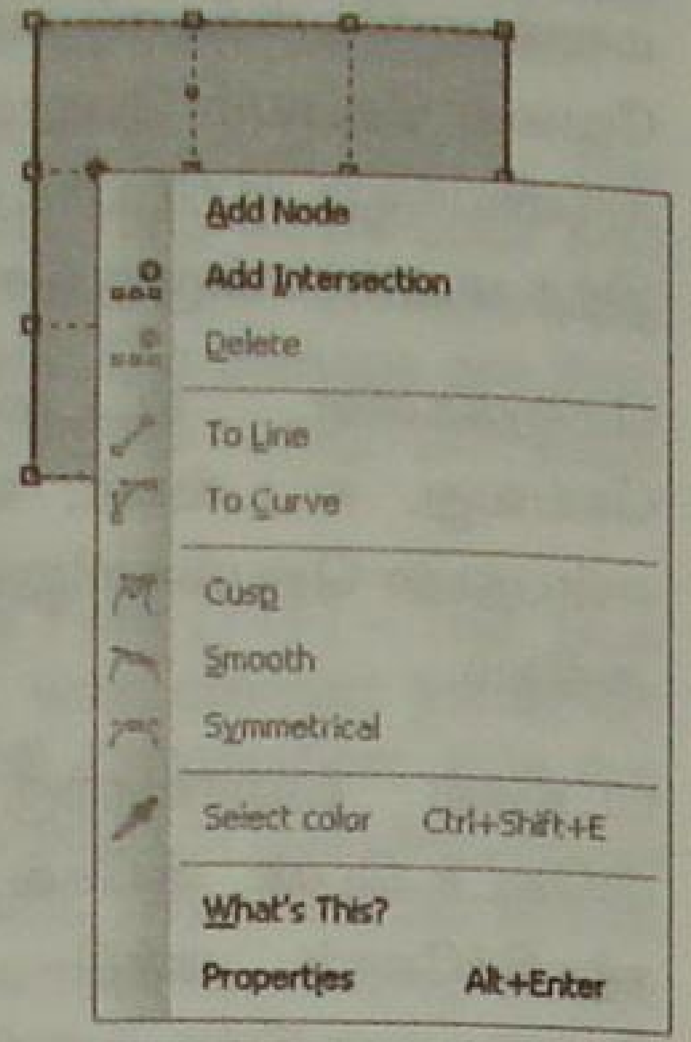
இதில் முதல் பகுதியில், தவறான வார்த்தைக்கு சரியான வார்த்தைகள் காட்டப்படுகின்றன. இதிலிருந்து நேரடியாக செலக்ட் செய்து கொள்ளலாம்.

அதனைத் தொடர்ந்து, இக்னோர் ஆல், ஸ்பெல்செக் மற்றும் தெசாரஸ் ஆகியனவும் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன.

ஆ. சரியான மற்ற சொற்களின் மீது க்ளிக் செய்யும் பொழுது அருகே காட்டியுள்ள மெனு கிடைக்கிறது. இதில் டெக்ஸ்ட் மெனுவில் நாம் பார்த்த பல கட்டளைகள் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. தேவையானவற்றை நேரடியாக செலக்ட் செய்து கொள்ள முடிகிறது.

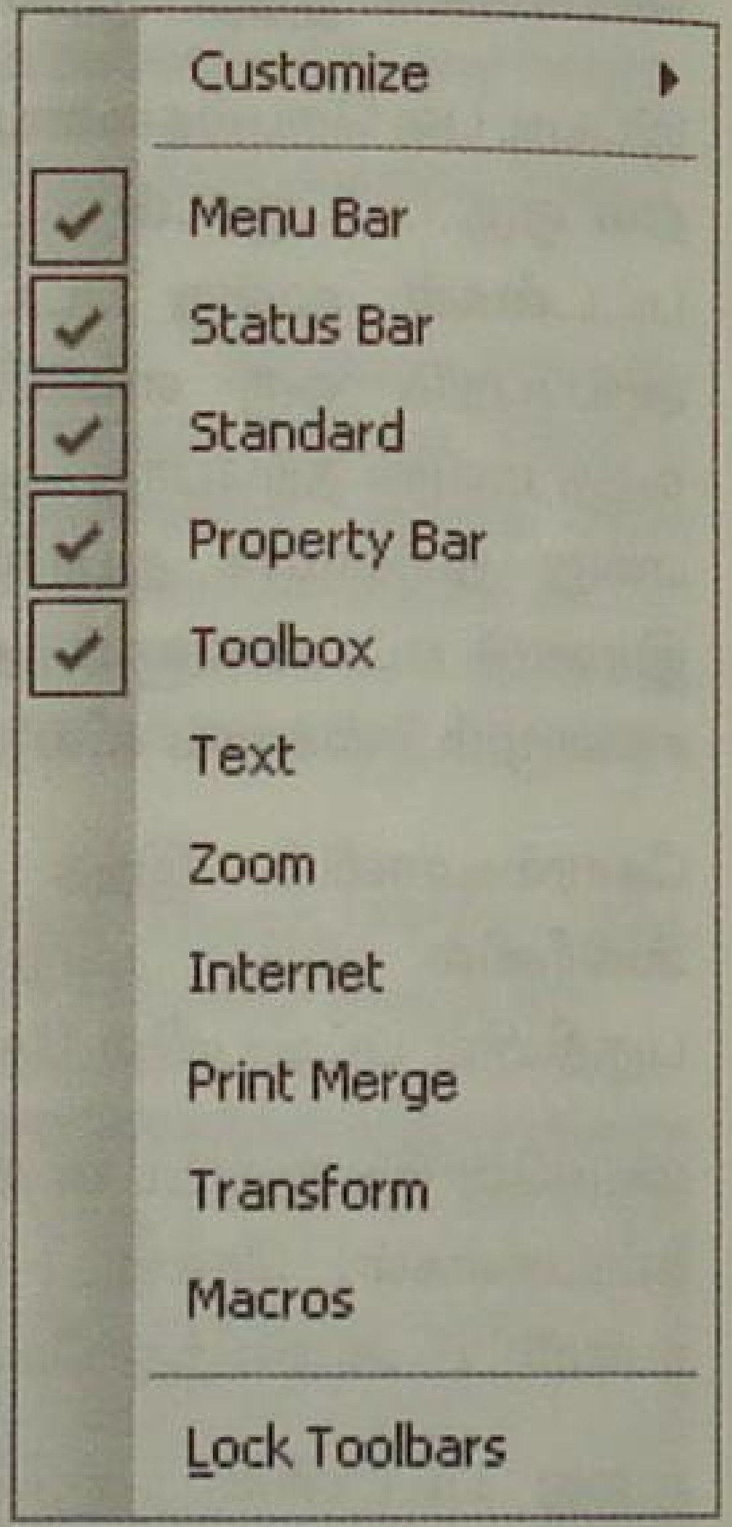

Convert To Paragraph Text Ctrl+F8
Convert To Curves Ctrl+Q
Spell Check... Ctrl+F12
Undo Edit Properties Ctrl+Z
Cut Ctrl+X
Copy Ctrl+C
Delete Delete
Lock Object
Order
Styles
Internet Links
Jump to Hyperlink in Browser
Overprint Fill
Overprint Outline
Properties Alt+Enter

4. மெஷ் ஃபில் டூலை ஒரு வெக்டார் இமேஜின் மீது மவுஸின் வலது பட்டனால் க்ளிக் செய்ய அருகில் உள்ள மெனு கிடைக்கிறது.


Add Node
Add Intersection
Delete
To Line
To Curve
Cusp
Smooth
Symmetrical
Select color Ctrl+Shift+E
What's This?
Properties Alt+Enter

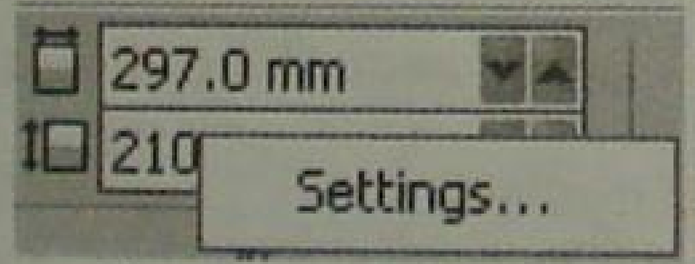
இதன் மூலம் புதிய இன்டர்செக்ஸன்களை சேர்ப்பது போன்ற செயல்களை செய்ய முடிகிறது.

5. மெனு பார், ப்ராப்பர்ட்டி பார், டூல் பாக்ஸ், ஸ்டேட்டஸ் பார் மற்றும் ஸ்டேண்டர்டு பார்கள் நிறுத்தப்படும் - ஸ்கிரீனின் மேல் - பகுதியில் எந்த ஒரு இடத்திலும் மவுஸின் வலது பட்டனை க்ளிக் செய்தால் பின்வரும் மெனு கிடைக்கிறது. இதன் மூலம் தேவையான பார்களை பெற முடிகிறது.

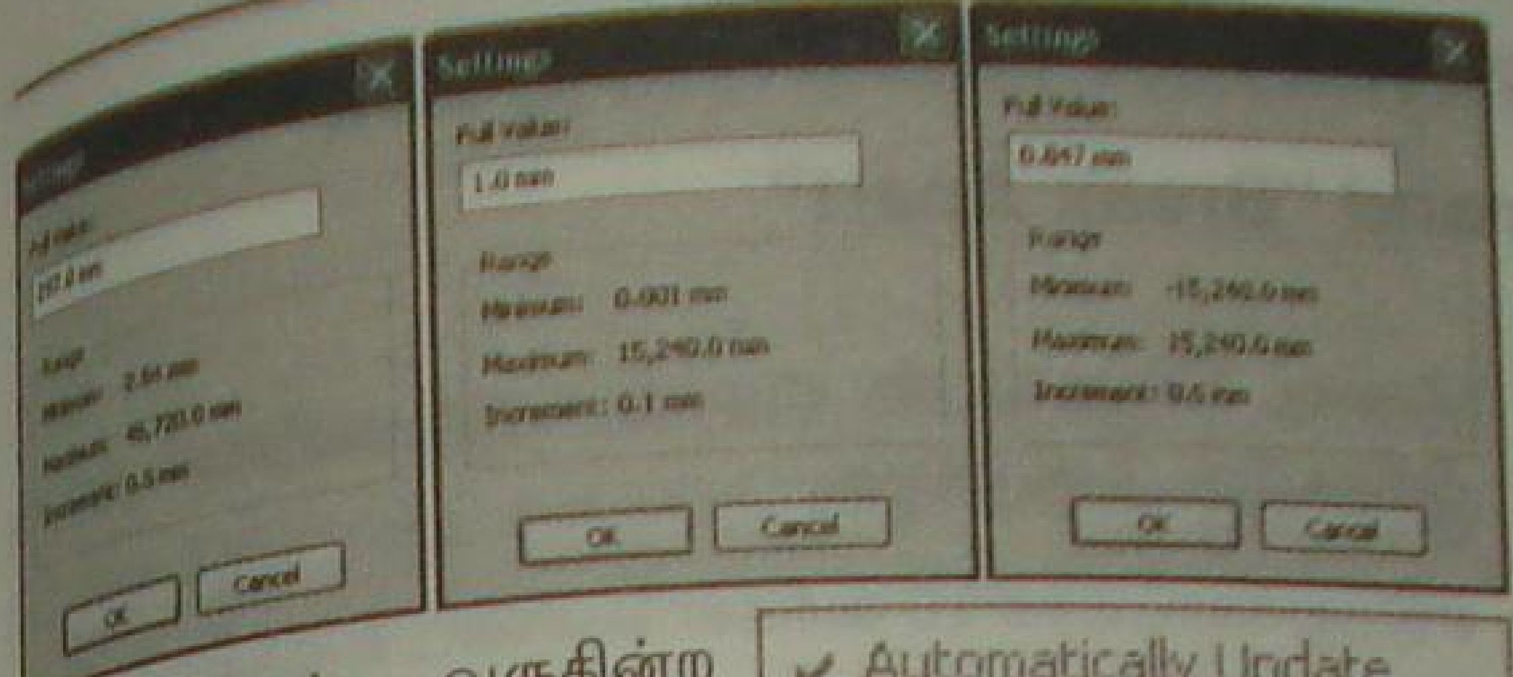

Customize
☑ Menu Bar
☑ Status Bar
☑ Standard
☑ Property Bar
☑ Toolbox
Text
Zoom
Internet
Print Merge
Transform
Macros
Lock Toolbars

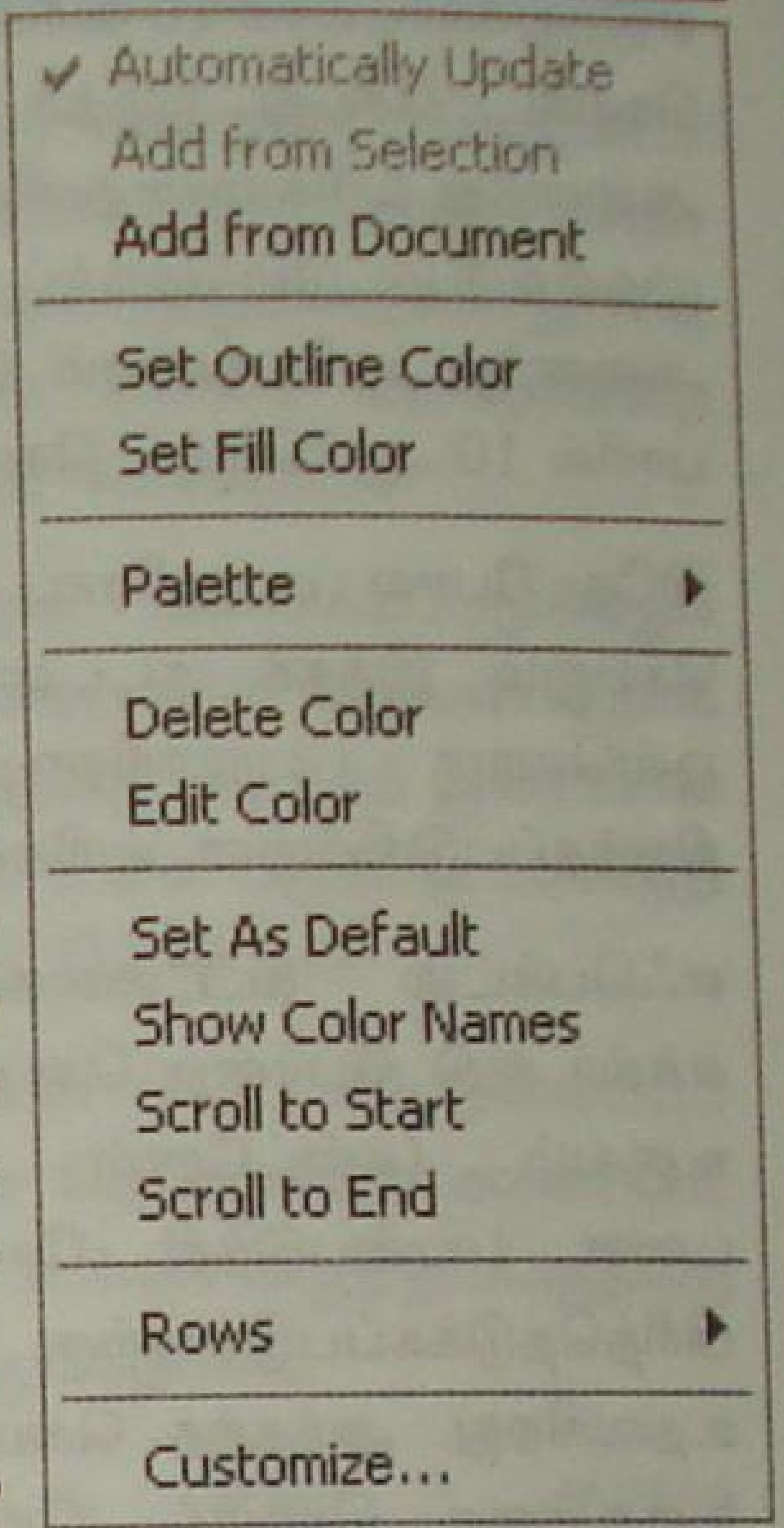
தற்போது ஸ்கிரீனில் உள்ள பார்கள் அருகில் டிக் குறியிட்டுக் காட்டப் பட்டுள்ளன. இவற்றை மீண்டும் செலக்ட் செய்தால் அவை ஸ்கிரீனிலிருந்து நீக்கப்பட்டு விடுகின்றன.

5. எந்த ஒரு உருவமும் செலக்ட் செய்யப்படாத நிலையில், ப்ராப்பர்ட்டி பாரின் பேஜ் சைஸ், நட்ஜ் மற்றும் டூப்ளிகேட் ப்ளேசிங் செட்டிங்ஸ் பகுதியில் மவுஸின் வலது பட்டனை க்ளிக் செய்தால் செட்டிங்ஸ்... என்ற கட்டளை வருகிறது. இதனை செலக்ட் செய்ய, ஒரு டயலாக் பாக்ஸ் கிடைக்கிறது. அதில் அந்தப் பகுதியில் தற்போது உள்ள அளவு, குறைந்த மற்றும் அதிகபட்சம் கொடுக்கப்படக் கூடிய அளவு போன்றவை கொடுக்கப் பட்டிருக்கின்றன. அடுத்த பக்கத்தின் மேல் பகுதியில், பேஜ் செட்டிங், நட்ஜ் செட்டிங் மற்றும் டூப்ளிகேட் ப்ளேசிங் செட்டிங் ஆகியவற்றின் டயலாக் பாக்ஸ்களை இடமிருந்து வலமாக வரிசையாகக் கொடுத்துள்ளோம் .


297.0 mm
210
Settings...

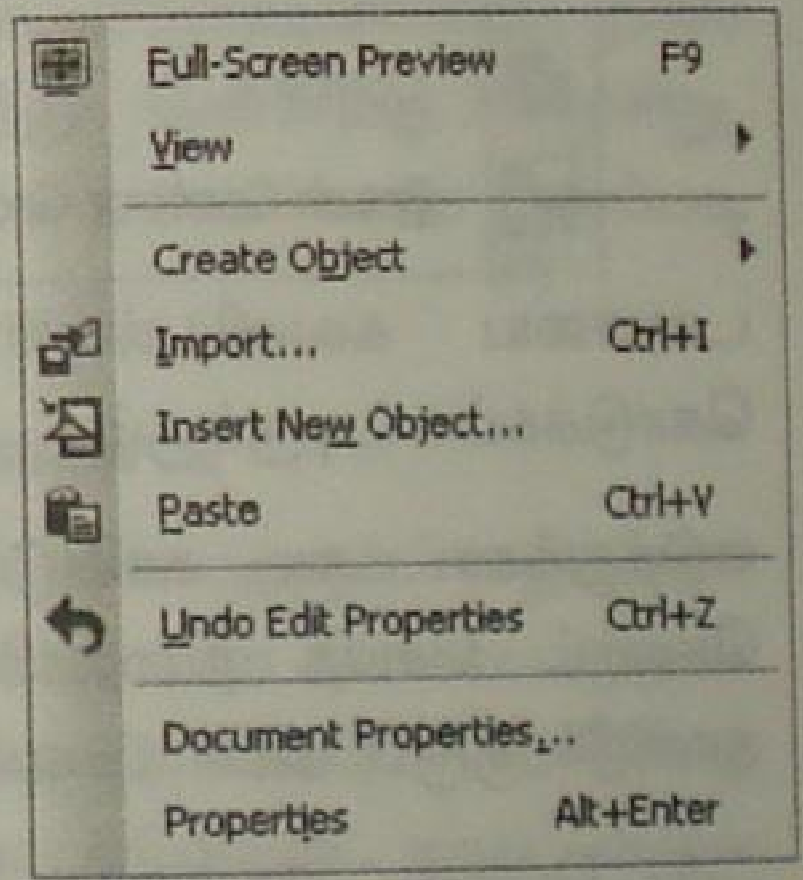
6. ஸ்கிரீனின் வலது பக்கம் நிறுத்தப்பட்டுள்ள கலர் பேலட்டின் மேல் பகுதியில் மவுஸின் வலது பட்டனை க்ளிக் செய்ய வருகின்ற மெனுவை கீழே கொடுத்துள்ளோம்.


Settings
Full Value:
Range
Minimum:
Maximum:
Increment:
OK
Cancel


✓ Automatically Update
Add from Selection
Add from Document
Set Outline Color
Set Fill Color
Palette
Delete Color
Edit Color
Set As Default
Show Color Names
Scroll to Start
Scroll to End
Rows
Customize...

ஏதேனும் ஒரு வெக்டார் இமேஜை செலக்ட் செய்து கொண்டு க்ளிக் செய்யும் பொழுது வருகின்ற இதில் தேவையான கலர் பேலட்டுகளை செலக்ட் செய்து கொள்வதற்கும், இருப்பதை மாற்றியமைப்பதற்கும் உள்ளிட்ட பல கட்டளைகள் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன.

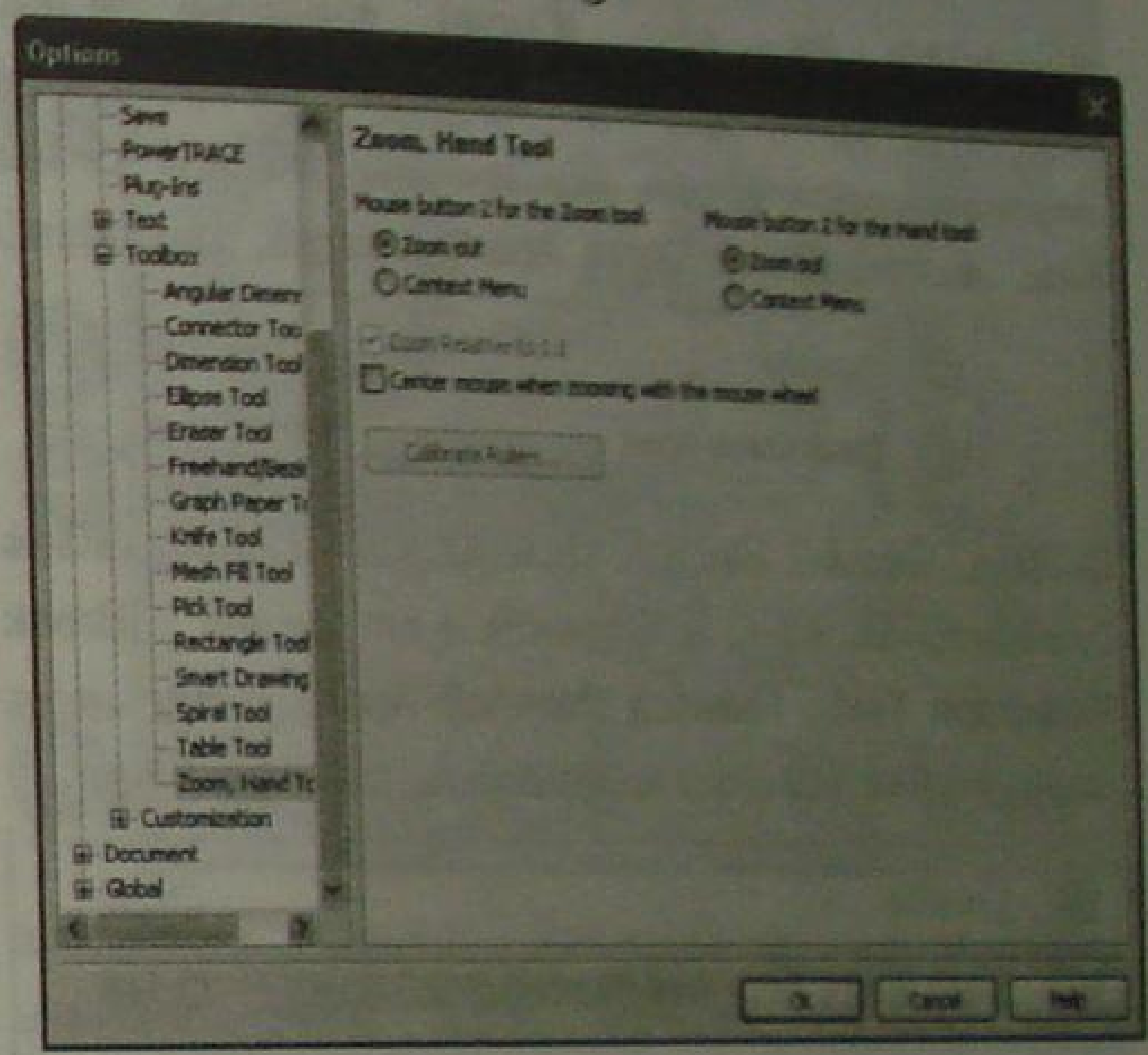
7. ஜூம் டூல் மற்றும் ஹாண்டு டூல் செலக்ட் செய்யப்பட்டிருக்கும் பொழுது மட்டும் மவுஸின் வலது பட்டனை க்ளிக் செய்தால், ஸ்கிரீன் வ்யூ ஜூம் அவுட் ஆகும்படி அல்லது ஜூமிற்கான கான்டெக்ஸ்ட் மெனு வரும்படி செய்து கொள்ளலாம்.


Full-Screen Preview F9
View
Create Object
Import... Ctrl+I
Insert New Object...
Paste Ctrl+V
Undo Edit Properties Ctrl+Z
Document Properties...
Properties Alt+Enter

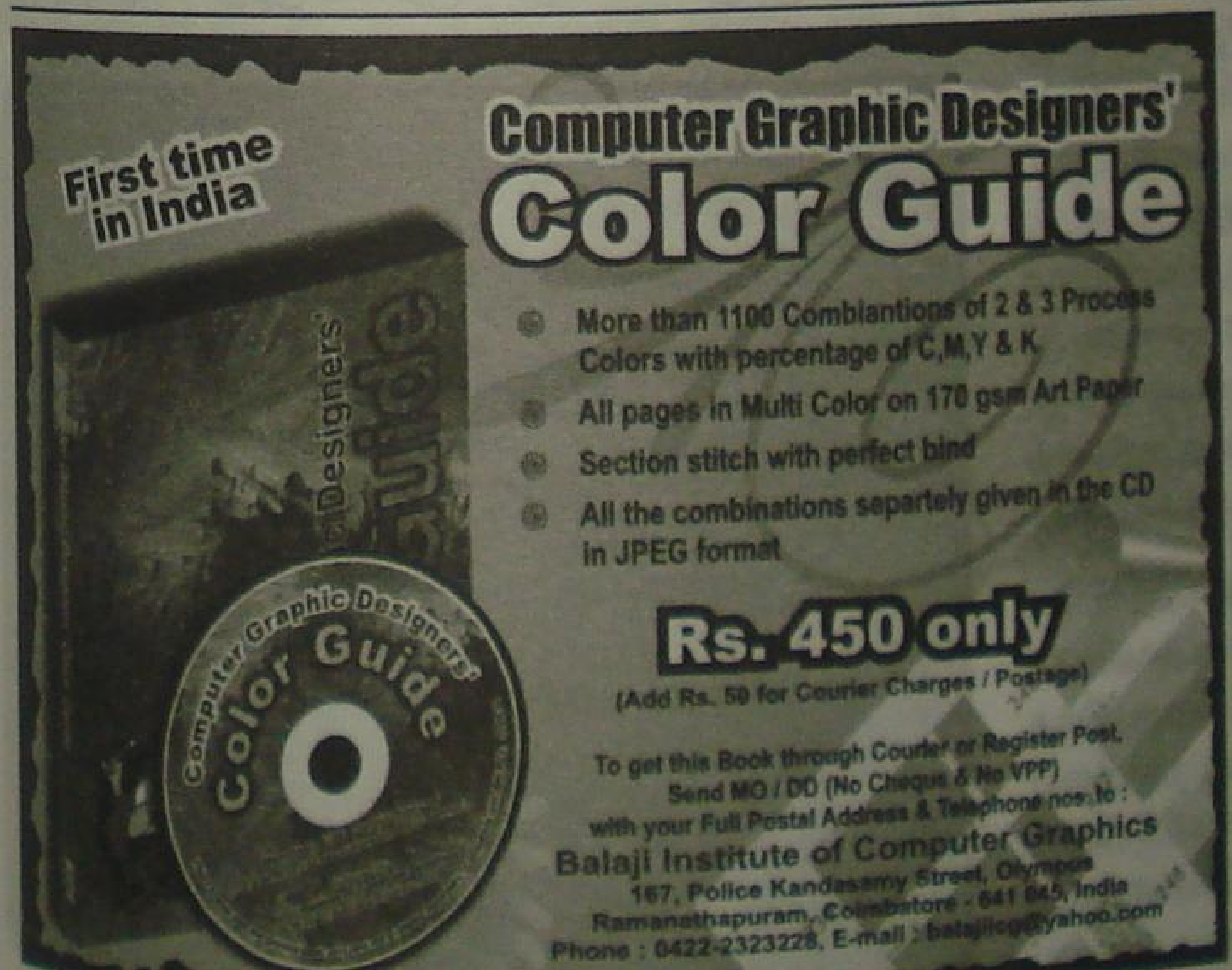
இந்த டூல்களில் ஒன்று செலக்ட் செய்திருக்கும் பொழுது மவுஸின் வலது பட்டனின் செயல்பாட்டை டூல்ஸ் மெனுவின் ஆப்ஷன்ஸ் கட்டளை மூலம் மாற்றியமைக்க முடிகிறது. இதற்கு பின்வரும் வழியில் செலக்ட் செய்யவும்.

Tools > Options > Workspace > Toolbox > Zoom, Hand Tools

இதனை செலக்ட் செய்தவுடன் வலது புறம் வருகின்ற ஜூம் ஹாண்ட் டூல்-களுக்கான கட்டளைகளில், முதலாவதாக உள்ள மவுஸ் பட்டன் 2 ஃபார் த ஜூம் டூல் என்பதன் கீழ் உள்ள ஆப்ஷன்களில் தேவையானதை செலக்ட் செய்து கொள்ளவும். இதே போல ஹாண்ட் டூலுக்கும் மாற்ற முடிகிறது.


Options
Save
PowerTRACE
Plug-Ins
Text
Toolbox
Document
Global
Zoom, Hand Tool
Mouse button 2 for the Zoom tool
Zoom out
Context Menu
Mouse button 2 for the Hand tool
Zoom out
Context Menu
OK
Cancel
Help

இதுவரையிலும் மவுஸின் வலது பட்டனின் செயல்பாடுகள் பற்றி பார்த்தோம். இவை அனைத்தும் பொதுவாக கிடைக்கின்ற கான்டெக்ஸ்ட் மெனுக்களாகும். இவை தவிர மற்ற இடங்களிலும் மவுஸின் வலது பட்டனை க்ளிக் செய்து பாருங்கள். புதிய பயன்பாடுகள் இருந்தால் பயன்படுத்திப் பார்க்கலாம்.


First time in India
Computer Graphic Designers' Color Guide
- More than 1100 Combiantions of 2 & 3 Process Colors with percentage of C,M,Y & K
- All pages in Multi Color on 170 gsm Art Paper
- Section stitch with perfect bind
- All the combinations separtely given in the CD in JPEG format

Rs. 450 only
(Add Rs. 50 for Courier Charges / Postage)

To get this Book through Courier or Register Post,
Send MO / DD (No Cheque & No VPP)
with your Full Postal Address & Telephone nos. to :
Balaji Institute of Computer Graphics
167, Police Kandasamy Street, Olympus
Ramanathapuram, Coimbatore - 641 045, India
Phone : 0422-2323228, E-mail : balajicg@yahoo.com

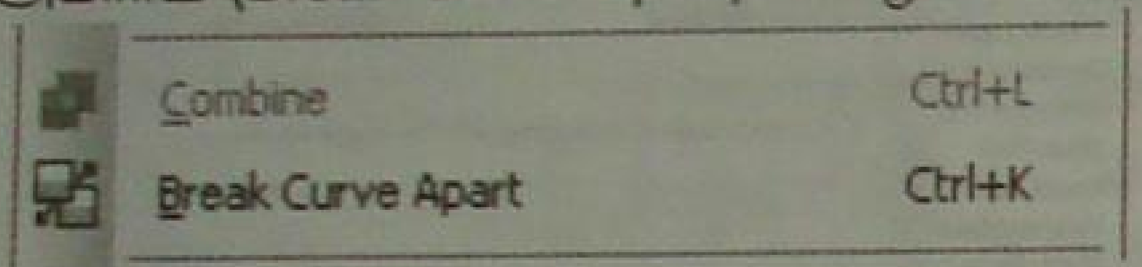
அலுவலக கணினி பயன்பாட்டிற்காக
பயன்படுத்தப்படும் பவர்பாயிண்ட்
பற்றிய விளக்க நூல். குறுவட்டுடன்
விலை ரூ. 220

பிரேக் - அபார்ட் கட்டளையின் பயன்பாடுகள்

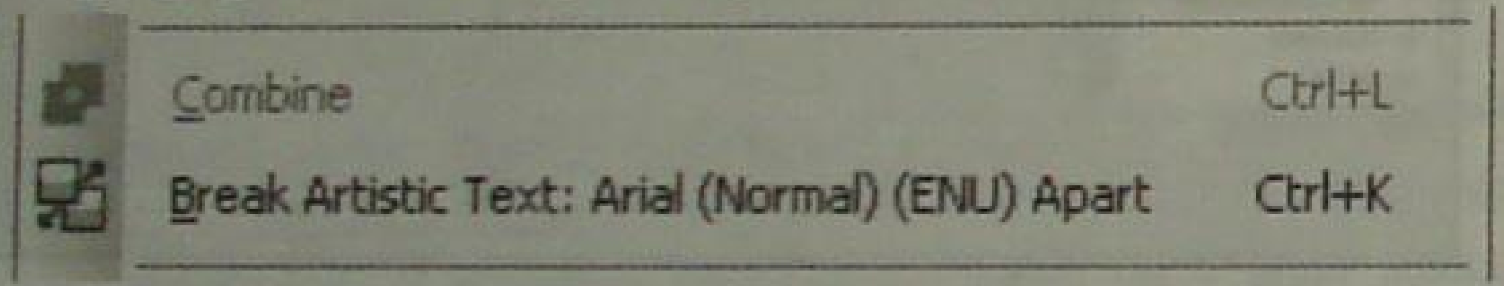
Usage of the Command "Break Apart"

அரேன்ஜ் மெனுவில் ஒன்பதாவதாக, கம்பைன் கட்டளைக்கு அடுத்ததாகக் கொடுக்கப்பட்டுள்ள கட்டளை பிரேக் அபார்ட் (Break Apart) என்பதாகும். இது ஒரு பன்முக செயல்பாடுகள் கொண்ட கட்டளையாகும். ஒவ்வொரு செயலைத் தொடர்ந்தும் இந்தக் கட்டளையின் தேவை அமைகிறது. அதனால் இதன் பெயரும் அவ்வப் பொழுது, நாம் செய்து முடித்துள்ள செயலின், செலக்ட் செய்துள்ள உருவத்தின் நிலையின் அடிப்படையில் மாறி அமைகிறது.

எடுத்துக்காட்டாக, கர்வ் (Curve) நிலையில் உள்ள ஒரு உருவத்தின் இரண்டு நோடுகள் (Node) பிரேக் செய்யப்பட்டதும் இந்தக் கட்டளையின் பெயர் பிரேக் கர்வ் அபார்ட் (Break Curve Apart) என்றும், பாராகிராப்


Combine Ctrl+L
Break Curve Apart Ctrl+K

டெக்ஸ்ட் செலக்ட் செய்யப் பட்டிருக்கும் பொழுது பிரேக் பாராகிராப் டெக்ஸ்ட் : ஹெல்விட்டிகா அபார்ட் (Break Paragraph Text : Helvitica (Normal) Apart) என்று அந்த எழுத்துருவின் பெயரும் வருகின்றபடி மாறி நிற்கிறது.


Combine Ctrl+L
Break Artistic Text: Arial (Normal) (ENU) Apart Ctrl+K

இந்தக் கட்டளை குறிப்பாக எழுத்துக்கள் வடிவமைப்பில் பெரிதும் உதவுகிறது. பொதுவாக கோரல்டிராவில் ஆர்ட்டிஸ்டிக் டெக்ஸ்ட் முறையே பெரிதும் பயன்படுகிறது. எனினும் வேலையின் தன்மையை பொறுத்து, டேப் செட்டிங் போன்ற நேரங்களில் பாராகிராப் டெக்ஸ்ட் பயன்படுத்தப்படுகிறது.

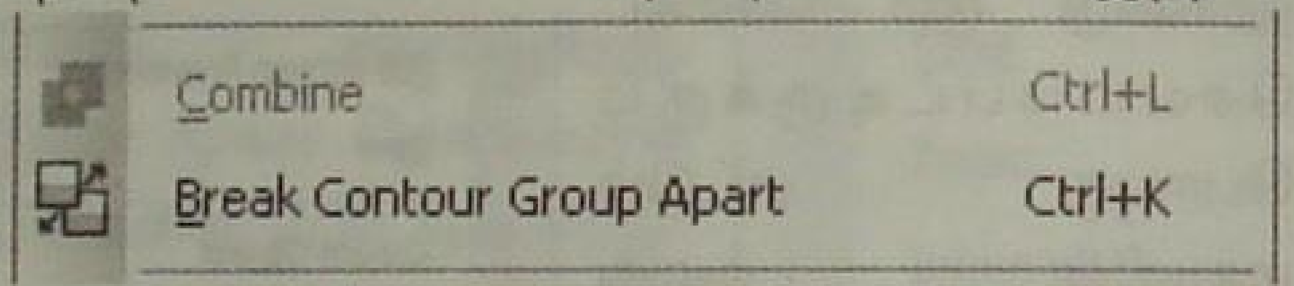
உருவாக்கப்பட்ட எழுத்துப்பகுதியை தனித்தனியே நகர்த்தி பயன்படுத்தினால் வேலை எளிதில் செய்து முடிக்கப்படுகிறது. அதாவது டைப் செய்யும் பொழுது ஒட்டுமொத்தமாக அனைத்து எழுத்துப் பகுதிகளும், வரிவரியாக உருவாக்கி முடித்து, பயன்படுத்தும் பொழுது தனித்தனியே பயன்படுத்தப்படுகிறது. ஒட்டு மொத்தமாக உருவாக்கிய நிலையில் அதில் வரிகளின் எழுத்துரு, அளவு, ஸ்டைல் போன்றவற்றை மற்றியமைப்பது எளிது. டெக்ஸ்ட் டூலின் கர்ஸரை நிறுத்தி கீபோர்டின் உதவியால் செலக்ட் செய்து விரைவாக வேலை செய்து முடிக்கலாம்.

மாற்றங்கள் செய்து முடித்து வரிகளை தனித்தனியே பிரிப்பதற்கு இந்த பிரேக் அபார்ட் கட்டளை உதவுகிறது. அனைத்து மாற்றங்களையும் செய்து முடித்த பிறகு இந்த முதல் டூலான பிக் டூல் பயன்படுத்தி எழுத்துப் பகுதியை செலக்ட் செய்து கொண்டு, இந்தக் கட்டளையை செலக்ட் செய்யுங்கள். பிரேக் ஆர்ட்டிஸ்டிக் டெக்ஸ்ட் ..... அபார்ட் என்ற பெயரில் காணப்படும் இந்தக் கட்டளையை செலக்ட் செய்தவுடன், எழுத்துப்பகுதி தனித்தனி வரியாக பிரிக்கப்பட்டுவிடுகிறது.

எடுத்துக்காட்டாக 10 வரிகள் கொண்ட எழுத்துப்பகுதியை செலக்ட் செய்து இந்தக் கட்டளையை கொடுத்தவுடன் அனைத்து வரிகளும் தனித்தனி உருவமாக பரிக்கப்பட்டு, முதல் வரி மட்டும் செலக்ட் செய்த நிலையில் நிறுத்தப்படும். அனைத்து வரிகளையும் செலக்ட் செய்தால் ஸ்டேட்டஸ் பாரில் 10 ஆப்ஜெக்ட் செலக்டட் என்று காட்டப்படும்.

இதே போல பாராகிராப் டெக்ஸ்ட் பகுதியை செலக்ட் செய்தும் இந்தக் கட்டளையை கொடுக்கலாம். இதில் ஒவ்வொரு பாராகிராபும் தனித்தனி பகுதியாக நிறுத்தப்படுகின்றன. வரிகள் பிரிக்கப்படுவது இல்லை.

எஃபெக்ட்ஸ் கட்டளைகளான ப்ளென்டு, கான்டூர், எக்ஸ்ட்ரூடு போன்ற செயல்கள் செய்தபிறகு, முதன்மை உருவம் (கன்ட்ரோல் ஆப்ஜெக்ட்) புதிதாக கட்டளை பயன்படுத்தி சேர்க்கப்பட்ட உருவத்திலிருந்து பிரித்தெடுக்கப்படுவதற்கு இந்த பிரேக்... கட்டளை உதவுகிறது. அந்தந்த செயலைச் செய்து முடித்த பிறகு, உருவத்தை செலக்ட் செய்த நிலையில் இந்தக் கட்டளையை கவனியுங்கள். அந்த செயலின் பெயர் கொடுக்கப்பட்டிருக்கும்.


Combine Ctrl+L
Break Contour Group Apart Ctrl+K

எடுத்துக்காட்டாக கான்டூர் செய்யப்பட்ட உருவத்தை செலக்ட் செய்த நிலையில் இந்தக் கட்டளை, பிரேக் கான்டூர் குரூப் அபார்ட் என்று காட்டப்படுகிறது.

ஃபிட் டெக்ஸ்ட் டூ பாத் கட்டளையை செயல்படுத்தி முடித்த பிறகு எழுத்து, கோட்டுப்பகுதியிலிருந்து பிரித்தெடுக்கப் பட இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது.

நமது பயிலகம் வெளியிட்டுள்ள
புத்தகள் பற்றியும்,
நடைபெறவுள்ள அச்சுத்துறை
மற்றும் புத்தகக் கண்காட்சி
கள் பற்றியும் தெரிந்து கொள்ள
பின்வரும் நமது வலைதளத்திற்கு
வருகைதர வேண்டுகிறோம்.
www.veeranathan.com

கலர் காம்பினேஷன் அறிவது எப்படி?

மல்டிகலர் வேலைகளில் மட்டுமல்லாது, கட்கலர் வேலைகளிலும் எந்த கலருக்கு எந்த கலரை இணைத்து பயன்படுத்துவது என்பது மிகவும் முக்கியம்.

எடுத்துக்காட்டாக ராயல் புளூ கலருக்கு மெஜன்டா கலரை காம்பினேஷனாக பயன்படுத்துவார்கள். பச்சை நிறத்திற்கு ஆரஞ்சு நிறத்தை பயன்படுத்துகின்றனர். இப்படி ஒவ்வொரு கலருக்கும் இணை கலராக மற்றொன்றை சரியான முறையில் பயன்படுத்த வேண்டும்.

எதற்காக இந்த காம்பினேஷன் கவனிக்கப்படுகிறது? உங்கள் வேலையை இரண்டு கலர்களில் வடிவமைத்தால் அதிகமான அளவில் உள்ள பகுதிக்கு அடர்த்தி குறைவான கலரையும் குறைவான அளவில் உள்ள பகுதிக்கு அடர்த்தி அதிகமான கலரையும் கொடுக்க வேண்டும்.

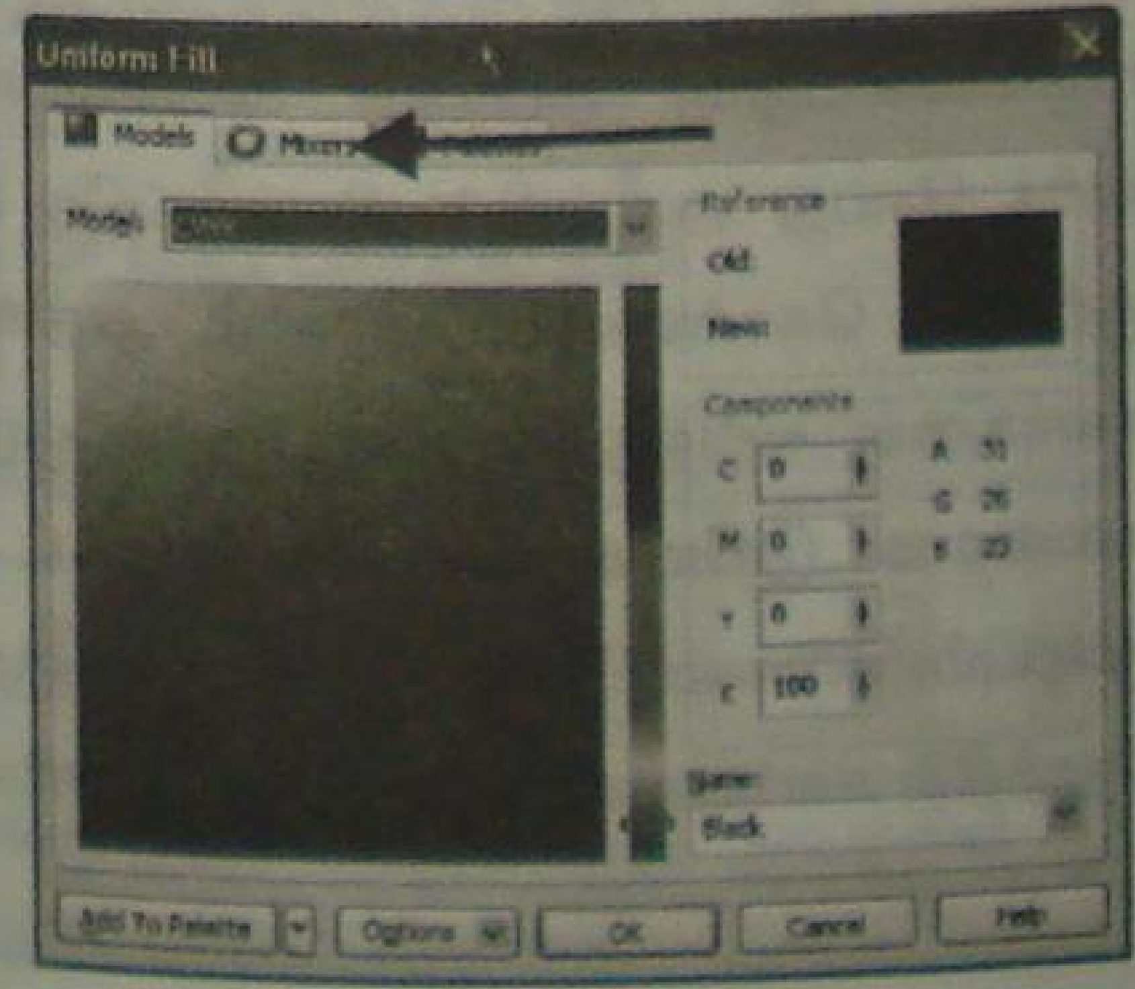
எடுத்துக்காட்டாக ஒரு நோட்டீஸ் மேட்டரில் தலைப்புப் பகுதிக்கு அடர்த்தி அதிகமான மெஜெண்டா கலரையும், மற்ற அதிகமான இடத்தில் உள்ள எழுத்துப்பகுதிக்கு ராயல் புளூவையும் கொடுப்பது வழக்கம்.

ராயல் புளூ - மெஜெண்டா, பச்சை - ஆரஞ்சு இதுபோன்ற வழக்கமான காம்பினேஷன்களை தவிர புதியனவற்றை எப்படி அறிந்து கொள்வது? மூன்று, நான்கு காம்பினேஷன்களில் கட்கலர்களை எப்படி உருவாக்குவது?

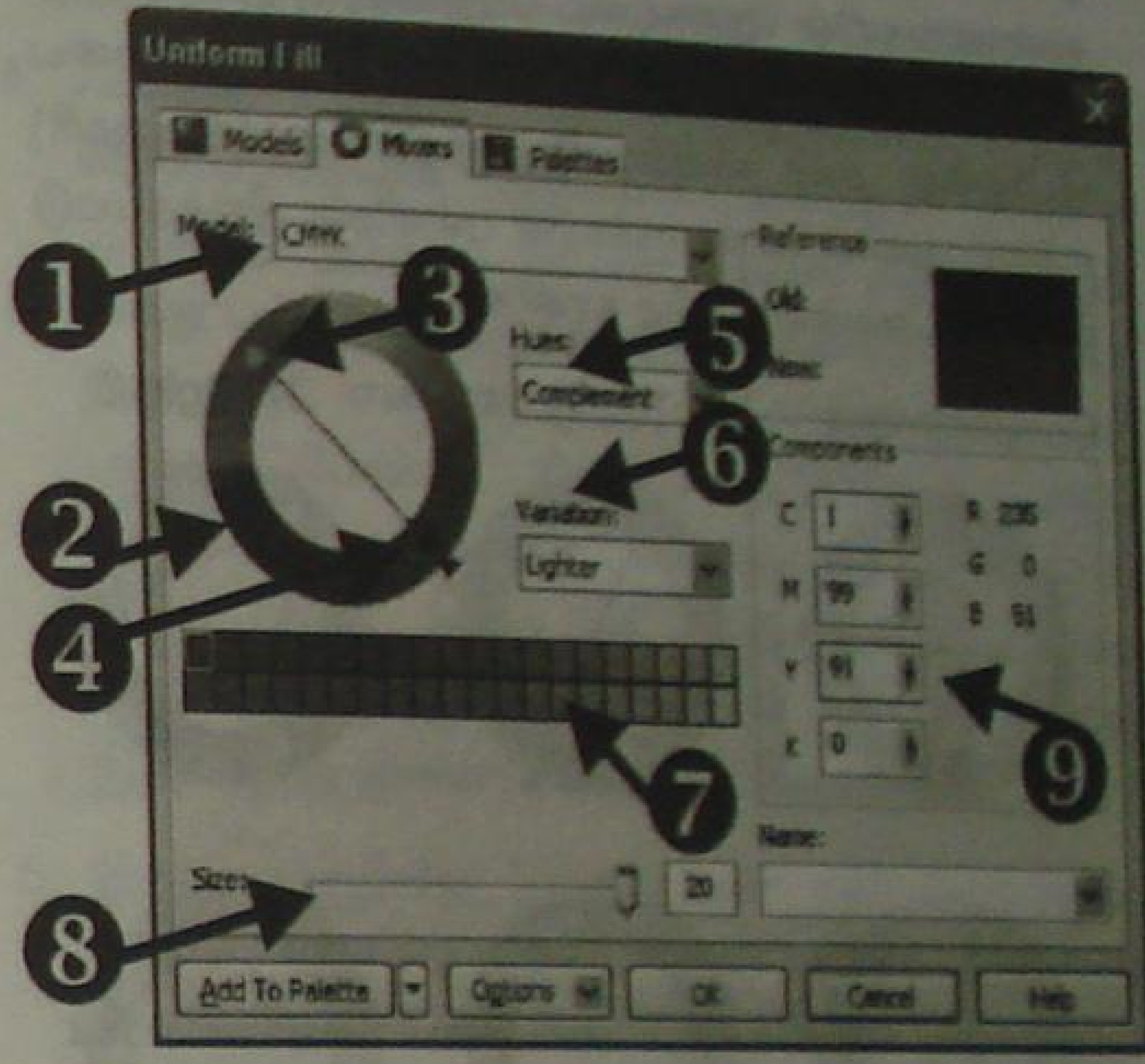
கலர் கேட்லாக் ...

இதற்கு சரியான, விரைவாக விடைதரும் வழி கலர் கேட்லாக் புத்தகங்களே. தற்போது பல பெரிய புத்தகக் கடைகளில் கலர் என்ற தலைப்பிலேயே பல்வேறு அளவுகளில், புத்தகங்கள் கிடைக்கின்றன. சற்று விலை அதிகமாகத் தெரிந்தாலும், இவற்றின் பயன்பாடு மற்றும் பலன்களுடன் ஒப்பிடும்போது விலை என்பது ஒன்றுமே இல்லை. இதில் முதலீடு செய்வது மட்டுமே முக்கியமானதாகும்.

எங்கள் பகுதியில் கலர் கேட்லாக் கிடைப்பதில்லை; நாங்கள் எப்படி கலர் காம்பினேஷனை அறிந்து கொள்வது என்று கேட்பவர்களுக்கு... பதில், கோரல்டிராவில் உள்ளது.


Uniform Fill
Models
Mixers
Model:
Reference
Old:
New:
Components
C 0
M 0
Y 0
K 100
R 51
G 26
B 23
Name:
Black
Add To Palette
Options
OK
Cancel
Help

வரையப்பட்ட உருவம் செலக்ட் செய்துள்ள நிலையில் யூனிஃபார்ம் ஃபில் டயலாக் பாக்ஸை (ஷார்ட்கட் ஷிப்ட் F11) வரவழையுங்கள். மேலே காட்டப்பட்டுள்ள பெட்டி கிடைக்கிறது. இதில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள ஃபோல்டர்களில் இரண்டாவதாக உள்ள மிக்ஸர்ஸ் என்பதை (அம்புக்குறியில் காட்டப் பட்டுள்ளதை) செலக்ட் செய்யவும். உடன் டயலாக் பாக்ஸ் மாறுகிறது. கீழே காட்டப்பட்டுள்ள மிக்ஸர் கிடைக்கிறது. இதில் ஒன்றுமுதல் ஐந்து கலர்களை ஒன்றாக அறிய வழியுள்ளது.


Uniform Fill
Models
Mixers
Palettes
Model: CMYK
Reference
Old:
New:
Hues:
Complement
Variation:
Lighter
Components
C 1
M 99
Y 91
K 0
R 235
G 0
B 51
Name:
Size: 20
Add To Palette
Options
OK
Cancel
Help
1
2
3
4
5
6
7
8
9

கடைசியாக வேலை செய்யும்போது பயன்படுத்திய மிக்ஸிங் முறை இதில் தெரியும். தற்போது நமது வேலைக்குத் தகுந்தாற்போல நாம் மாற்றிப் பெறலாம். இதில் உள்ள முக்கிய பாகங்களையும் அவற்றின் செயல்பாடுகளையும் காணலாம்.

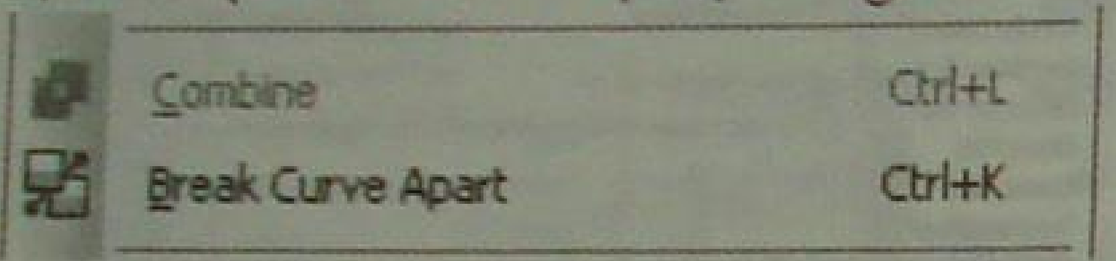
1. மாடல் : இங்கு கொடுக்கப்பட்டுள்ள ட்ராப் டவுன் லிஸ்ட் மூலம் ஆர்ஜிபி அல்லது சிஎம்ஒய்கே உள்ளிட்ட கலர் முறைகளில் தேவையானதை செலக்ட் செய்து கொள்ளவும். பொதுவாக அச்சு முறைக்காக நாம் சிஎம்ஒய்கே மாடலையே பயன்படுத்த வேண்டும். எனவே இங்கு சிஎம்ஒய்கே இருக்கட்டும்.
2. கலர் வீல் : கலர் வீல் எனப்படும் அனைத்துக் கலர்களும் உள்ள வட்டம் இங்கு தரப்பட்டுள்ளது. இதில் ஹ்யூ எனப்படும் கலர் வரிசை மட்டுமே உள்ளது. சாச்சுரேஷன் மற்றும் பிரைட்னெஸ் கிடையாது. சிவப்பில் துவங்கி சிவப்பில் முடியும் 360 டிகிரி வட்டப்பாதையில் உள்ள அனைத்து கலர்களும் தரப்பட்டுள்ளன.
3. காம்ப்ளிமென்ட் கலர் : அடுத்த பாகமான முதன்மை கலருக்கான இணைநிறம் இந்த வட்டப்புள்ளி மூலம் செலக்ட் செய்யப்படுகிறது. ஆனால் இதனை நகர்த்த முடியாது. பாகம் 4ஐ நகர்த்தினால் மட்டுமே இது நகரும். அதாவது முதன்மை கலருக்குத் தகுந்த காம்ப்ளிமென்டரி கலரையே செலக்ட் செய்ய முடியும்.

பிரேக் - அபார்ட் கட்டளையின் பயன்பாடுகள்

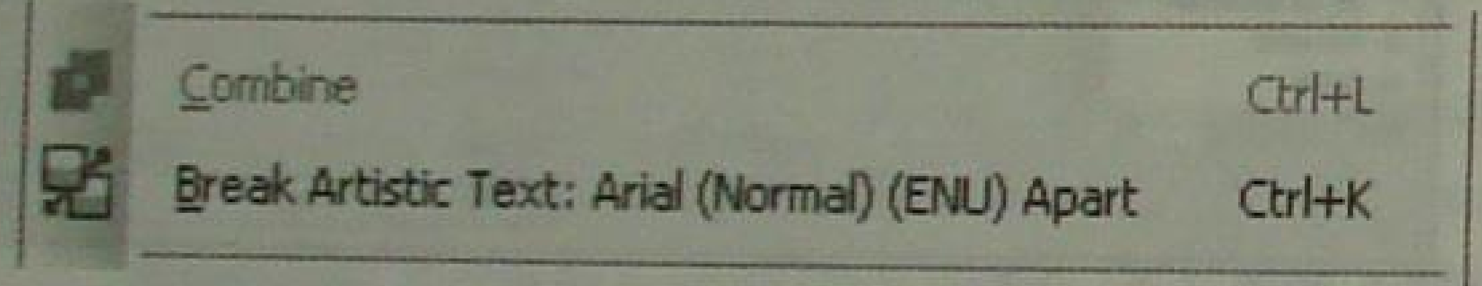
Usage of the Command "Break Apart"

அரேன்ஜ் மெனுவில் ஒன்பதாவதாக, கம்பைன் கட்டளைக்கு அடுத்ததாகக் கொடுக்கப்பட்டுள்ள கட்டளை பிரேக் அபார்ட் (Break Apart) என்பதாகும். இது ஒரு பன்முக செயல்பாடுகள் கொண்ட கட்டளையாகும். ஒவ்வொரு செயலைத் தொடர்ந்தும் இந்தக் கட்டளையின் தேவை அமைகிறது. அதனால் இதன் பெயரும் அவ்வப் பொழுது, நாம் செய்து முடித்துள்ள செயலின், செலக்ட் செய்துள்ள உருவத்தின் நிலையின் அடிப்படையில் மாறி அமைகிறது.

எடுத்துக்காட்டாக, கர்வ் (Curve) நிலையில் உள்ள ஒரு உருவத்தின் இரண்டு நோடுகள் (Node) பிரேக் செய்யப்பட்டதும் இந்தக் கட்டளையின் பெயர் பிரேக் கர்வ் அபார்ட் (Break Curve Apart) என்றும், பாராகிராப்


Combine Ctrl+L
Break Curve Apart Ctrl+K

டெக்ஸ்ட் செலக்ட் செய்யப் பட்டிருக்கும் பொழுது பிரேக் பாராகிராப் டெக்ஸ்ட் : ஹெல்விட்டிகா அபார்ட் (Break Paragraph Text : Helvitica (Normal) Apart) என்று அந்த எழுத்துருவின் பெயரும் வருகின்றபடி மாறி நிற்கிறது.


Combine Ctrl+L
Break Artistic Text: Arial (Normal) (ENU) Apart Ctrl+K

இந்தக் கட்டளை குறிப்பாக எழுத்துக்கள் வடிவமைப்பில் பெரிதும் உதவுகிறது. பொதுவாக கோரல்டிராவில் ஆர்ட்டிஸ்டிக் டெக்ஸ்ட் முறையே பெரிதும் பயன்படுகிறது. எனினும் வேலையின் தன்மையை பொறுத்து, டேப் செட்டிங் போன்ற நேரங்களில் பாராகிராப் டெக்ஸ்ட் பயன்படுத்தப்படுகிறது.

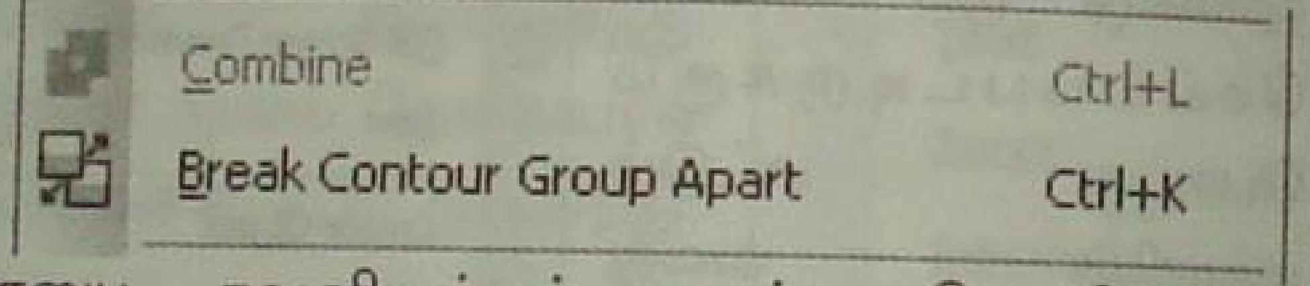
உருவாக்கப்பட்ட எழுத்துப்பகுதியை தனித்தனியே நகர்த்தி பயன்படுத்தினால் வேலை எளிதில் செய்து முடிக்கப்படுகிறது. அதாவது டைப் செய்யும் பொழுது ஒட்டுமொத்தமாக அனைத்து எழுத்துப் பகுதிகளும், வரிவரியாக உருவாக்கி முடித்து, பயன்படுத்தும் பொழுது தனித்தனியே பயன்படுத்தப்படுகிறது. ஒட்டு மொத்தமாக உருவாக்கிய நிலையில் அதில் வரிகளின் எழுத்துரு, அளவு, ஸ்டைல் போன்றவற்றை மற்றியமைப்பது எளிது. டெக்ஸ்ட் டூலின் கர்ஸரை நிறுத்தி கீபோர்டின் உதவியால் செலக்ட் செய்து விரைவாக வேலை செய்து முடிக்கலாம்.

மாற்றங்கள் செய்து முடித்து வரிகளை தனித்தனியே பிரிப்பதற்கு இந்த பிரேக் அபார்ட் கட்டளை உதவுகிறது. அனைத்து மாற்றங்களையும் செய்து முடித்த பிறகு இந்த முதல் டூலான பிக் டூல் பயன்படுத்தி எழுத்துப் பகுதியை செலக்ட் செய்து கொண்டு, இந்தக் கட்டளையை செலக்ட் செய்யுங்கள். பிரேக் ஆர்ட்டிஸ்டிக் டெக்ஸ்ட் ..... அபார்ட் என்ற பெயரில் காணப்படும் இந்தக் கட்டளையை செலக்ட் செய்தவுடன், எழுத்துப்பகுதி தனித்தனி வரியாக பிரிக்கப்பட்டுவிடுகிறது.

எடுத்துக்காட்டாக 10 வரிகள் கொண்ட எழுத்துப்பகுதியை செலக்ட் செய்து இந்தக் கட்டளையை கொடுத்தவுடன் அனைத்து வரிகளும் தனித்தனி உருவமாக பரிக்கப்பட்டு, முதல் வரி மட்டும் செலக்ட் செய்த நிலையில் நிறுத்தப்படும். அனைத்து வரிகளையும் செலக்ட் செய்தால் ஸ்டேட்டஸ் பாரில் 10 ஆப்ஜெக்ட் செலக்டட் என்று காட்டப்படும்.

இதே போல பாராகிராப் டெக்ஸ்ட் பகுதியை செலக்ட் செய்தும் இந்தக் கட்டளையை கொடுக்கலாம். இதில் ஒவ்வொரு பாராகிராபும் தனித்தனி பகுதியாக நிறுத்தப்படுகின்றன. வரிகள் பிரிக்கப்படுவது இல்லை.

எஃபெக்ட்ஸ் கட்டளைகளான ப்ளென்டு, கான்டூர், எக்ஸ்ட்ரூடு போன்ற செயல்கள் செய்தபிறகு, முதன்மை உருவம் (கன்ட்ரோல் ஆப்ஜெக்ட்) புதிதாக கட்டளை பயன்படுத்தி சேர்க்கப்பட்ட உருவத்திலிருந்து பிரித்தெடுக்கப்படுவதற்கு இந்த பிரேக்... கட்டளை உதவுகிறது. அந்தந்த செயலைச் செய்து முடித்த பிறகு, உருவத்தை செலக்ட் செய்த நிலையில் இந்தக் கட்டளையை கவனியுங்கள். அந்த செயலின் பெயர் கொடுக்கப்பட்டிருக்கும்.


Combine Ctrl+L
Break Contour Group Apart Ctrl+K

எடுத்துக்காட்டாக கான்டூர் செய்யப்பட்ட உருவத்தை செலக்ட் செய்த நிலையில் இந்தக் கட்டளை, பிரேக் கான்டூர் குரூப் அபார்ட் என்று காட்டப்படுகிறது.

ஃபிட் டெக்ஸ்ட் டூ பாத் கட்டளையை செயல்படுத்தி முடித்த பிறகு எழுத்து, கோட்டுப்பகுதியிலிருந்து பிரித்தெடுக்கப் பட இந்தக் கட்டளை உதவுகிறது.

நமது பயிலகம் வெளியிட்டுள்ள
புத்தகள் பற்றியும்,
நடைபெறவுள்ள அச்சுத்துறை
மற்றும் புத்தகக் கண்காட்சி
கள் பற்றியும் தெரிந்து கொள்ள
பின்வரும் நமது வலைதளத்திற்கு
வருகைதர வேண்டுகிறோம்.
www.veeranathan.com

கலர் காம்பினேஷன் அறிவது எப்படி?

மல்டிகலர் வேலைகளில் மட்டுமல்லாது, கட்கலர் வேலைகளிலும் எந்த கலருக்கு எந்த கலரை இணைத்து பயன்படுத்துவது என்பது மிகவும் முக்கியம்.

எடுத்துக்காட்டாக ராயல் புளூ கலருக்கு மெஜன்டா கலரை காம்பினேஷனாக பயன்படுத்துவார்கள். பச்சை நிறத்திற்கு ஆரஞ்சு நிறத்தை பயன்படுத்துகின்றனர். இப்படி ஒவ்வொரு கலருக்கும் இணை கலராக மற்றொன்றை சரியான முறையில் பயன்படுத்த வேண்டும்.

எதற்காக இந்த காம்பினேஷன் கவனிக்கப்படுகிறது? உங்கள் வேலையை இரண்டு கலர்களில் வடிவமைத்தால் அதிகமான அளவில் உள்ள பகுதிக்கு அடர்த்தி குறைவான கலரையும் குறைவான அளவில் உள்ள பகுதிக்கு அடர்த்தி அதிகமான கலரையும் கொடுக்க வேண்டும்.

எடுத்துக்காட்டாக ஒரு நோட்டீஸ் மேட்டரில் தலைப்புப் பகுதிக்கு அடர்த்தி அதிகமான மெஜெண்டா கலரையும், மற்ற அதிகமான இடத்தில் உள்ள எழுத்துப்பகுதிக்கு ராயல் புளூவையும் கொடுப்பது வழக்கம்.

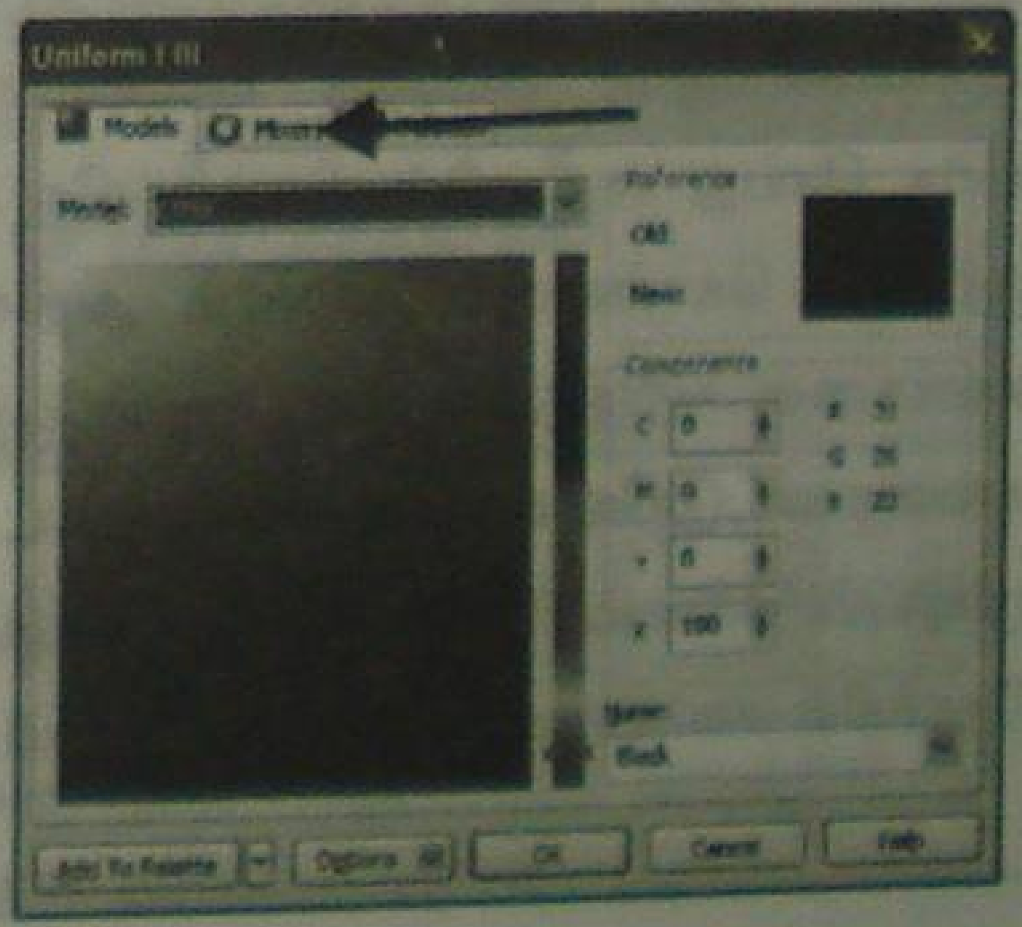
ராயல் புளூ - மெஜெண்டா, பச்சை - ஆரஞ்சு இதுபோன்ற வழக்கமான காம்பினேஷன்களை தவிர புதியனவற்றை எப்படி அறிந்து கொள்வது? மூன்று, நான்கு காம்பினேஷன்களில் கட்கலர்களை எப்படி உருவாக்குவது?

கலர் கேட்லாக் ...

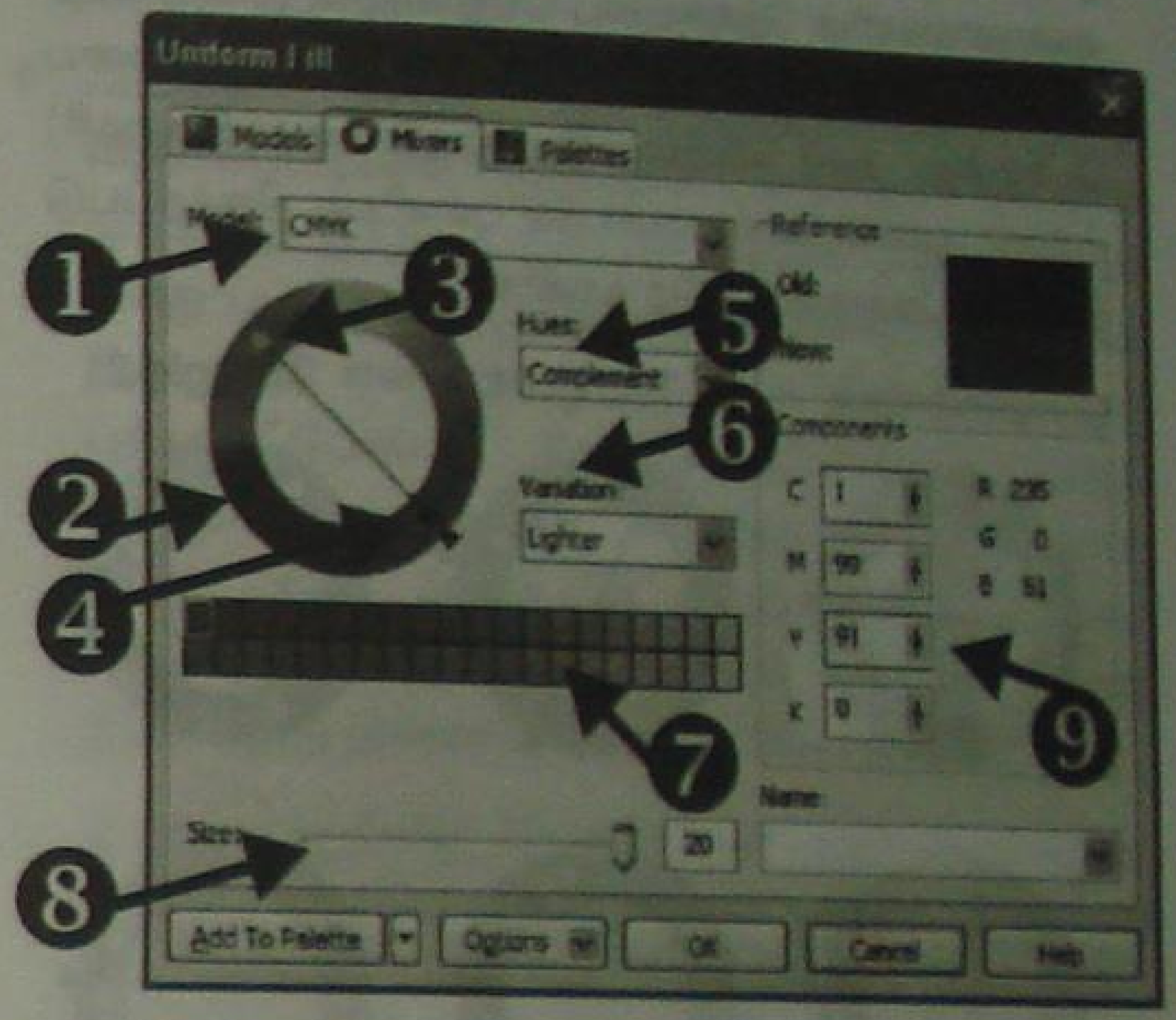
இதற்கு சரியான, விரைவாக விடைதரும் வழி கலர் கேட்லாக் புத்தகங்களே. தற்போது பல பெரிய புத்தகக் கடைகளில் கலர் என்ற தலைப்பிலேயே பல்வேறு அளவுகளில், புத்தகங்கள் கிடைக்கின்றன. சற்று விலை அதிகமாகத் தெரிந்தாலும், இவற்றின் பயன்பாடு மற்றும் பலன்களுடன் ஒப்பிடும்போது விலை என்பது ஒன்றுமே இல்லை. இதில் முதலீடு செய்வது மட்டுமே முக்கியமானதாகும்.

எங்கள் பகுதியில் கலர் கேட்லாக் கிடைப்பதில்லை; நாங்கள் எப்படி கலர் காம்பினேஷனை அறிந்து கொள்வது என்று கேட்பவர்களுக்கு... பதில், கோரல்டிராவில் உள்ளது.

வரையப்பட்ட உருவம் செலக்ட் செய்துள்ள நிலையில் யூனிஃபார்ம் ஃபில் டயலாக் பாக்ஸை (ஷார்ட்கட் ஷிப்ட் F11) வரவழையுங்கள்.


Uniform Fill
Models
Mixers
Model:
Reference
Old
New
Components
Name
Add To Palette
Options
OK
Cancel
Help

மேலே காட்டப்பட்டுள்ள பெட்டி கிடைக்கிறது. இதில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள ஃபோல்டர்களில் இரண்டாவதாக உள்ள மிக்ஸர்ஸ் என்பதை (அம்புக்குறியில் காட்டப் பட்டுள்ளதை) செலக்ட் செய்யவும். உடன் டயலாக் பாக்ஸ் மாறுகிறது. கீழே காட்டப்பட்டுள்ள மிக்ஸர் கிடைக்கிறது. இதில் ஒன்றுமுதல் ஐந்து கலர்களை ஒன்றாக அறிய வழியுள்ளது.

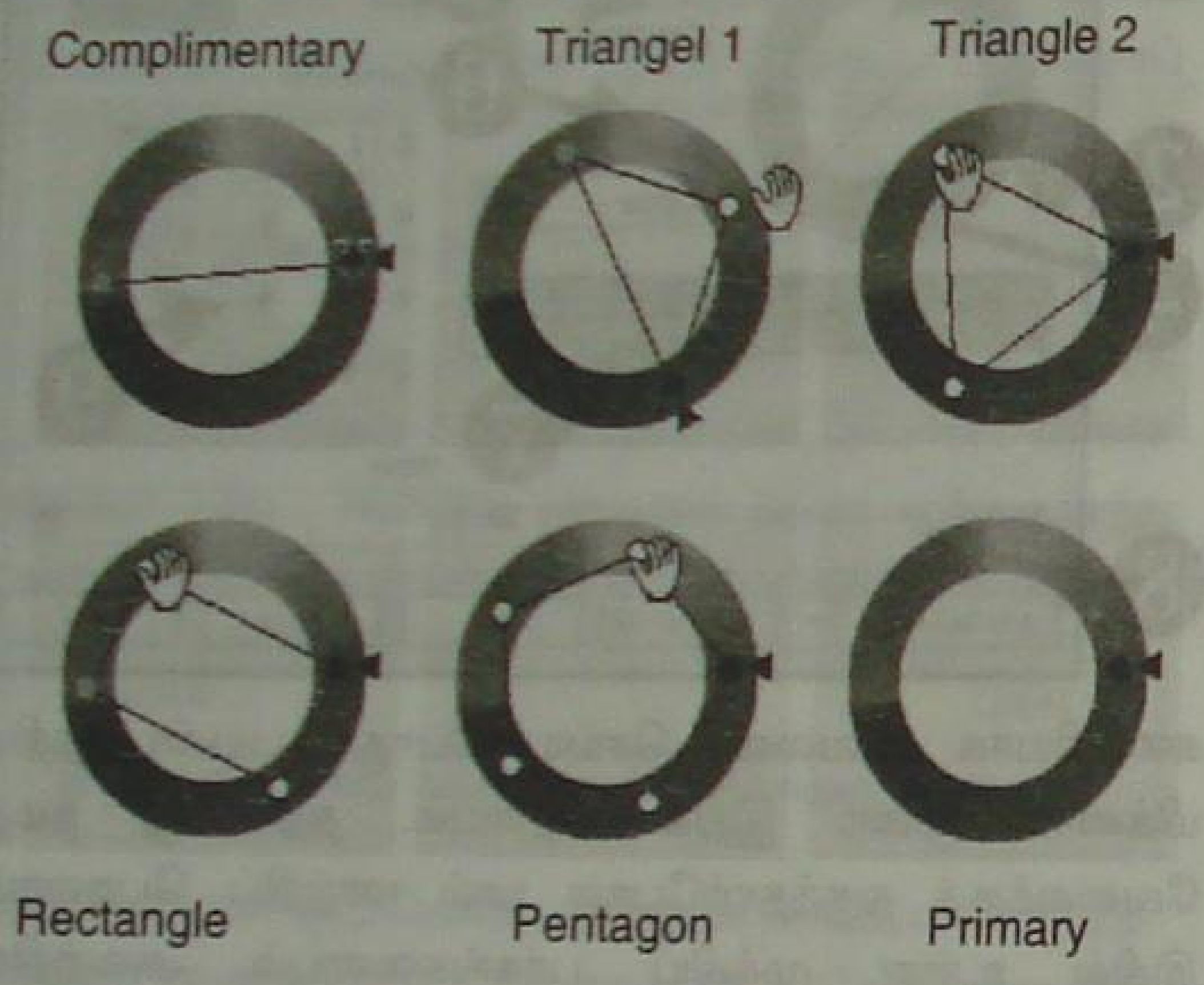

Uniform Fill
Models
Mixers
Palettes
Model: CMYK
Reference
Old:
New:
Hues: Complement
Variation: Lighter
Components
C 1
M 99
Y 91
K 0
R 235
G 0
B 51
Name:
Size: 20
Add To Palette
Options
OK
Cancel
Help
1
2
3
4
5
6
7
8
9

கடைசியாக வேலை செய்யும்போது பயன்படுத்திய மிக்ஸிங் முறை இதில் தெரியும். தற்போது நமது வேலைக்குத் தகுந்தாற்போல நாம் மாற்றிப் பெறலாம். இதில் உள்ள முக்கிய பாகங்களையும் அவற்றின் செயல்பாடுகளையும் காணலாம்.

1. மாடல் : இங்கு கொடுக்கப்பட்டுள்ள ட்ராப் டவுன் லிஸ்ட் மூலம் ஆர்ஜிபி அல்லது சிஎம்ஒய்கே உள்ளிட்ட கலர் முறைகளில் தேவையானதை செலக்ட் செய்து கொள்ளவும். பொதுவாக அச்சு முறைக்காக நாம் சிஎம்ஒய்கே மாடலையே பயன்படுத்த வேண்டும். எனவே இங்கு சிஎம்ஒய்கே இருக்கட்டும்.
2. கலர் வீல் : கலர் வீல் எனப்படும் அனைத்துக் கலர்களும் உள்ள வட்டம் இங்கு தரப்பட்டுள்ளது. இதில் ஹ்யூ எனப்படும் கலர் வரிசை மட்டுமே உள்ளது. சாச்சுரேஷன் மற்றும் பிரைட்னெஸ் கிடையாது. சிவப்பில் துவங்கி சிவப்பில் முடியும் 360 டிகிரி வட்டப்பாதையில் உள்ள அனைத்து கலர்களும் தரப்பட்டுள்ளன.
3. காம்ப்ளிமென்ட் கலர் : அடுத்த பாகமான முதன்மை கலருக்கான இணைநிறம் இந்த வட்டப்புள்ளி மூலம் செலக்ட் செய்யப்படுகிறது. ஆனால் இதனை நகர்த்த முடியாது. பாகம் 4ஐ நகர்த்தினால் மட்டுமே இது நகரும். அதாவது முதன்மை கலருக்குத் தகுந்த காம்ப்ளிமென்டரி கலரையே செலக்ட் செய்ய முடியும்.

4. மெய்ன் கலர் : கலர்வீலின் 360 டிகிரி வட்டப்பாதையின் ஓரத்தில் நிறுத்தப்பட்டுள்ள அனைத்து கலர்களில் தேவையானதை செலக்ட் செய்ய இந்த கருப்புப் புள்ளியை நகர்த்தவும். அது நிறுத்தப்படுகின்ற இடம் நமக்குத் தேவையான கலராகக் கொள்ளவும். இதற்கு எதிரில் கோடு மூலம் இணைக்கப்பட்டுள்ள மற்ற புள்ளியே காம்ப்ளிமென்டரி கலராகும்.

5. ஹ்யூஸ் : வண்ணங்கள் எத்தனை நிலையில் தேவை என்பதை இங்கு செலக்ட் செய்து கொள்ளவும். ஒரே ஒரு நேரடி வண்ணத்திலிருந்து 2,3,4 மற்றும் 5 வண்ணங்களின் தொகுப்பை பெறுவதற்கு இங்கு வசதி உள்ளது. இதில் செலக்ட் செய்யப்படும் முறையை பொறுத்து, கலர் வீலின் மீது முதன்மை (பிரைமரி) மற்றும் துணை கலர்களுக்கான புள்ளிகள் நிறுத்தப்படுகின்றன. அவற்றை கீழே காண்க :


Complimentary
Triangel 1
Triangle 2
Rectangle
Pentagon
Primary

இவற்றில் கருப்புப் புள்ளியே பிரைமரி (முதன்மை) கலராகும். வெள்ளை நிற புள்ளிகளை நமது விருப்பப்படி நகர்த்திக் கொள்ள முடியும். அவற்றின் மீது மவுஸை நிறுத்தினால் ஒரு கை படம் வரும் அதனை ட்ராக் செய்தால் அந்த வெள்ளைப் புள்ளி நகருகின்றது.

கிரே நிறத்தில் உள்ள புள்ளி நிலையானது நம்மால் நகர்த்த முடியாத தாகும்.

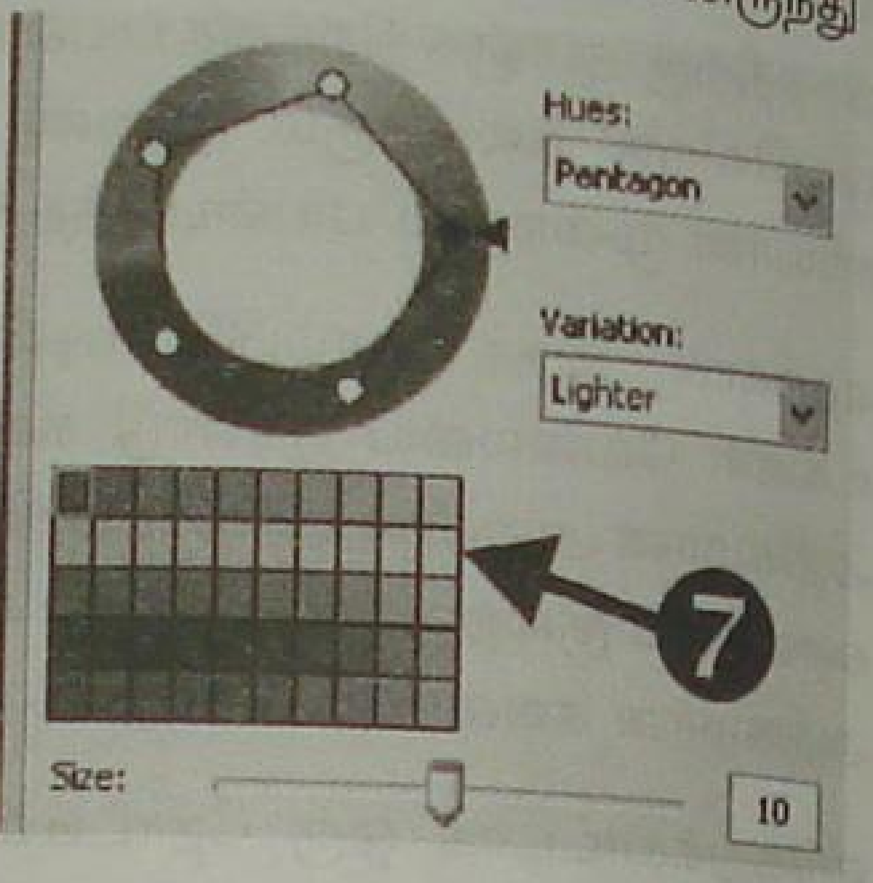
பிரைமரி புள்ளியான கருப்புப் புள்ளிமீது மவுஸை நிறுத்தினால் அது ஒரு வளைவான அம்புக்குறியாக மாறுகிறது. அதனை ட்ராக் செய்தால் அதனுடன் சேர்ந்து அனைத்து, வெள்ளை மற்றும் கிரே புள்ளிகளும் நகருகின்றன.

இதனால் பிரைமரி கலர் மாற்றப்படும் போது அதற்கான காம்ப்ளிமென்டரி கலர்களும் மாற்றியே தரப்படுகின்றன.

6. வேரியேசன் : இதிலும் சில நிலைகள் தரப்படுகின்றன. இது பாகம் 7உடன் தொடர்பு உடையது.

7. வேரியேசன் ஸ்டெப்ஸ் : செலக்ட் செய்யப்படும் வேரியேசன் (பாகம் 6ன் அடிப்படையில் இங்கு கலர் படிகள் தரப்படுகின்றன.) கலர் வீலில் பிரைமரி மற்றும் காம்ப்ளிமென்டரி புள்ளிகள் காட்டும் கலர்கள் இந்த படிகளில் முதலாவதாக உள்ளன. அதனைத் தொடர்ந்து வேரியேசனில் செலக்ட் செய்ததின் அடிப்படையில், படிகள் அமைகின்றன. கூலர், வார்மர், டார்க்கர், லைட்டர், லெஸ் டாச்சுரேசன் ஆகியவற்றின் அடிப்படையில் கலர்கள் தரப்படுகின்றன.

8. ஸ்டெப்ஸ் ஸ்லைடர் : வேரியேசனில் செலக்ட் செய்துள்ளது, கலர்வீலில் காட்டப்படும் கலரிலிருந்து எத்தனை படிகளில் நிறுத்தப்பட வேண்டும் என்பதை இந்த ஸ்லைடரை நகர்த்தி அல்லது ஸ்லைடரின் இறுதியில் உள்ள டெக்ஸ்ட் பெட்டியில் நேரடியாக எண்ணைக் கொடுத்து பெறலாம். 10 ஸ்டெப்ஸ் கொடுத்தவுடன் கிடைத்த மாற்றத்தை அருகே காண்க.


Hues:
Pentagon
Variation:
Lighter
7
Size:
10

9. புராசஸ் கலர் காம்பினேஷன் : ஹ்யூஸ் அடிப்படையில், தேவையான வேரியேசன் முறையில் பெற்றுள்ள கலர் ஸ்டெப்ஸ்களில் தேவையான நிறத்தின் மீது மவுஸை க்ளிக் செய்தால் அந்த நிறத்தின் காம்பினேஷன் இங்கு காட்டப்படுகிறது. அதாவது பாகம் 7ஆகக் கட்டப்பட்டுள்ள படிகளில் உங்களது தேவைக்கேற்ற கலர் படியின் மீது க்ளிக் செய்தால் அதன் சிஎம்ஒய்கே கலவை விகிதம் இங்கு காட்டப்படு கிறது. எனினும் இது கீழேயுள்ள ஆப்சன்ஸ் (டயலாக் பாக்ஸில் கீழே உள்ள பட்டனை கவனிக்க) முறையில் நீங்கள் செலக்ட் செய்துள்ள வசதிகளின் அடிப்படையில் இங்கு சிஎம்ஒய்கே அல்லது ஆர்ஜிபி காட்டப்படும்.

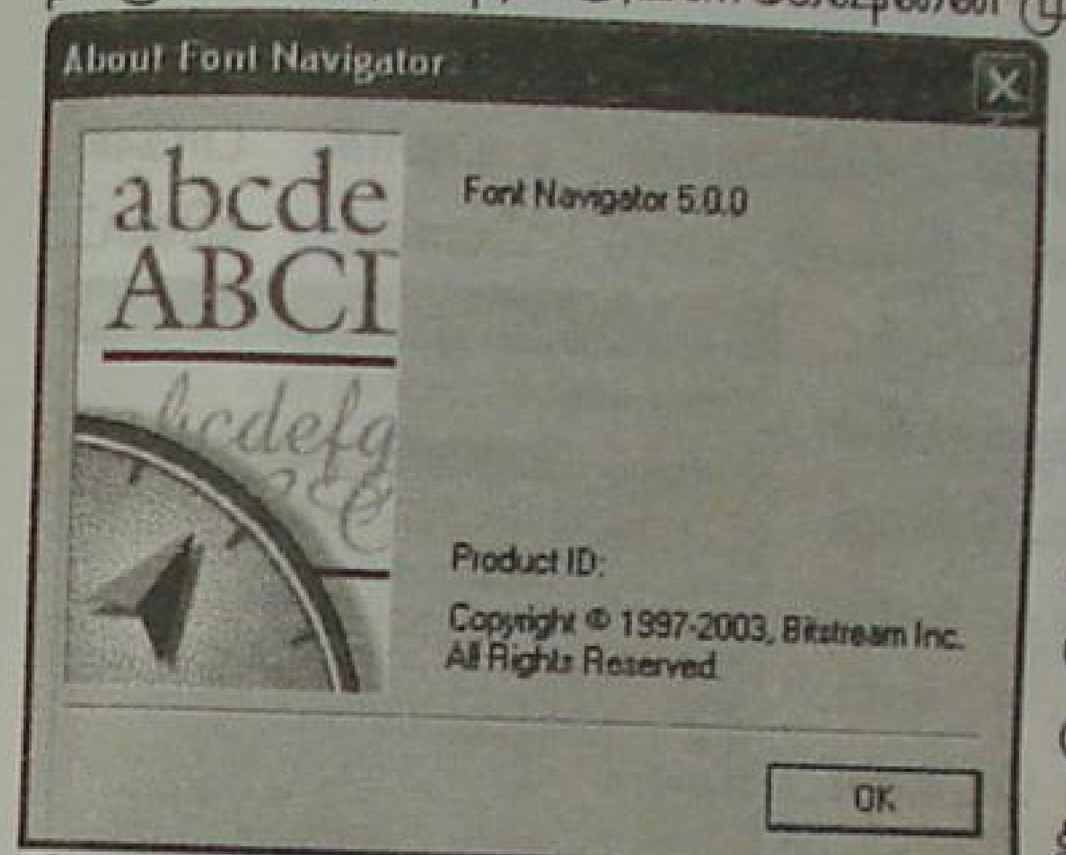
ஒரே நேரத்தில் இரண்டு முதல் ஐந்து கலர்களை இணைத்து செய்யும் வேலைக்காக கலர் காம்பினேஷன்களை உடனடியாக அறிந்து கொள்ள இந்த மிக்ஸர் டயலாக் பாக்ஸ் உதவுகிறது. தேவையான காம்பினேஷனை உருவாக்கியதும், அந்தந்த கலர்களின் மீது மவுஸை க்ளிக் செய்து அவற்றின் சிஎம்ஒய்கே கலவை அளவை குறித்துக் கொள்ளவும். காரணம் **அதிகபட்சமாக ஐந்து கலர்களை அறிந்து கொண்டாலும், ஒரு நேரத்தில் ஒரு கலரை மட்டுமே உங்களால் செலக்ட் செய்து கொள்ள முடியும்.** கவனம் தேவை. எனினும் புத்தகங்கள் இல்லாத நேரத்தில் கலர்களை அறிய இதுவே சரியான வழி.

ஃபான்ட் நேவிகேட்டர்

(கோரல்டிரா அப்ளிகேஷனுடன் கிடைப்பது)

நமது கம்ப்யூட்டரில் எழுத்துருக்களை நிறுவவும், நிறுவியுள்ளவற்றை வரிசையாக பார்க்கவும், தேவையில்லையென்றால் நீக்கவும், அச்சில் பெறவும் உதவுகின்ற ஒரு வசதி ஃபான்ட் நேவிகேட்டர் ஆகும்.

இது கோரல்டிரா எக்ஸ்5 அப்ளிகேஷனுடன் கிடைப்பதாகும். கோரல்டிரா அப்ளிகேஷனை முழுமையாக உங்கள் கம்ப்யூட்டரில் நிறுவியிருந்தால் இந்த வசதியும் நிறுவப்பட்டிருக்கும்.

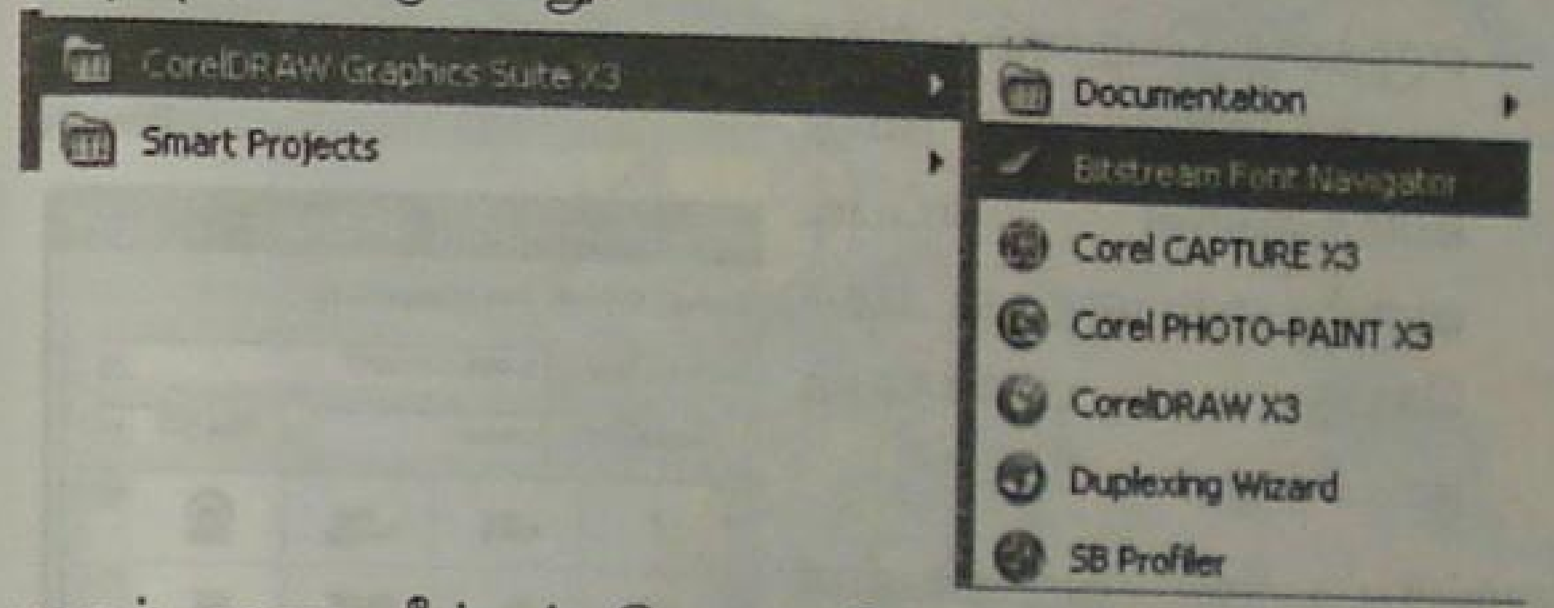

About Font Navigator
abcde
ABCI
OK

Font Navigator 5.0.0

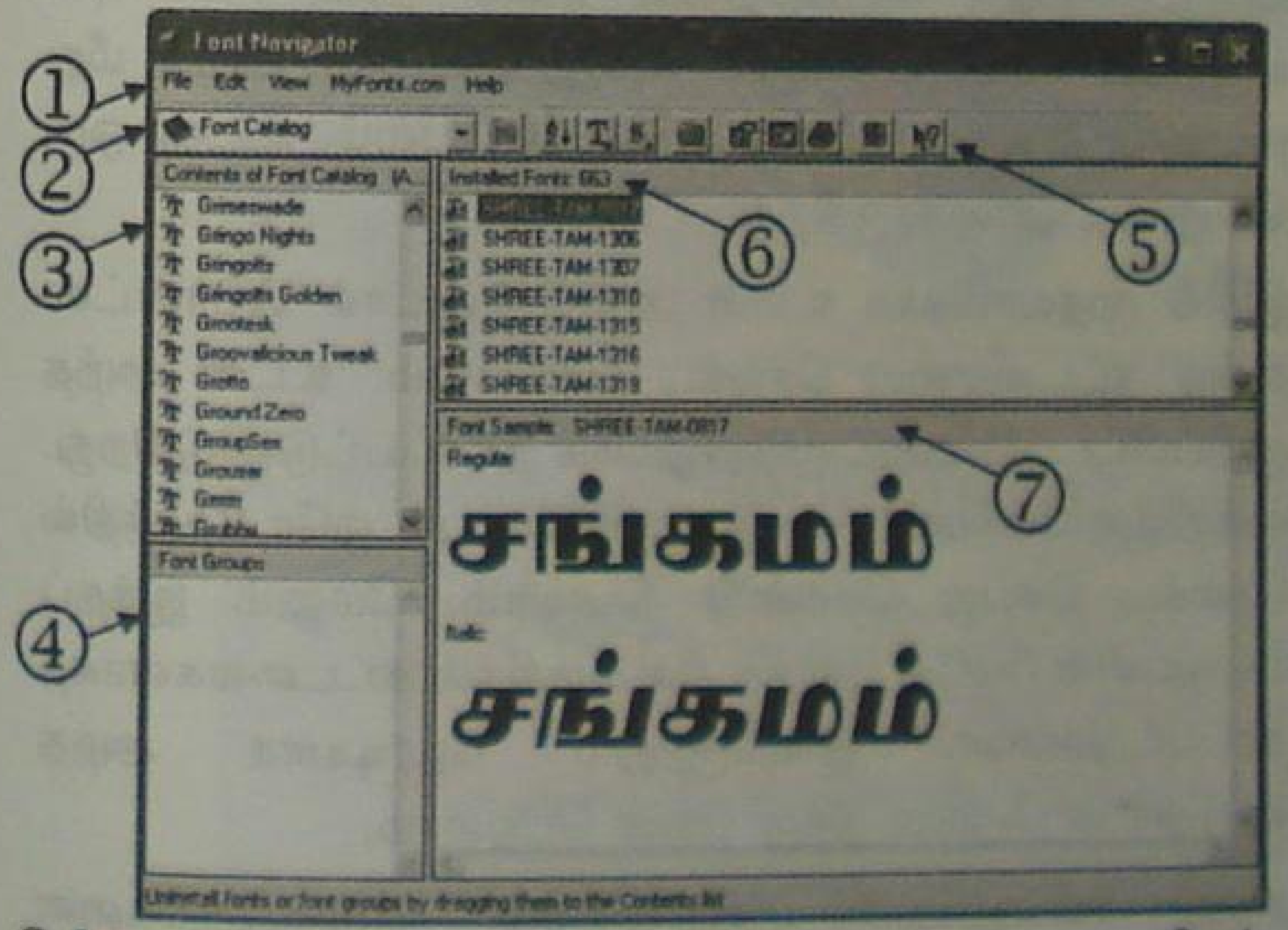
Product ID:

Copyright © 1997-2003, Bitstream Inc.
All Rights Reserved.

ஸ்டார்ட் மெனுவில் கோரல்டிரா தலைப்பின் கீழ் பிட்ஸ்ட்ரீம் ஃபான்ட் நேவிகேட்டர் என்ற பெயரில் இந்த வசதி தரப்பட்டுள்ளது.

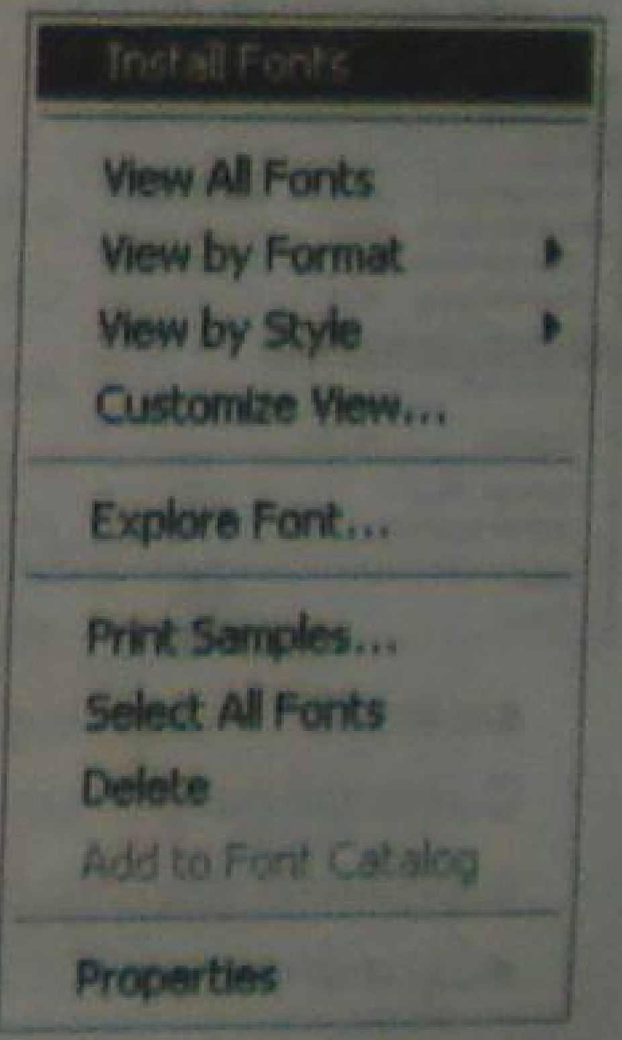

CorelDRAW Graphics Suite X3
Smart Projects
Documentation
Bitstream Font Navigator
Corel CAPTURE X3
Corel PHOTO-PAINT X3
CorelDRAW X3
Duplexing Wizard
SB Profiler

முதல் முறை நீங்கள் இதனை செலக்ட் செய்து துவக்கும் போது, உங்கள் கம்ப்யூட்டரில் அனைத்துப் பகுதிகளையும் ஆய்ந்து பட்டியலை தர ஒரு அறிவிப்பு வருகிறது. அதில் ஓகே செய்தபிறகு (கீழே காட்டப்பட்டுள்ள) ஃபான்ட் நேவிகேட்டர் என்ற பெயரில் ஒரு விண்டோ துவக்கப்படுகிறது.


①
②
③
④
⑤
⑥
⑦
Font Navigator
File Edit View MyFonts.com Help
Font Catalog
Contents of Font Catalog
Grimewade
Gringo Nights
Gringotts
Gringotts Golden
Grotesk
Groovalicious Tweak
Grotto
Ground Zero
GroupSex
Grouser
Grrrr
Grubby
Font Groups
Installed Fonts: 663
SHREE-TAM-1306
SHREE-TAM-1307
SHREE-TAM-1310
SHREE-TAM-1315
SHREE-TAM-1316
SHREE-TAM-1319
Font Sample: SHREE-TAM-0817
Regular
சங்கமம்
Italic
சங்கமம்
Uninstall fonts or font groups by dragging them to the Contents list

இதில் எழுத்துரு தொடர்பாக பல்வேறு வசதிகள் தரப்பட்டுள்ளன. இந்த விண்டோவின் பாகங்களைக் காணலாம்.

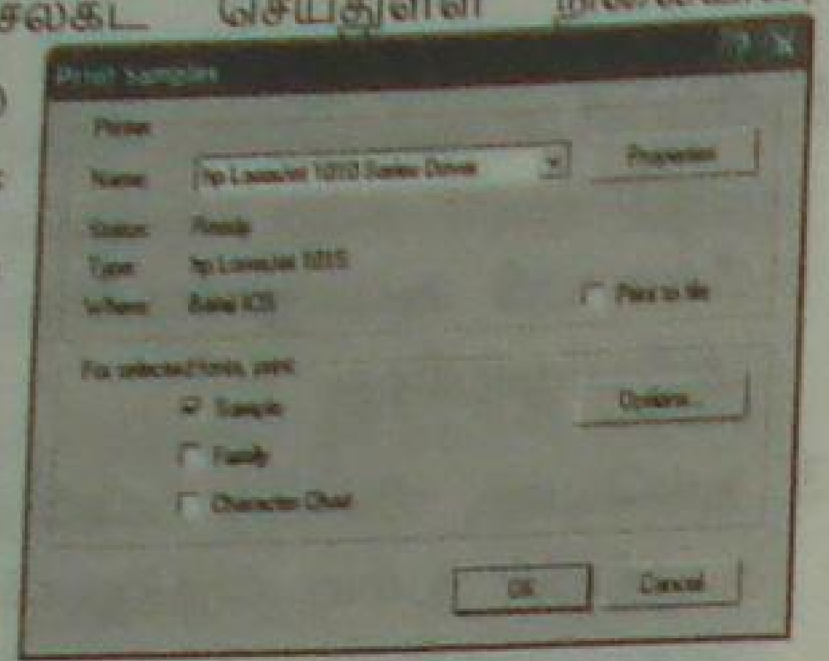
1. மெனுபார் : இங்கு ஐந்து மெனுக்களும் அவற்றின் கீழ் பல கட்டளைகளும் தரப்பட்டுள்ளன.
2. கோ டு எ டிஃபரென்ட் ஃபோல்டர் பாக்ஸ் : இந்தப் பகுதி மூலம் நமது கம்ப்யூட்டரில் குறிப்பிட்ட பகுதி, ஃப்ளாப்பி அல்லது சிடியில் உள்ள எழுத்துருக்களை அறிய முடிகிறது.
3. கன்டென்ட் லிஸ்ட் : பாகம் 2ல் செலக்ட் செய்துள்ள பகுதியில் உள்ள எழுத்துருக்களின் பெயர் பட்டியல் இந்தப் பகுதியில் காட்டப்படுகிறது.
4. ஃபான்ட் குரூப் : எழுத்துருக்களை நமது விருப்பப்படியாக குருப்பாக வைத்துக் கொள்ள முடிகிறது. இந்தப் பகுதியில் மவுஸை நிறுத்தி அதன் வலது பட்டனை அழுத்துங்கள். வருகின்ற பட்டியலில் நியூ குரூப் என்பதை செலக்ட் செய்தால் இங்கு ஒரு புதிய ஃபோல்டர் நிறுத்தப் படுகிறது. அதற்குத் தேவையான பெயரை கொடுத்துக் கொள்ளலாம். பிறகு பாகம் 3ல் உள்ள எழுத்துருவின் பெயரை ட்ராக் செய்து இந்த ஃபோல்டரில் போடவும். பிறகு இதிலிருந்து இன்ஸ்டால் செய்து கொள்ளலாம்.
5. இந்தப் பகுதியில் 10 ஐகான்கள் தரப் பட்டுள்ளன. இவை ஒவ்வொன்றும் ஒவ்வொரு செயலைச் செய்கின்றன. அவற்றின் மீது மவுஸை நிறுத்தினால் அவற்றின் பெயர் காட்டப்படும்.
6. இன்ஸ்டால்டு ஃபான்ட் லிஸ்ட் : நமது கம்ப்யூட்டரில் நிறுவப்பட்டுள்ள எழுத்துக்களின் மொத்த எண்ணிக்கையும், இதன் கீழ் உள்ள பகுதியில் நிறுவப்பட்டுள்ள எழுத்துருக்களின் பெயர் பட்டியலும் காட்டப்படுகிறது.
7. பாகம் 3,4 மற்றும் 6ல் உள்ள எழுத்துருக்களின் பெயர்களை செலக்ட் செய்தால் அதன் உண்மை உருவம் ஃபான்ட் சாம்பிள் என்ற இந்தப் பகுதியில் காட்டப்படுகிறது.


Install Fonts
View All Fonts
View by Format
View by Style
Customize View...
Explore Font...
Print Samples...
Select All Fonts
Delete
Add to Font Catalog
Properties

கன்டென்ட் லிஸ்ட்டில் உள்ள எழுத்தை நமது கம்ப்யூட்டரில் பதிவு செய்வது மிகவும் எளிது. எழுத்துப் பெயரை செலக்ட் செய்து அதன் மீது மவுஸின் வலது பட்டனை அழுத்தினால் ஒரு பட்டியல் வருகிறது. இதில் உள்ள இன்ஸ்டால் ஃபான்ட்ஸ் என்ற கட்டளையை செலக்ட் செய்ய அந்த குறிப்பிட்ட எழுத்துரு நமது கம்ப்யூட்டரில் நிறுவப்படுகிறது. அல்லது எழுத்துப் பெயரை செலக்ட் செய்துள்ள நிலையில் கீபோர்டில் நெம்பர் பேடு பகுதியில் உள்ள இன்ஸ் பட்டனை அழுத்தியும் நிறுவலாம். ஒரே நேரத்தில் ஒன்று அல்லது நமது தேவைக்கான அனைத்து எழுத்துக்களையும் நிறுவலாம்.

இதில் உள்ள சில வசதிகள்

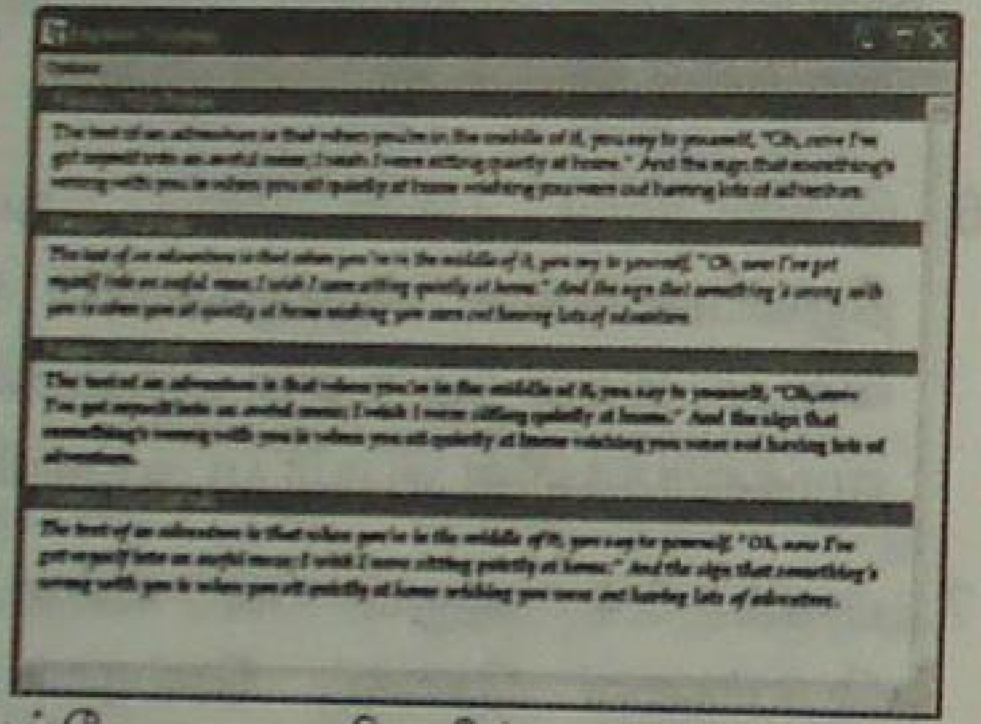
1. பாகம் 6ல் உள்ள ஒன்று அல்லது அதற்கு மேற்பட்ட எழுத்துருக்களை செலக்ட் செய்துள்ள நிலையில், ஃபைல் மெனுவில் உள்ள பிரிண்ட் சாம்பிள்ஸ் என்ற கட்டளை செலக்ட் செய்யவும். பின்வரும் டயலாக் பாக்ஸ் வருகிறது.

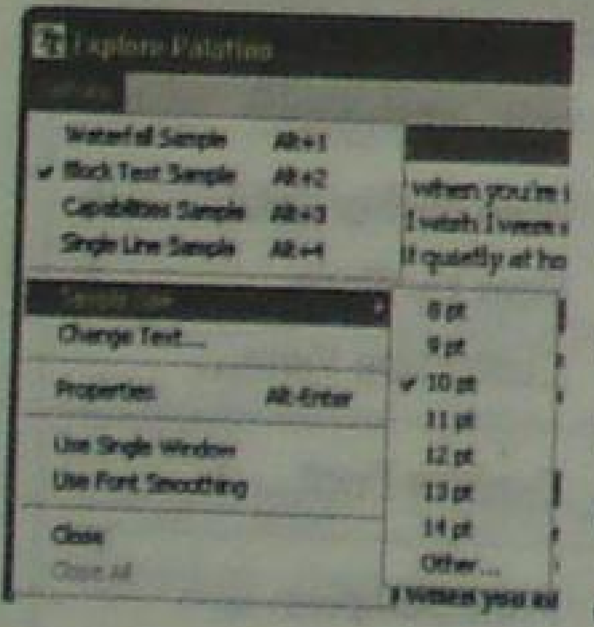

Print Samples
Printer
Name:
Properties
Status:
Type:
Where:
Print to file
For selected fonts, print:
Sample
Family
Character Chart
Options...
OK
Cancel

இதில் உள்ளவற்றில் உங்களுக்குத் தேவையான வசதிகளை செலக்ட் செய்து பிரிண்ட் கொடுத்தால், குறிப்பிட்ட எழுத்துருக் களின் முழு குடும்பம் அல்லது தனிஒரு பிரிவு என்று நமது தேவைப்படி பிரிண்ட் கிடைக்கிறது.

இந்த வசதிமூலம் நமது கம்ப்யூட்டரில் உள்ள எழுத்துருக்களுக்கான ஃபான்ட் கேட்லாக் தயாரிக்க முடிகிறது, மிகவும் எளிதாக.

2. குறிப்பிட்ட எழுத்துருவைப் பற்றிய முழுவிவரங்களை அறிந்து கொள்ள எக்ஸ்ப்ளோர் ஃபான்ட் என்ற கட்டளை உதவுகிறது. வியூ மெனுவில் உள்ள இந்தக் கட்டளையை செலக்ட் செய்தால் ஒரு தனி விண்டோ துவங்கப்படுகிறது. இது கடைசியாக கொடுத்திருந்த தேவைகளின் அடிப்படையில் தெரிகிறது. அதாவது இந்த விண்டோவில் உள்ள ஆப்சன்ஸ் என்ற மெனுவில் கொடுத்துள்ள பல்வேறு வசதிகளில் நாம் செலக்ட் செய்துள்ளதே காட்டப்படுகிறது.



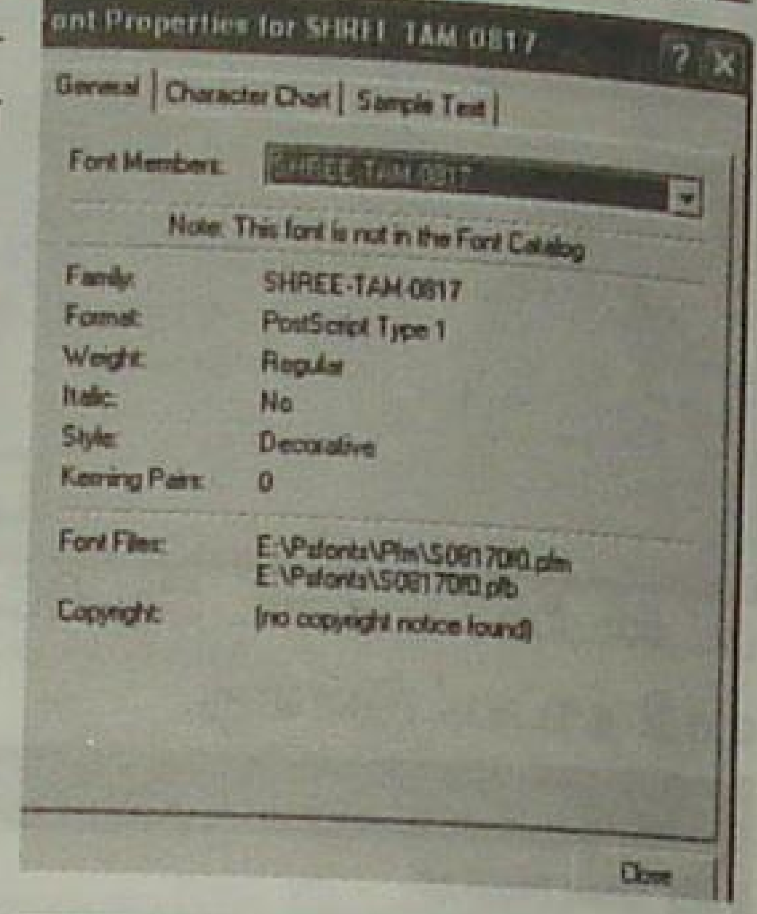

Explore Palettes
Waterfall Sample Alt+1
Block Text Sample Alt+2
Capabilities Sample Alt+3
Single Line Sample Alt+4
Change Text...
Properties Alt+Enter
Use Single Window
Use Font Smoothing
Close
Close All
8 pt
9 pt
10 pt
11 pt
12 pt
13 pt
14 pt
Other...

எழுத்துருவை அளவுகள் வரிசைப்படி பார்க்க, புத்தக வேலைகளுக்கு ஏற்றதாக உள்ளனவா என்பதை அறிய பத்தியாக பார்க்க, ஒரே நேரத்தில் அந்தக் குறிப்பிட்ட எழுத்துருவின் அனைத்து வகைகளையும் - அதாவது நார்மல், இட்டாலிக், போல்ட் போன்றவற்றை - பார்க்க மற்றும் அந்த எழுத்துருவை வரைகலை வடிவமைப்பில் காண்பதற்காக வரிசையாக கட்டளைகள் தரப்பட்டுள்ளன.

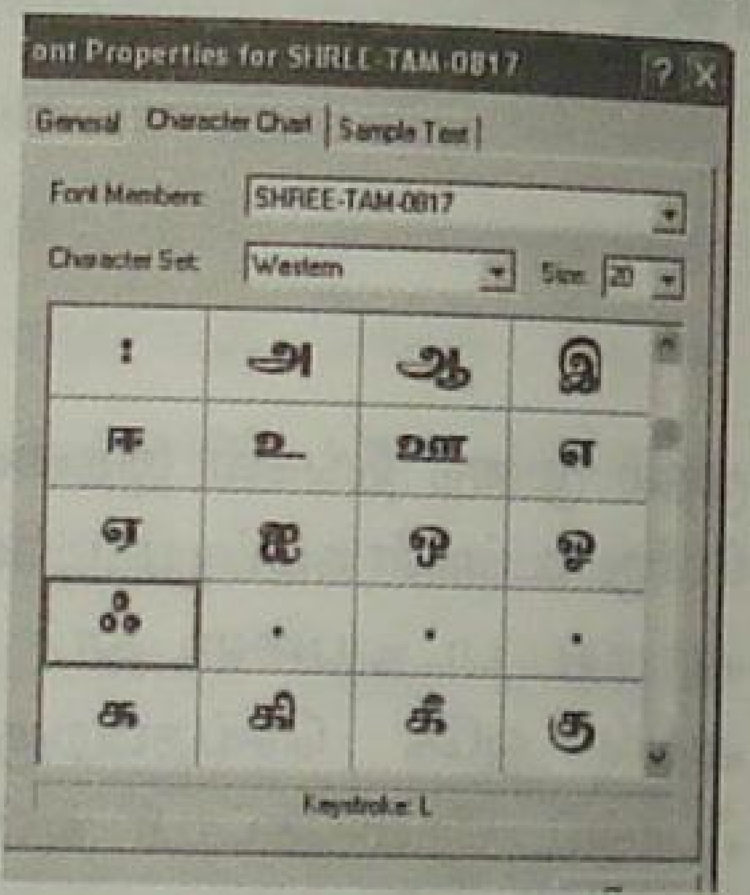
3. வியூ மெனுவில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள சேன்ஜ் சாம்பிள் டெக்ஸ்ட் என்ற கட்டளை மூலம், பாகம் 7ல் காட்டப்படும் எழுத்துவடிவின் வார்த்தைகளை மாற்றலாம். அதாவது இங்கு நமக்குத் தேவையான வார்த்தைகளை நிறுத்தி அதற்கு குறிப்பிட்ட எழுத்துருவை கொடுத்தால் எப்படி இருக்கும் என்பதை பார்த்துக் கொள்ளலாம். (படத்தில் பாகம் 7 பகுதியில் சங்கமம் என்ற வார்த்தையை இப்படித் தான் கொண்டு வந்துள்ளோம்.) அதேபோல சாம்பிள் காட்டப்படும் எழுத்தின் அளவை மாற்ற வியூ மெனுவில் சாம்பிள் சைஸ் என்ற கட்டளை உதவுகிறது.

4. ஃபான்ட் நேவிகேட்டர் மூலம் குறிப்பிட்ட எழுத்துருவை காப்பி செய்ய முடிகிறது. எடிட் மெனுவில் உள்ள காப்பி கட்டளை மூலம் தனியான ஒரு ஃபோல்டரை உருவாக்கி அதில் நிறுத்தச் செய்யலாம்.

5. வியூ மெனுவில் உள்ள புராப்பர்ட்டீஸ் கட்டளையை செலக்ட் செய்தால் பின்வரும் டயலாக் பாக்ஸ் வருகிறது. இதில் இன்ஸ்டால்டு ஃபான்ட் லிஸ்ட் பகுதியில் செலக்ட் செய்துள்ள எழுத்துருவின் விவரம் காட்டப்படுகிறது. மேலும் இதில் உள்ள கேரக்டர் கேரக்டர் சார்ட் மற்றும் சாம்பிள் டெக்ஸ்ட் ஆகிய ஃபோல்டர்கள் மூலம் குறிப்பிட்ட எழுத்தை பெறவும், அந்த எழுத்துருவில் நமது வார்த்தைகள் எப்படி வரும் என்பதை தட்டச்சு செய்து பார்க்கவும் முடிகிறது.


Font Properties for SHREE-TAM-0817
General
Character Chart
Sample Text
Close

Font Members: SHREE-TAM-0817
Note: This font is not in the Font Catalog
Family: SHREE-TAM-0817
Format: PostScript Type 1
Weight: Regular
Italic: No
Style: Decorative
Kerning Pairs: 0
Font Files: E:\Psfonts\Pfm\S0817000.pfm
E:\Psfonts\S0817000.pfb
Copyright: (no copyright notice found)


Font Properties for SHREE-TAM-0817
General
Character Chart
Sample Text

Font Members: SHREE-TAM-0817
Character Set: Western
Size: 20

!	அ	ஆ	இ
ஈ	உ	ஊ	எ
ஏ	ஐ	ஒ	ஓ
ஃ	.	.	.
கூ	கி	கீ	கு

Keystroke: L

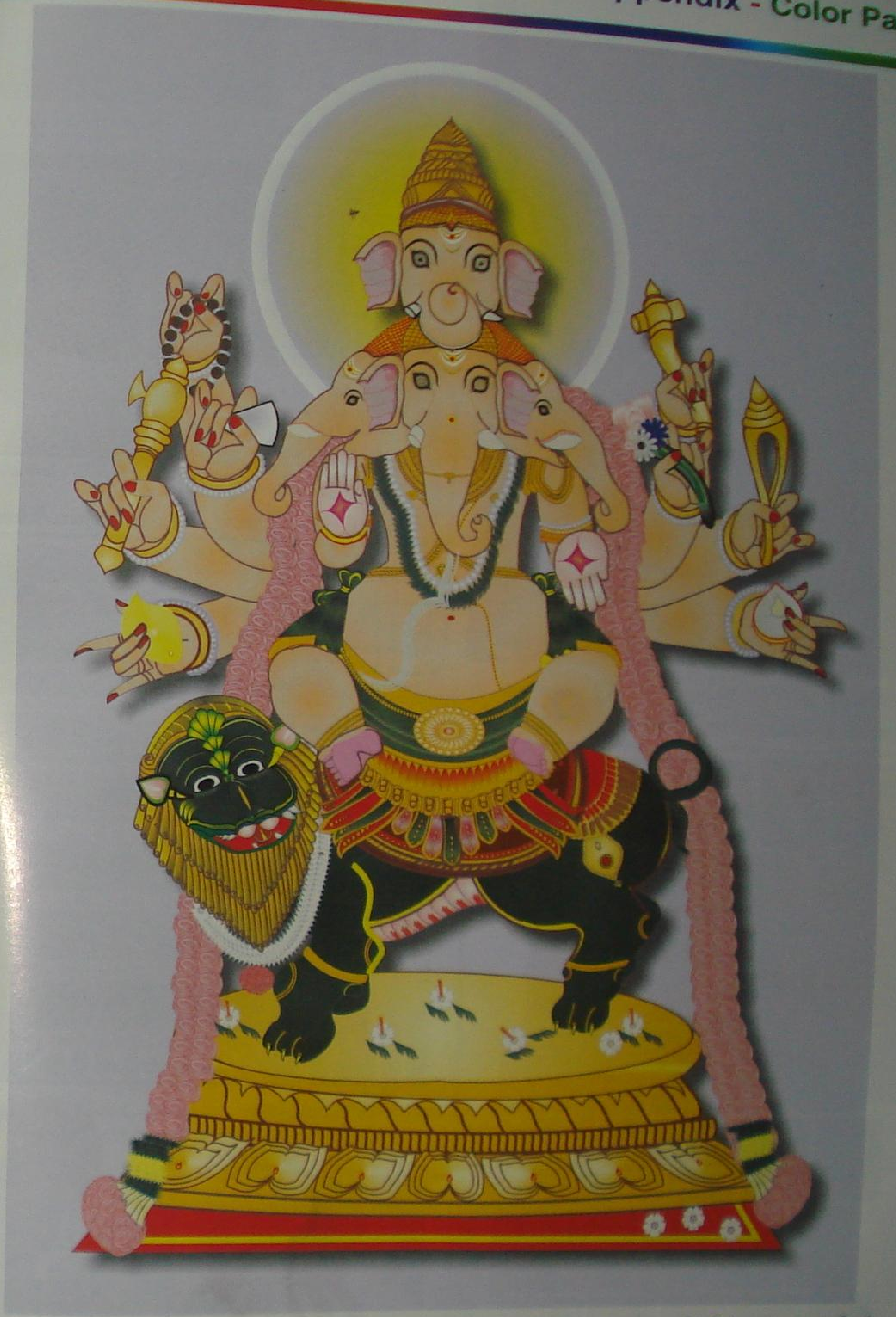
கம்ப்யூட்டரில் நிறுவியுள்ள எழுத்துக்களில் தேவையற்றவை ஏதும் இருந்தால் அவற்றை நீக்குவது மிகவும் எளிது. இன்ஸ்டால்டு ஃபான்ட் லிஸ்ட் (பாகம் 6) பகுதியில் உள்ள நீக்க வேண்டிய எழுத்தின் பெயரை செலக்ட் செய்து கொண்டு, அதன் மீது மவுஸின் வலது பட்டனை க்ளிக் செய்யவும். உடன் ஒரு மெனு பட்டியல் வருகிறது.

இதில் முதலாவதாக உள்ள அன்இன்ஸ்டால் ஃபான்ட்ஸ் என்ற கட்டளையை செலக்ட் செய்யவும். உடன் அந்த குறிப்பிட்ட ஃபான்ட் முற்றிலுமாக நீக்கப்பட்டுவிடுகிறது. ஒன்றிற்கு மேற்பட்ட எழுத்துருக்களையும் ஒரே நேரத்தில் செலக்ட் செய்து கொண்டு நீக்கலாம். மேலும் இந்தப் பட்டியலில் மேலே பார்த்த சில வசதிகள் கட்டளைகளாகத் தரப்பட்டுள்ளன. இங்கிருந்தும் நேரடியாக அந்த வசதிகளை செயல்படுத்து பலன் பெறலாம்.

நமது கம்ப்யூட்டரில் நிறுவியுள்ள எழுத்துருக்களை முழுமையாக அறிந்து கொள்ளவும் நல்ல முறையில் கையாளவும் இந்த ஃபான்ட் நேவிகேட்டர் உதவுகிறது.

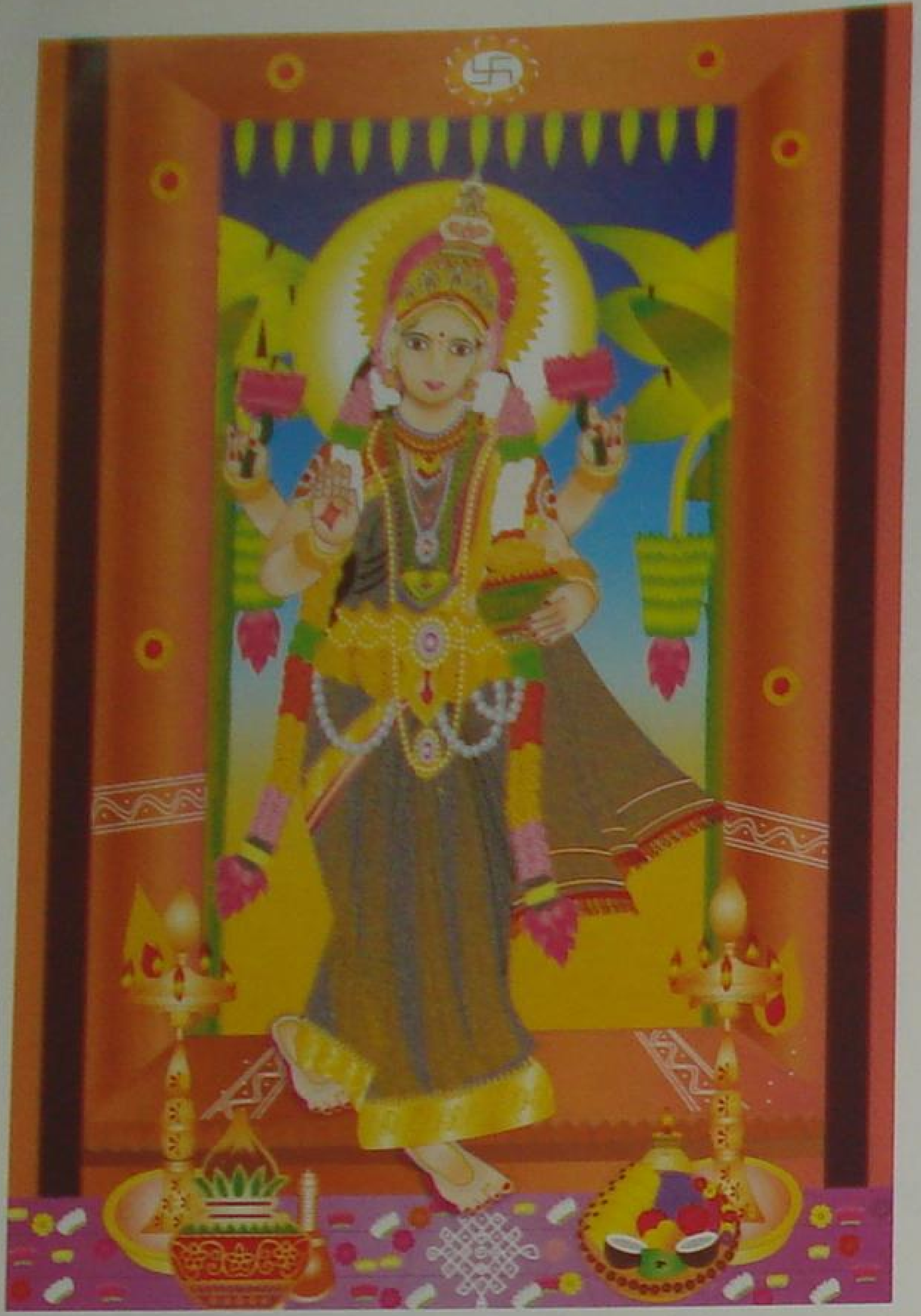
கோரல்டிரா எக்ஸ்5

பின்னிணைப்பு - வண்ணப்பக்கங்கள் Appendix - Color Pages

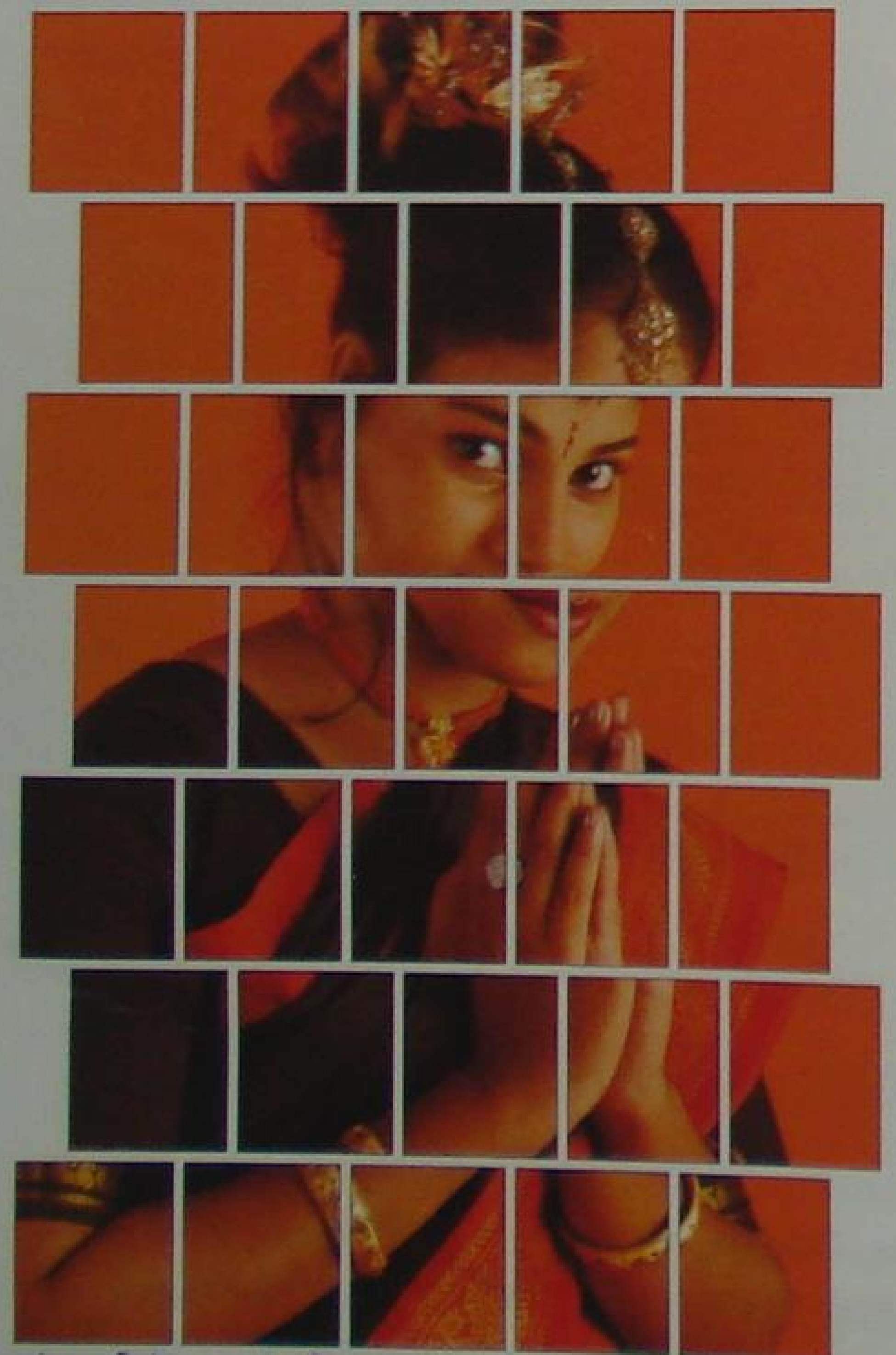


ஸ்ரீஹேரம்ப கணபதி - அச்சிட்ட படத்தைப் பார்த்து, நேரடியாக கோரல்டிரா 11வது பதிப்பில் உள்ள கருவிகள் மற்றும் கட்டளைகளை உபயோகித்து வரைந்தது. எந்தவிதமான அளவுகளும் (Scale & Measurements) உபயோகப்படுத்தவில்லை.

வரைந்து கொடுத்தவர் : **செல்வி ஜெ. பாகேஸ்வரி**, இராமகிருஷ்ணா கலை மற்றும் அறிவியல் மகளிர் கல்லூரி, கோயம்புத்தூர்

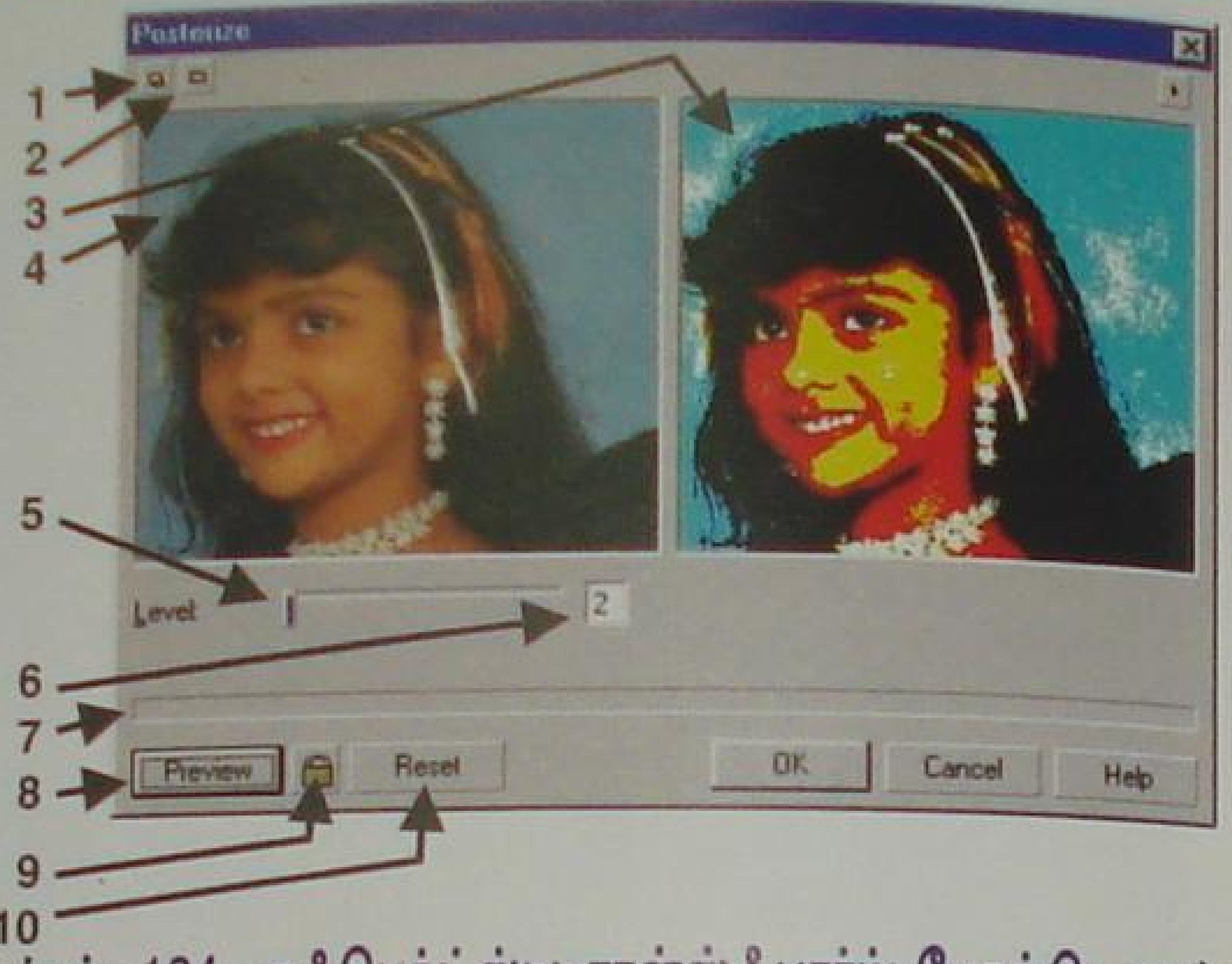


க்ருஹலக்ஷ்மி - அச்சிட்ட படத்தைப் பார்த்து வரைந்தது.
வரைந்து கொடுத்தவர் : செல்வி ஜெ. பாகேஸ்வரி



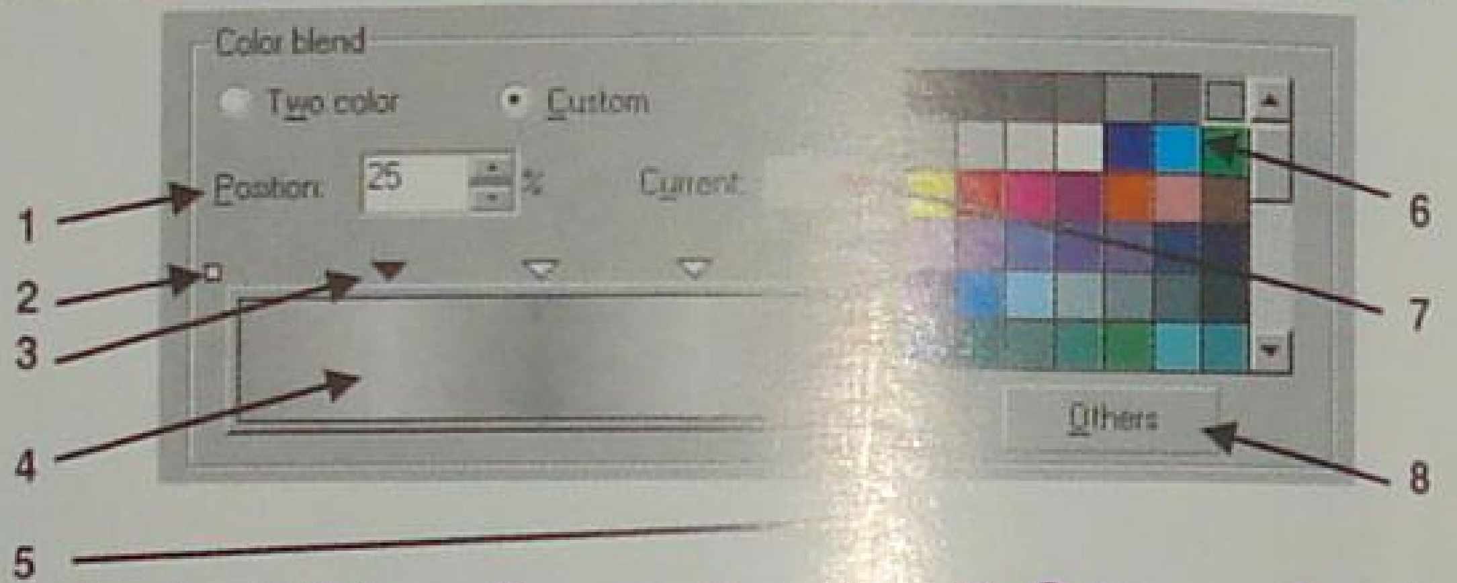
35 கட்டங்களில் படம் வெட்டி நிறுத்தப்பட்டுள்ளது. எப்படி?

பக்கம் : 194 - பெர்ஸ்பெக்டிவ்


Posterize
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
Preview
Reset
OK
Cancel
Help

Level 2

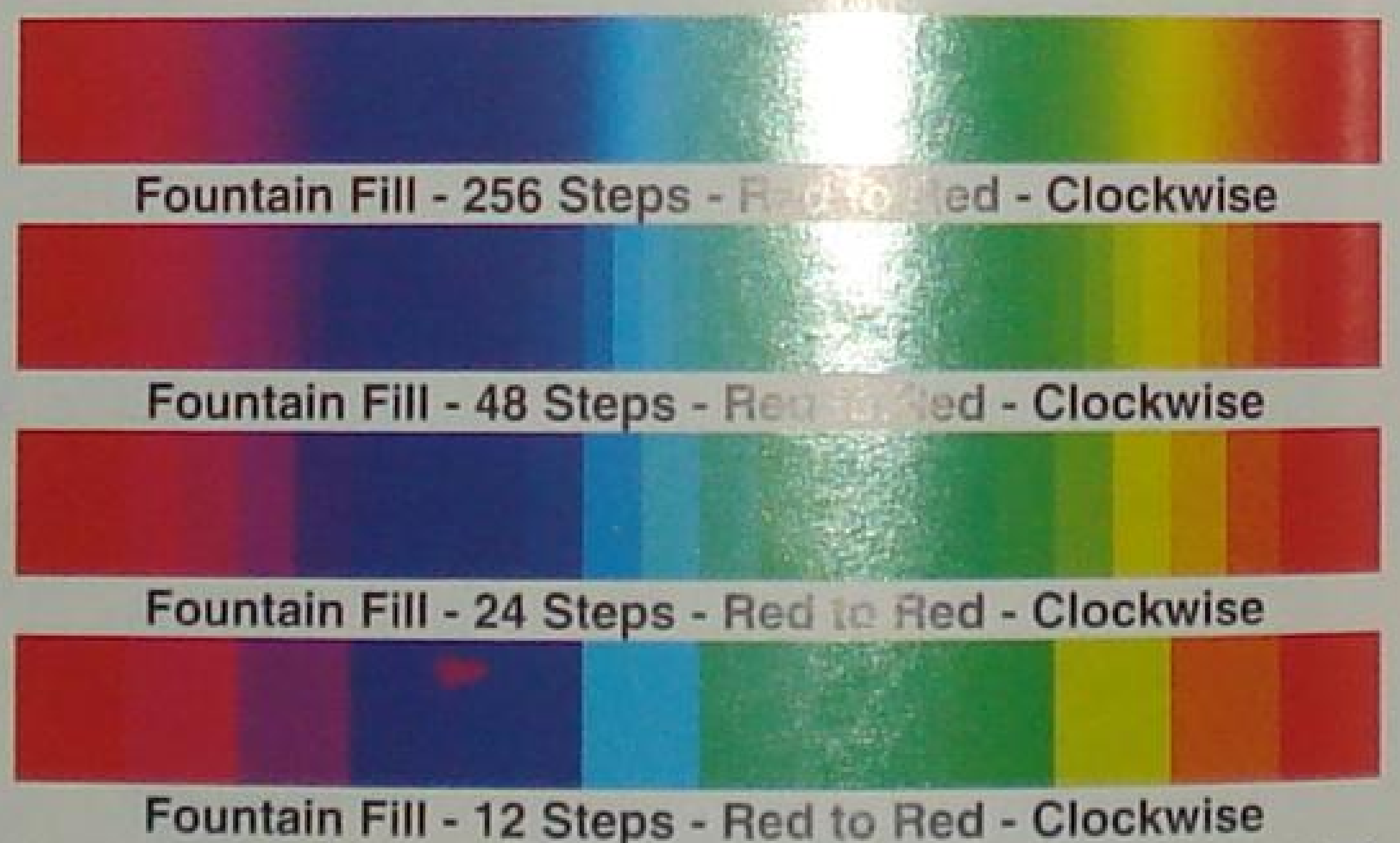
பக்கம் : 184 - எஃபெக்ட்ஸ்>டிரான்ஸ்ஃபார்ம்>போஸ்டெரைஸ்


Color blend
1
2
3
4
5
6
7
8
Current:
Others

○ Two color ● Custom

Position: 25 %

பக்கம் : 080 - ஃபவுண்டன் ஃபில் - கஸ்டம்



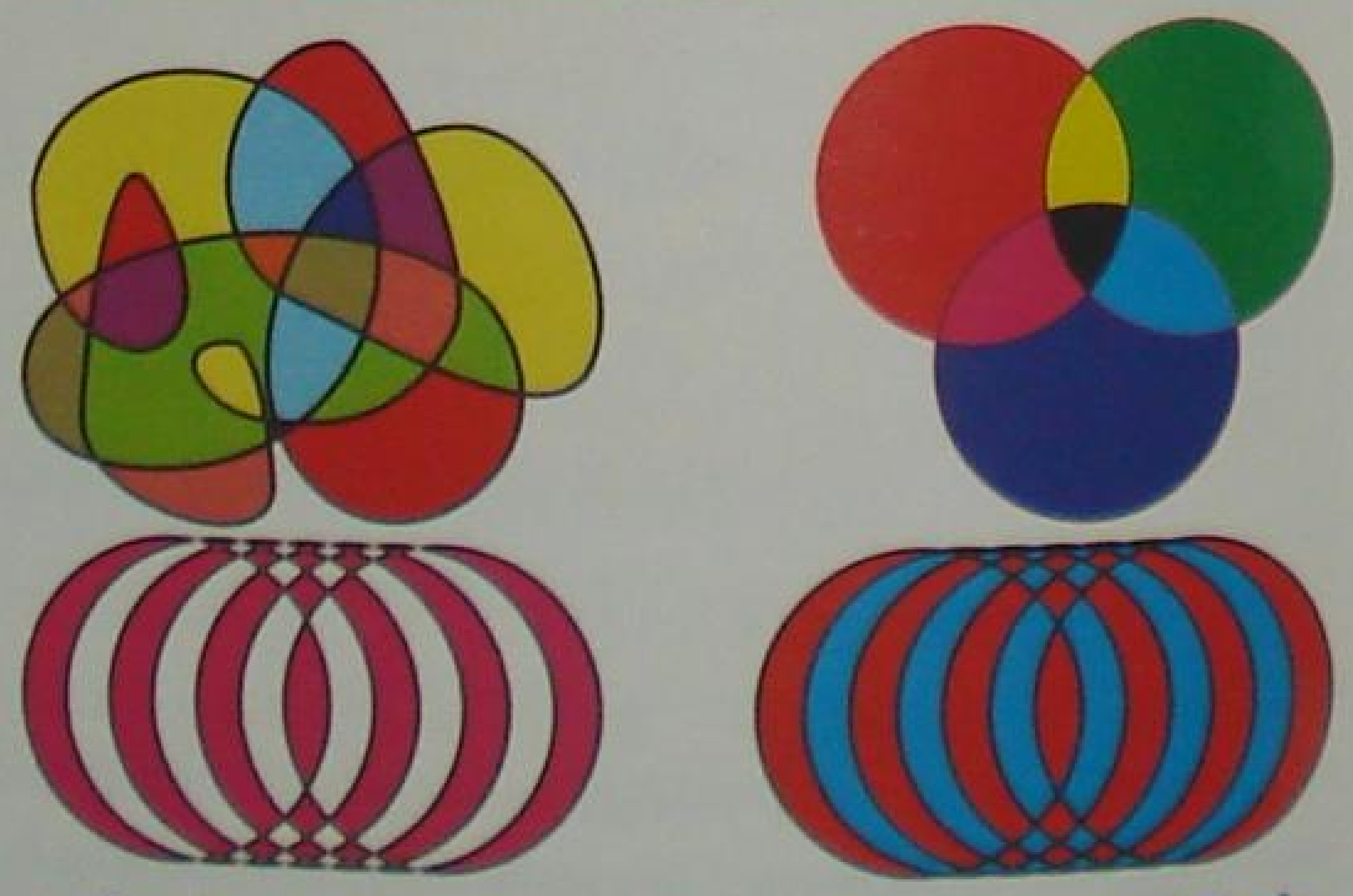
Fountain Fill - 256 Steps - Red to Red - Clockwise

Fountain Fill - 48 Steps - Red to Red - Clockwise

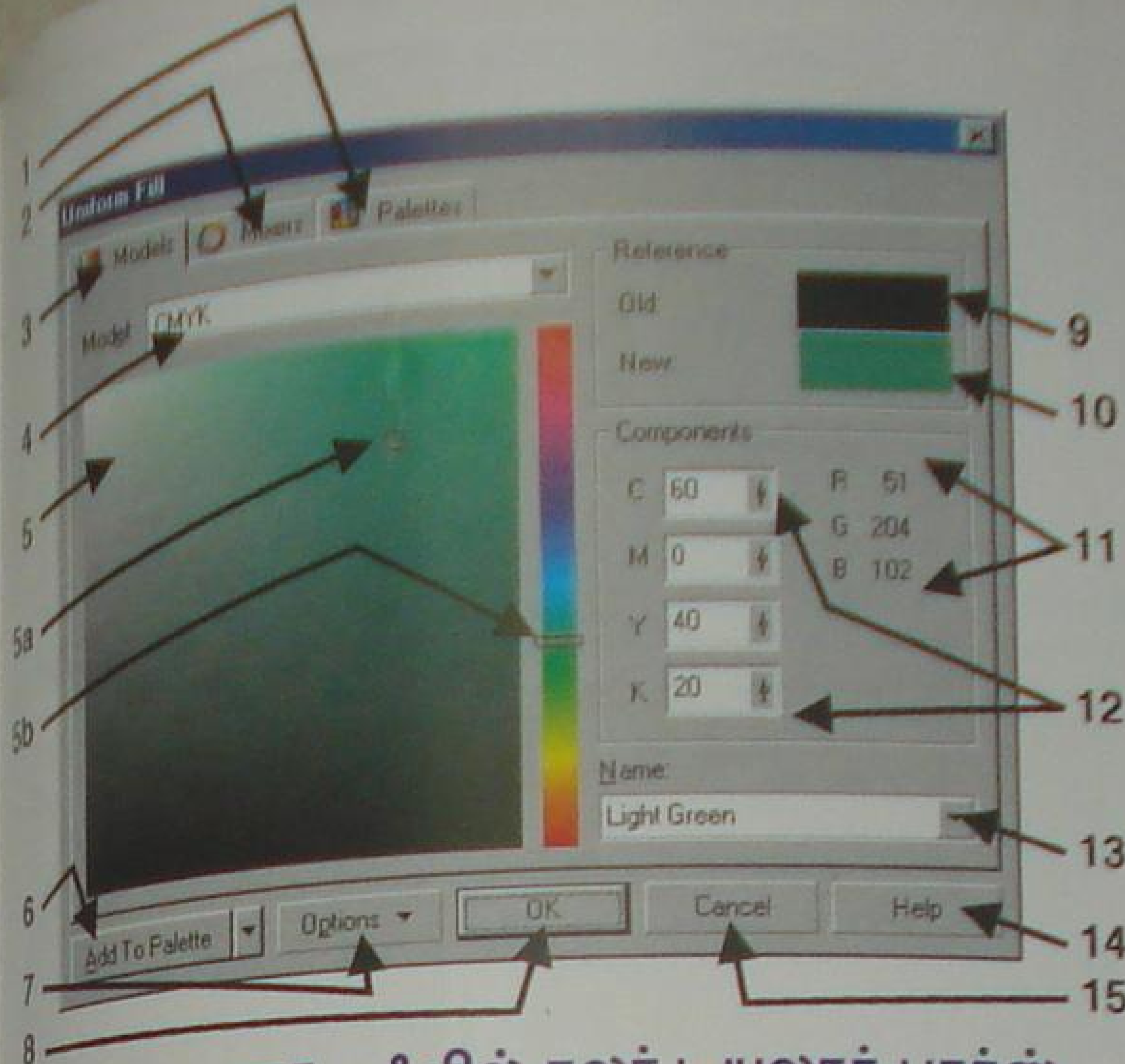
Fountain Fill - 24 Steps - Red to Red - Clockwise

Fountain Fill - 12 Steps - Red to Red - Clockwise

பக்கம் : 081 - ஃபவுண்டன் ஃபில் ஸ்டெப்ஸ்



பக்கம் : 031 -ஸ்மார்ட் ஃபில் - சாம்பிள்ஸ்


Uniform Fill
Models
Mixers
Palettes
Reference
Old
New
Components
Add To Palette
Options
OK
Cancel
Help
1
2
3
4
5
5a
5b
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15

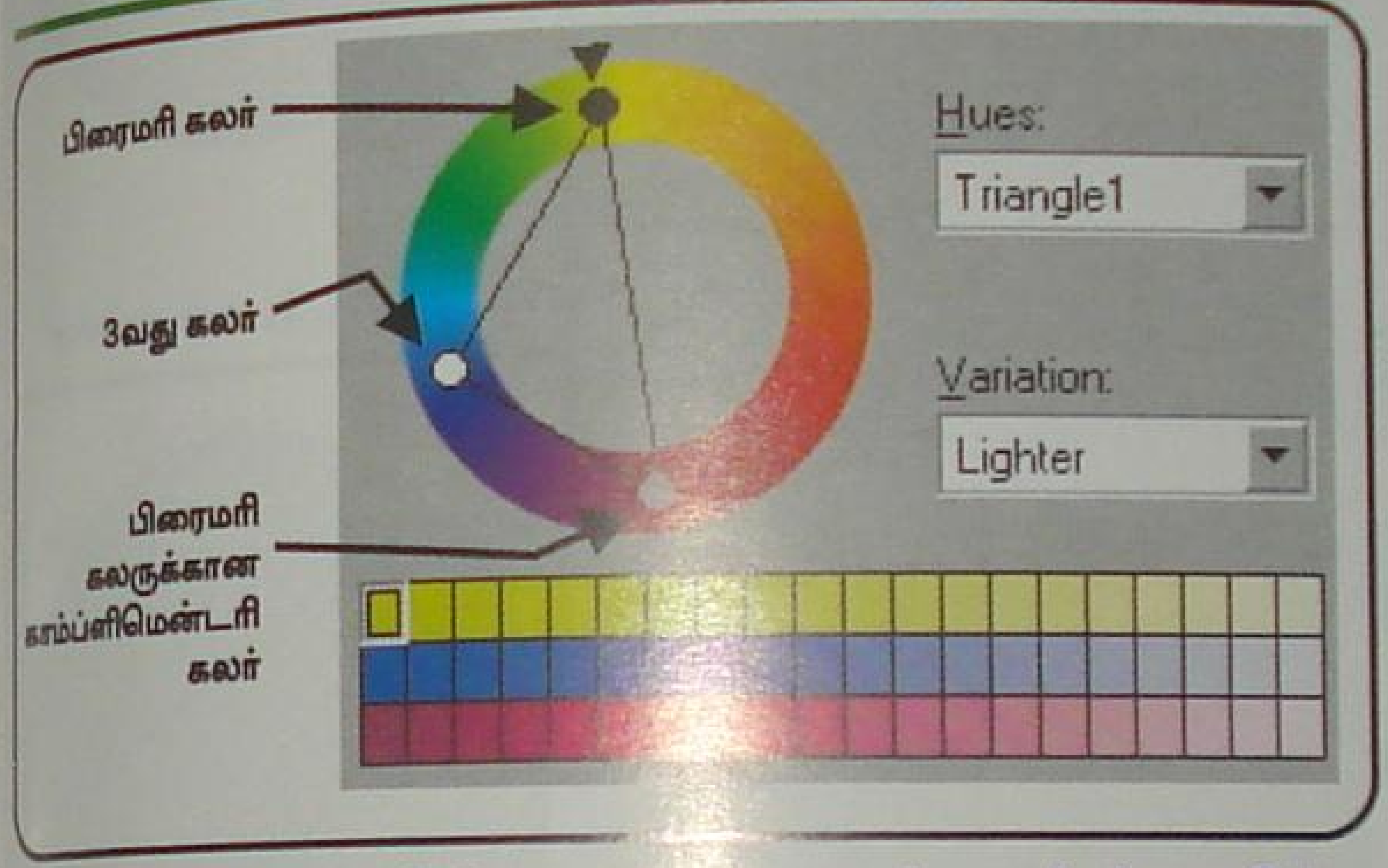
Model: CMYK

C 60 M 0 Y 40 K 20

R 51 G 204 B 102

Name: Light Green

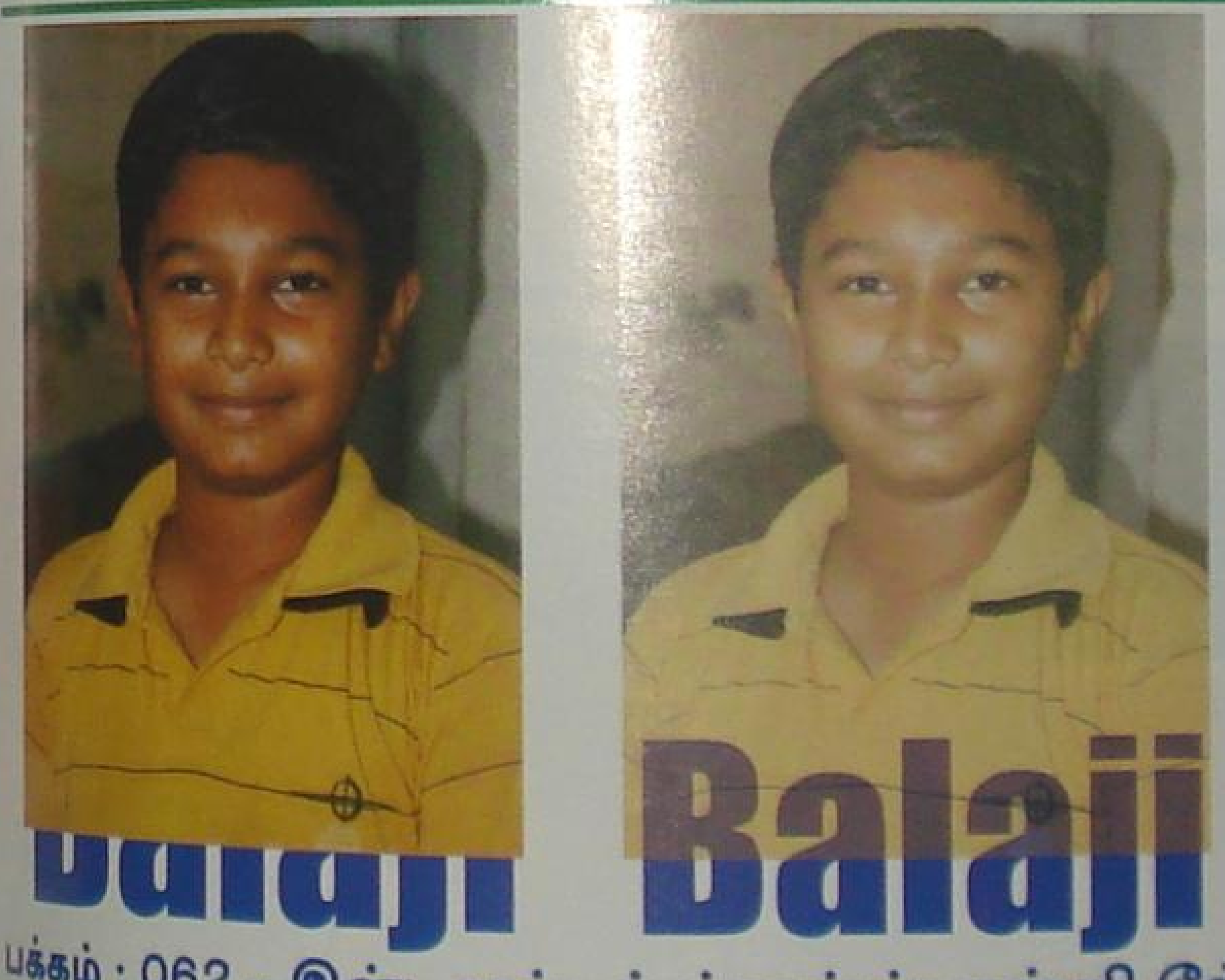
பக்கம் : 075 - ஃபில் கலர் டயலாக் பாக்ஸ்


பிரைமரி கலர்
3வது கலர்
பிரைமரி கலருக்கான காம்ப்ளிமென்டரி கலர்

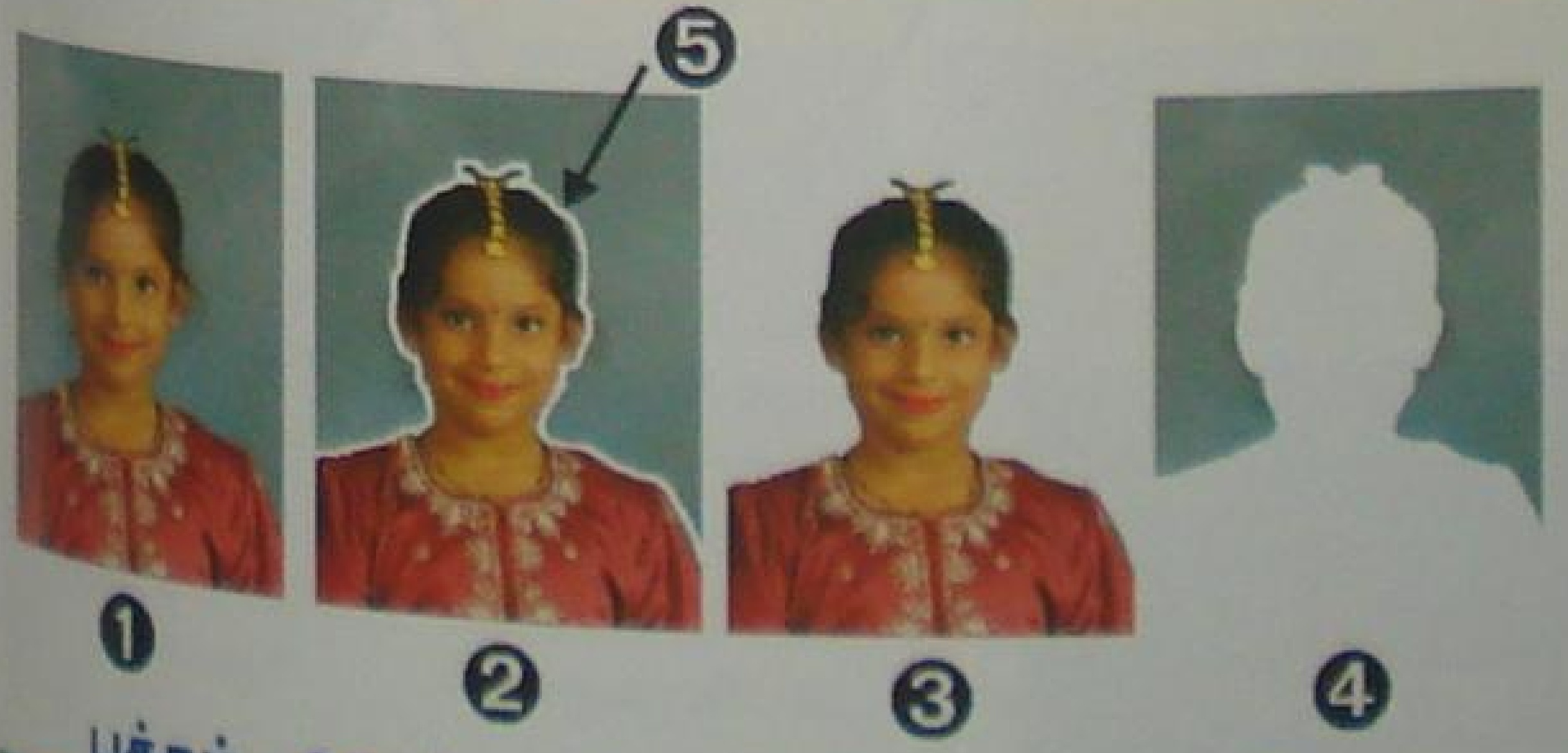
Hues: Triangle1

Variation: Lighter

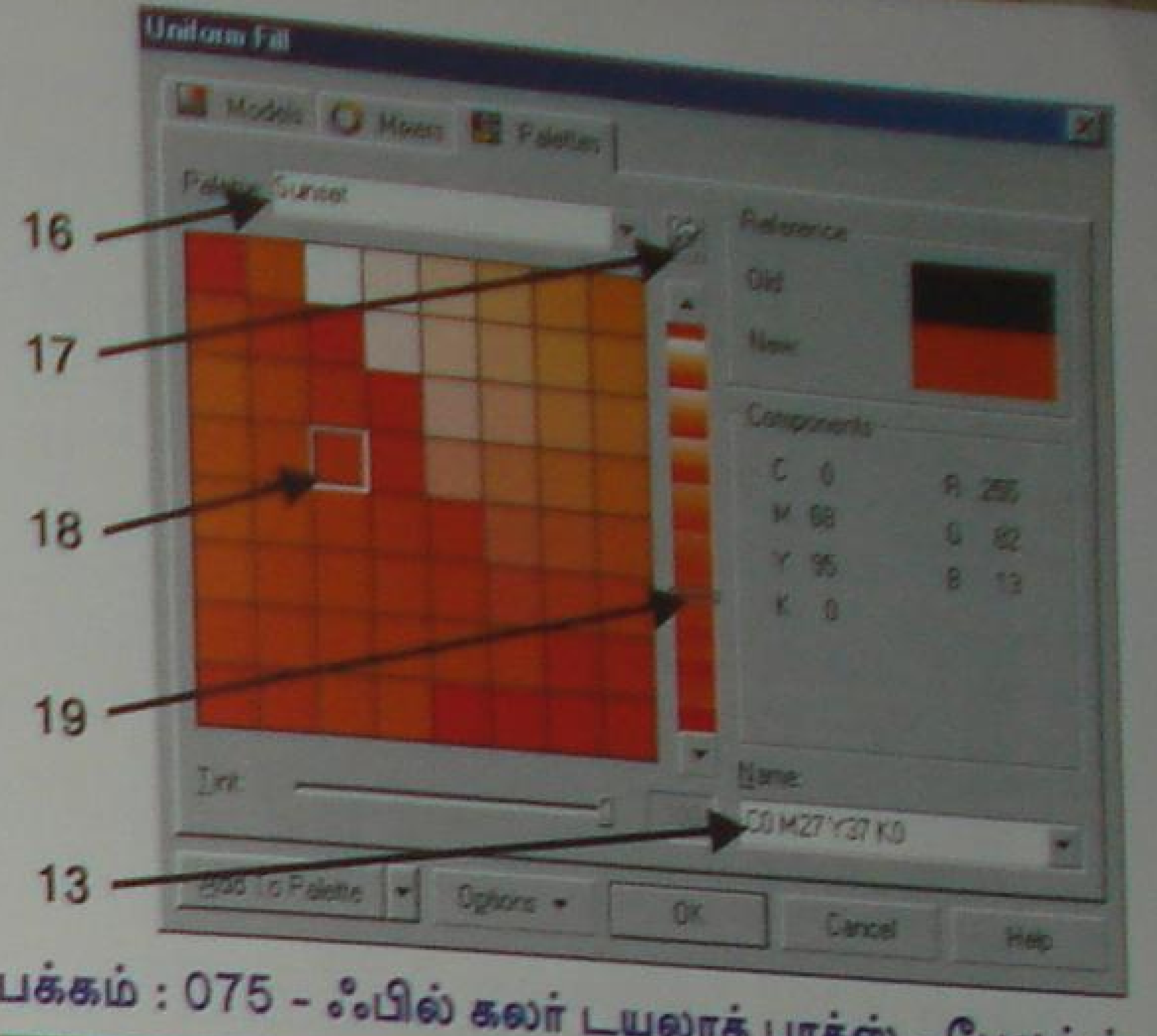
பக்கம் : 076 - ஃபில் கலர் டயலாக் பாக்ஸ் - மிக்ஸர்


Balaji
Balaji

பக்கம் : 062 - இன்டராக்டிவ் ட்ரான்ஸ்பரன்ஸி டூல்



பக்கம் : 023 - கட்டிங் வித் இரேஸர் டூல்


Uniform Fill
Models
Mixers
Palettes
Reference
Old
New
Components
Tint
Add To Palette
Options
OK
Cancel
Help
16
17
18
19
13

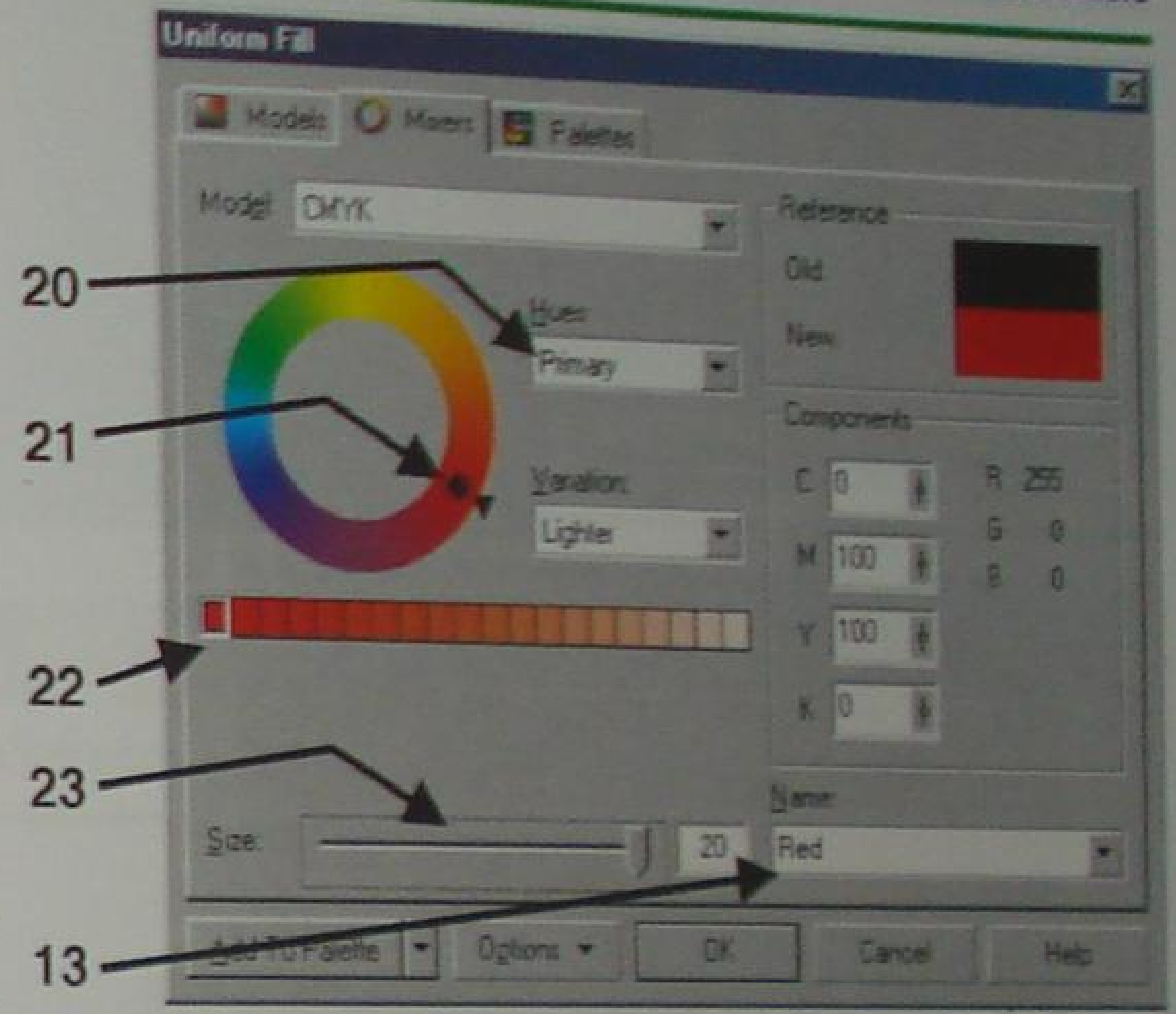
Palette: Sunset

C 0 M 68 Y 95 K 0

R 255 G 82 B 13

Name: C0 M27 Y37 K0

பக்கம் : 075 - ஃபில் கலர் டயலாக் பாக்ஸ் - பேலட்ஸ்


Uniform Fill
Models
Mixers
Palettes
Reference
Old
New
Components
Add To Palette
Options
OK
Cancel
Help
20
21
22
23
13

Model: CMYK

Hues: Primary

Variation: Lighter

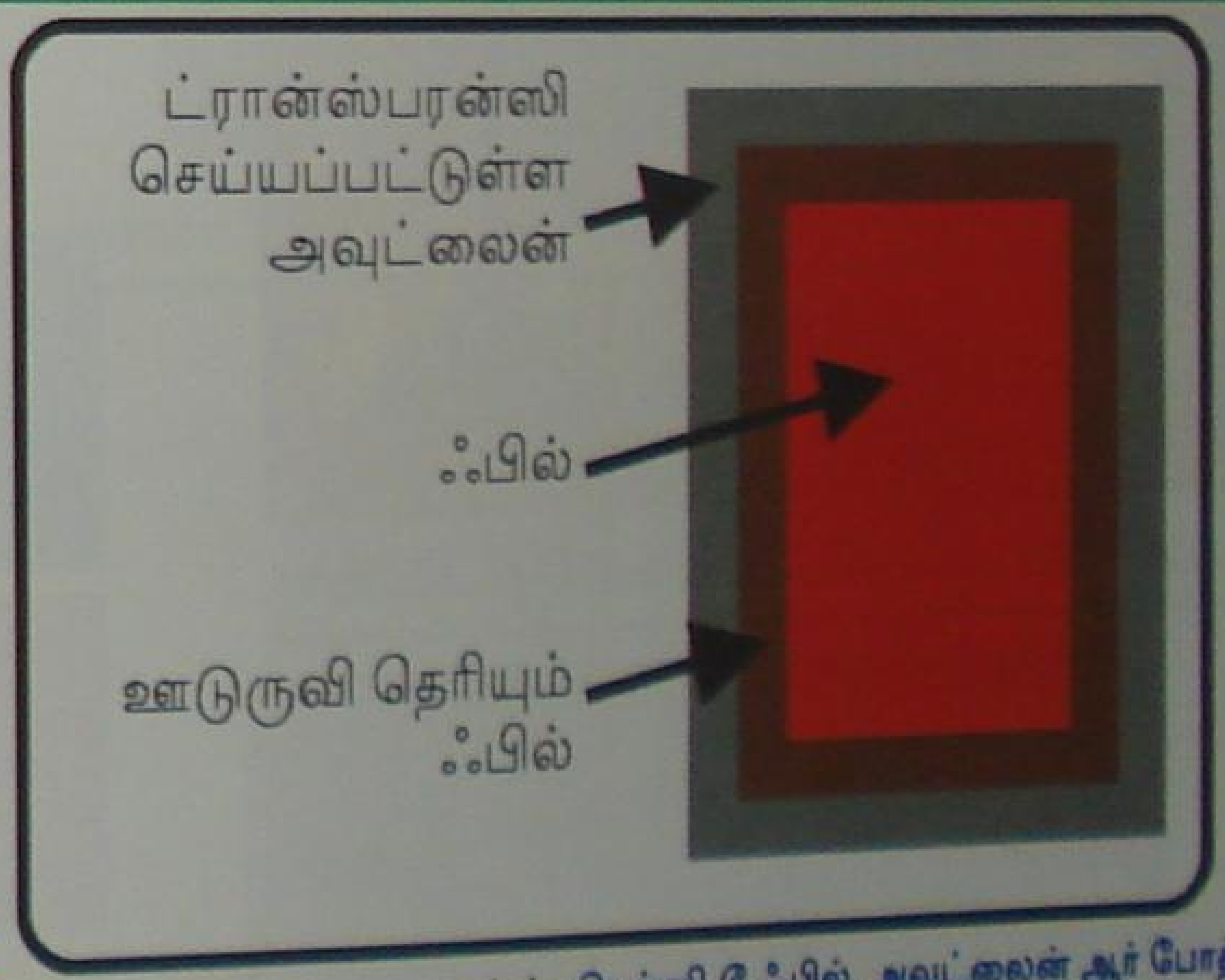
C 0 M 100 Y 100 K 0

R 255 G 0 B 0

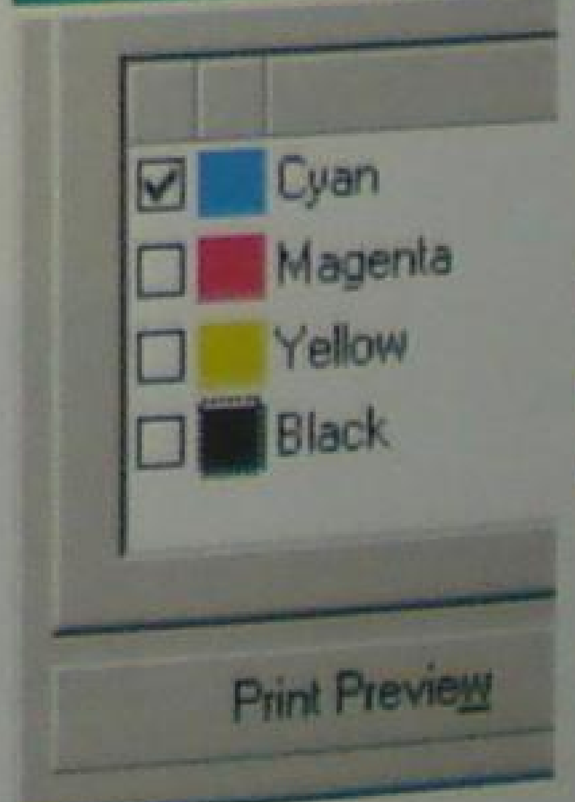
Size: 20

Name: Red

பக்கம் : 076 - ஃபில் கலர் டயலாக் பாக்ஸ் - மிக்ஸர்

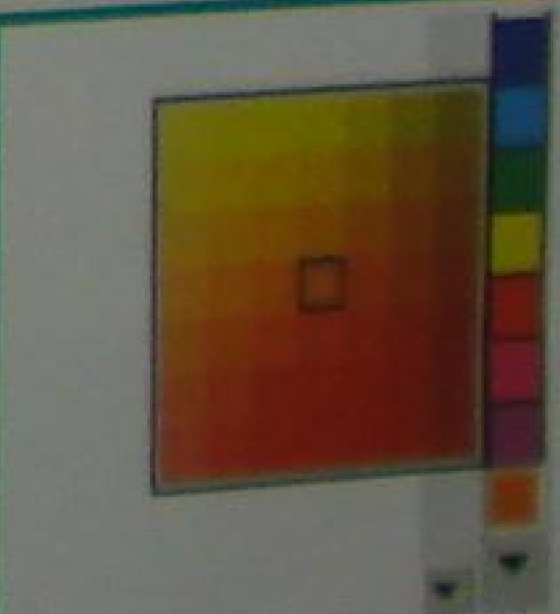

ட்ரான்ஸ்பரன்ஸி செய்யப்பட்டுள்ள அவுட்லைன்
ஃபில்
ஊடுருவி தெரியும் ஃபில்

பக்கம் : 063 - அப்ளை டிரான்ஸ்பரென்ஸி டூ ஃபில், அவுட்லைன் ஆர் போத்

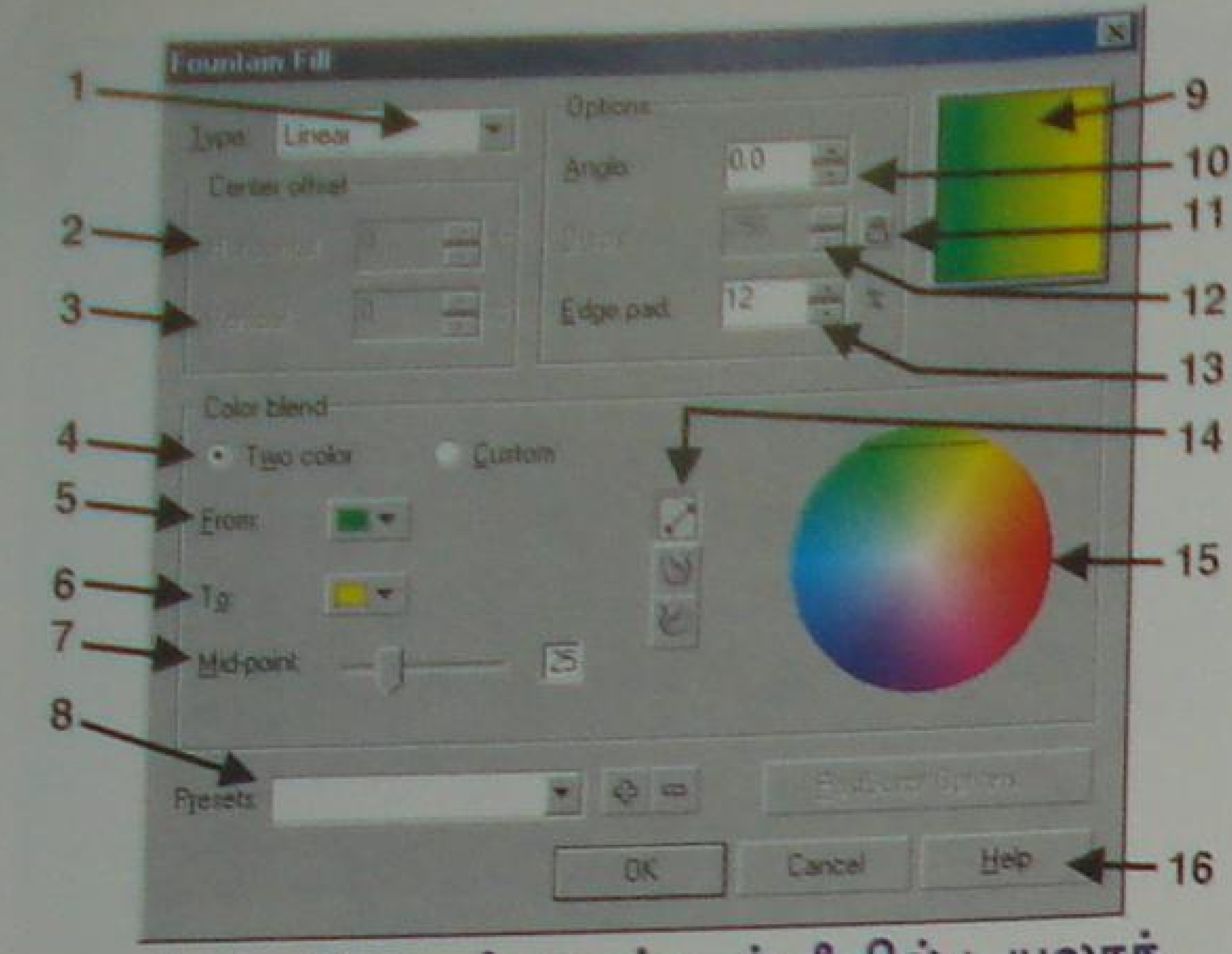

Print Preview

☑ Cyan
☐ Magenta
☐ Yellow
☐ Black

பக்கம் : 118 - பிரிண்ட் செபரேசன்

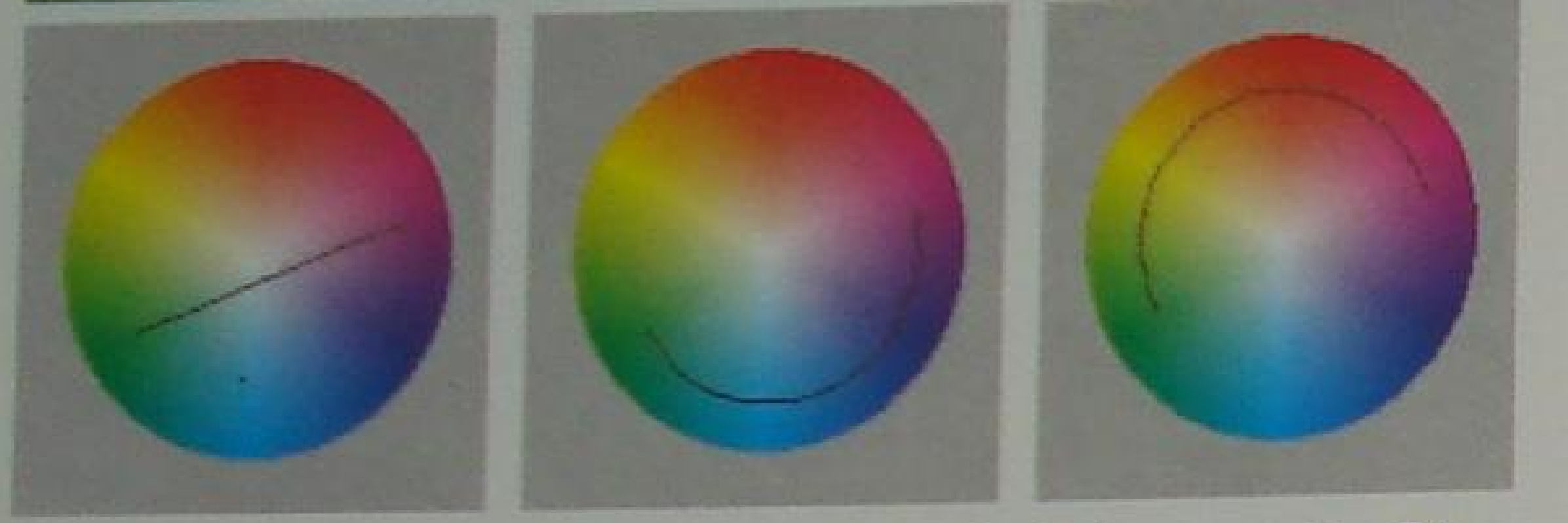


பக்கம் : 096 - ஃபில் கலர்

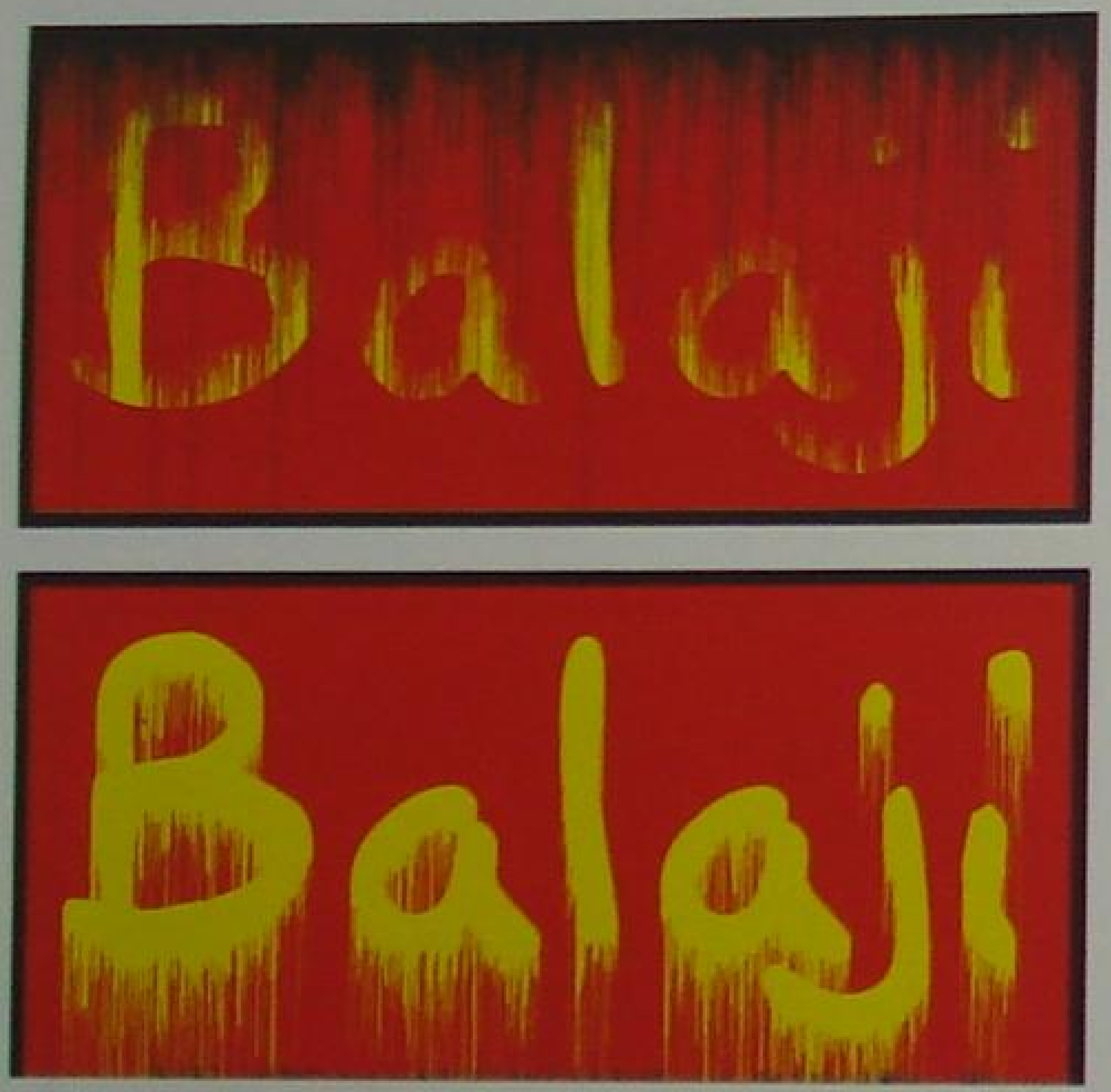

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16

Fountain Fill
Type: Linear
Options
Angle: 0.0
Edge pad: 12
Center offset
Color blend
● Two color ○ Custom
From:
To:
Mid-point: 25
Presets:
OK Cancel Help

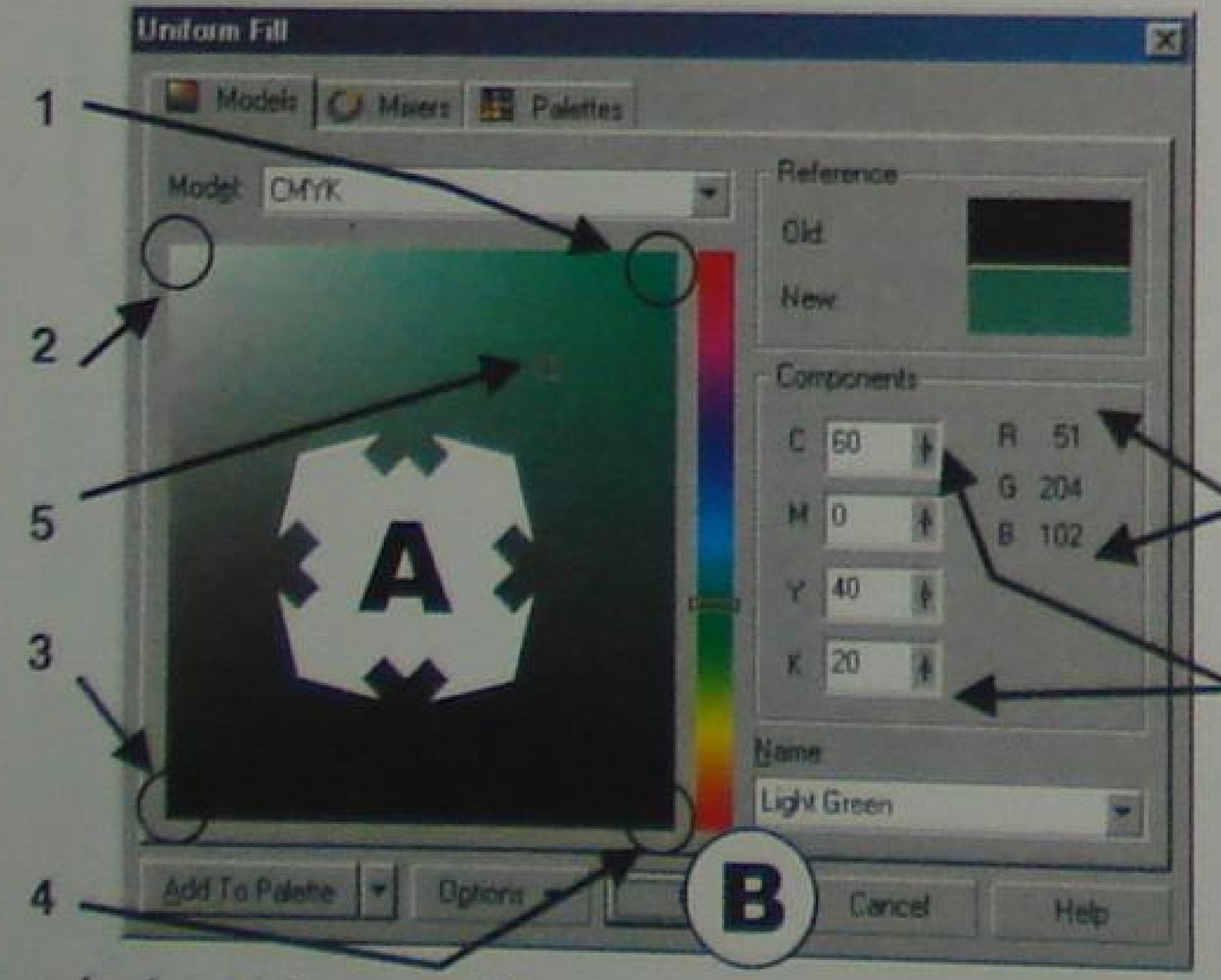
பக்கம் : 079 - ஃபவுண்டன் ஃபில் டயலாக்



பக்கம் : 080 - ஃபவுண்டன் ஃபில் - கலர் வீல்

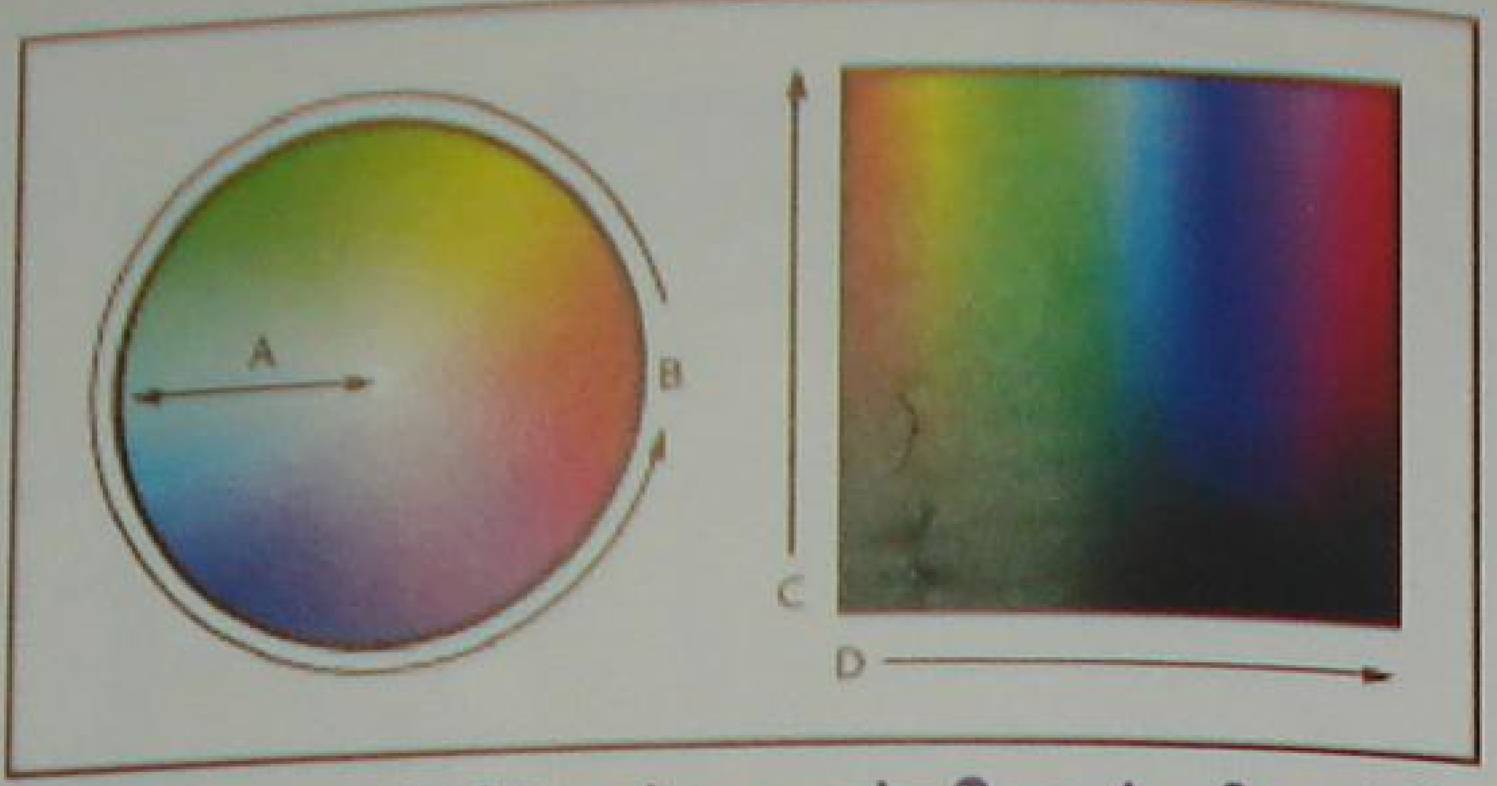

Balaji
Balaji

பக்கம் : 218 - பிட்மேப்>டிஸ்டார்ட்>வெட் பெயின்ட்

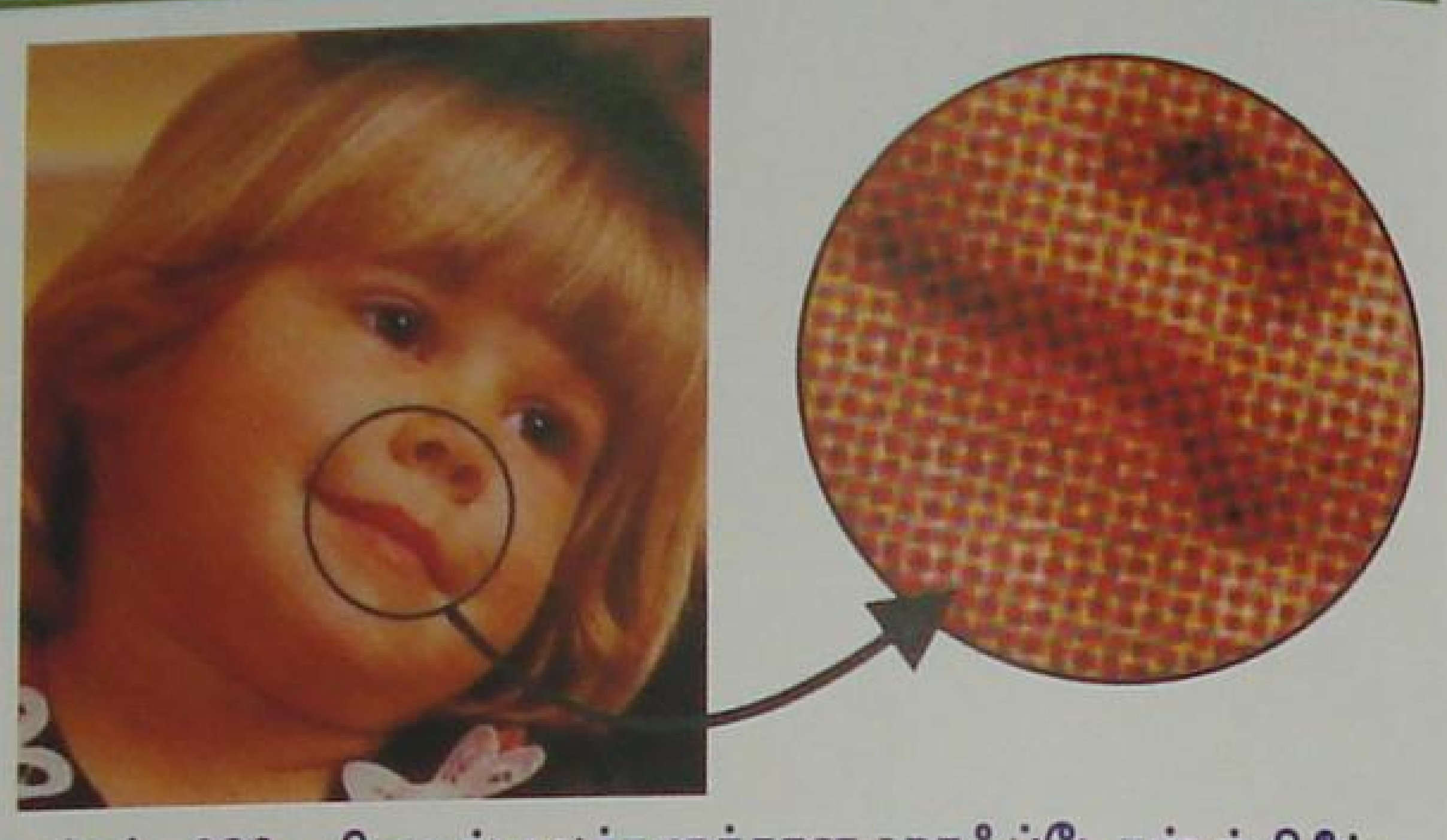


Uniform Fill
Models Mixers Palettes
Model: CMYK
Reference
Old
New
Components
C 60 M 0 Y 40 K 20
R 51 G 204 B 102
Name: Light Green
Add To Palette Options Cancel Help

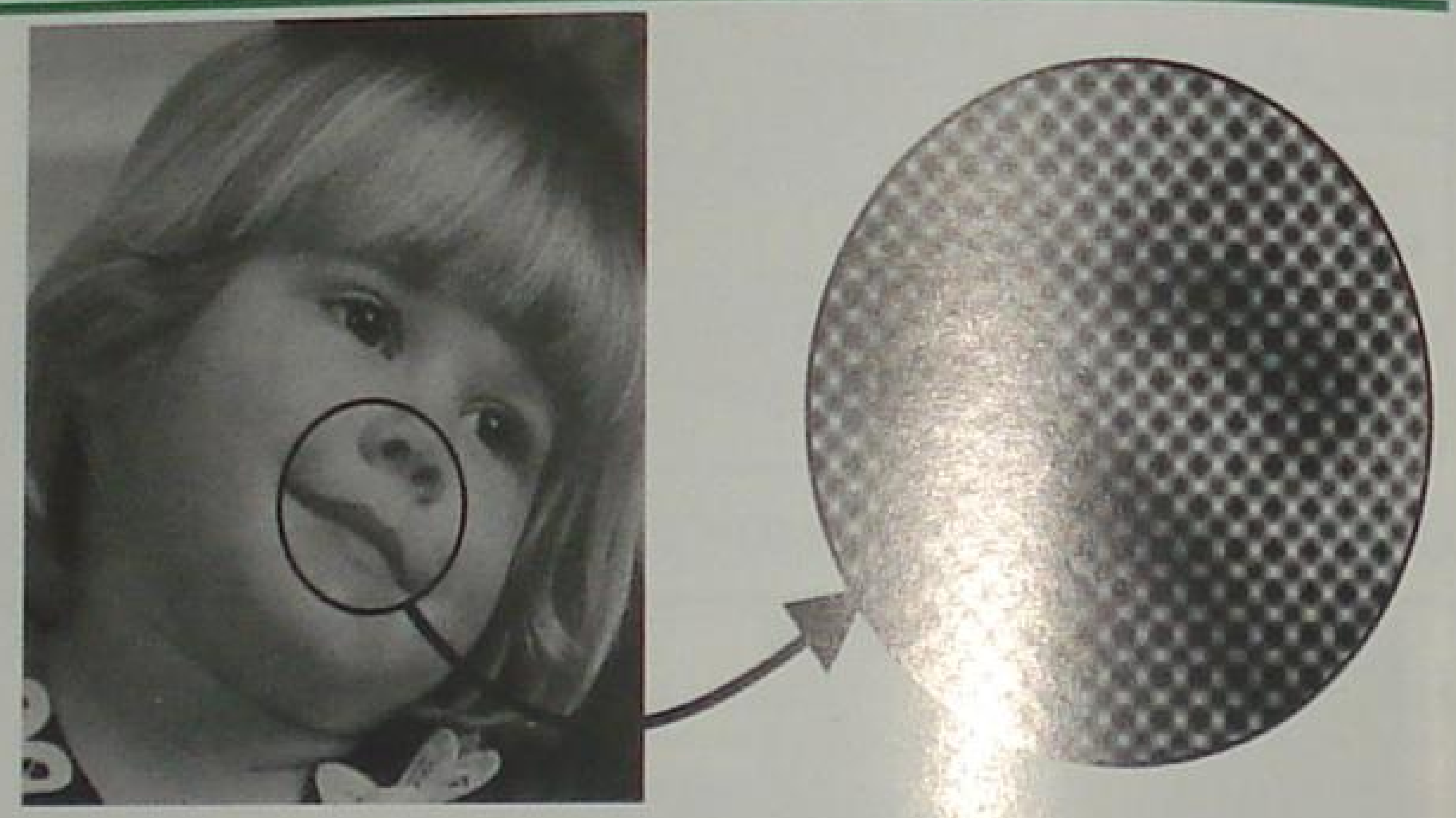
பக்கம் : 094 - கலர் பிக்கர் (யூனிஃபார்ம் ஃபில் டயலாக்)



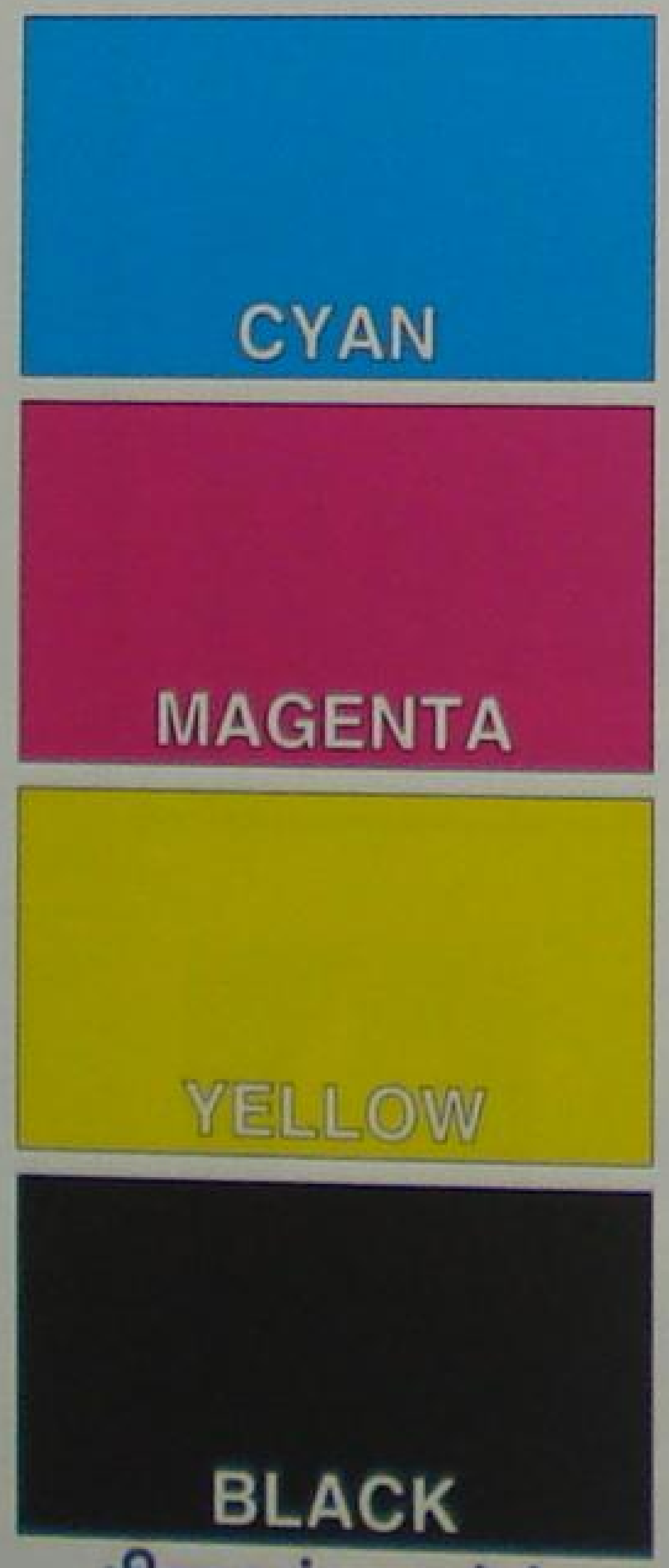
பக்கம் : 093 - கலர் வீல் - ஹ்யூ, சாச்சுரேஷன், பிரைட்னெஸ்



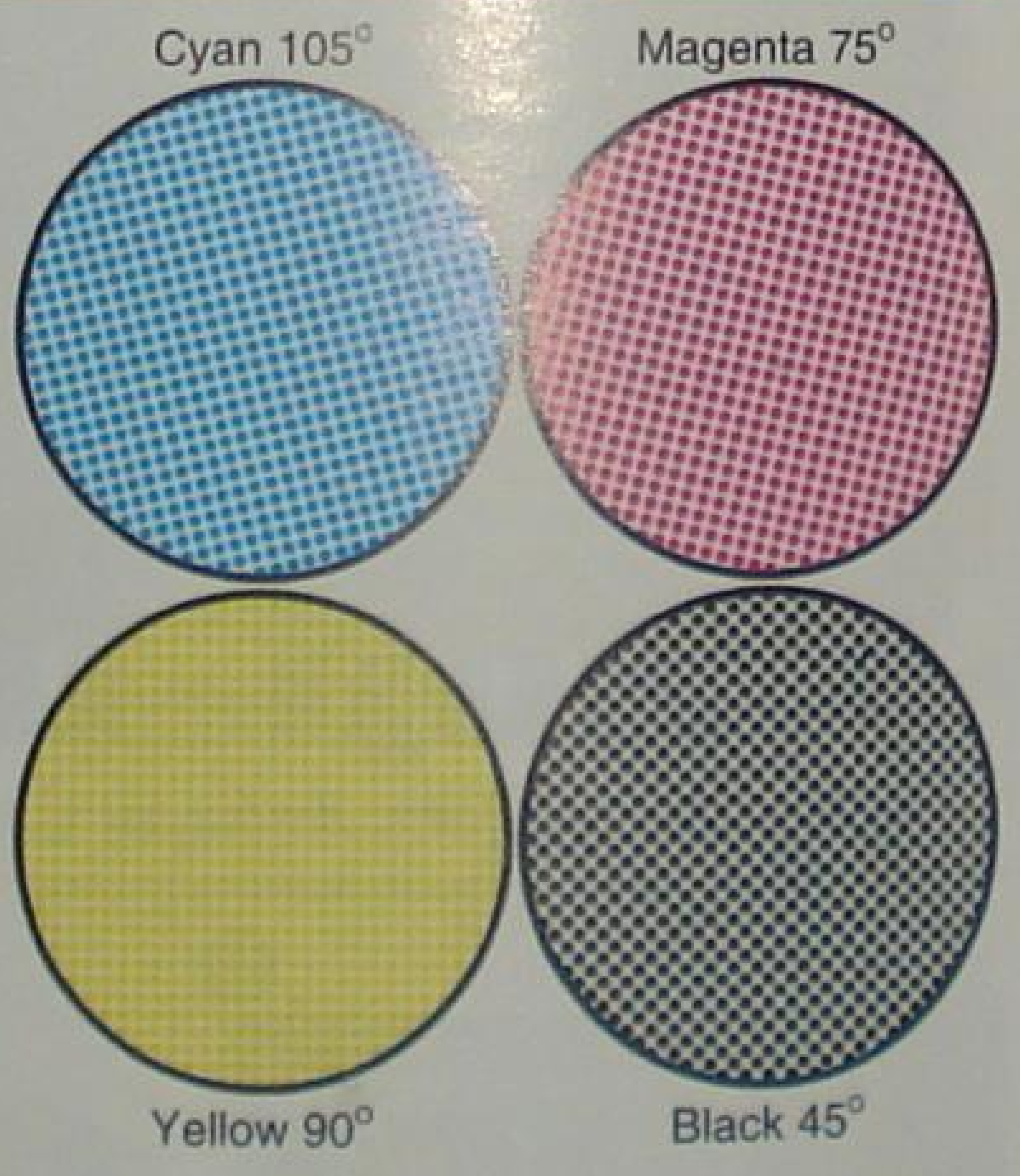
பக்கம் : 096 - பிராசஸ் கலர்களுக்கான ஹாஃப்டோன் ஸ்கிரீன்



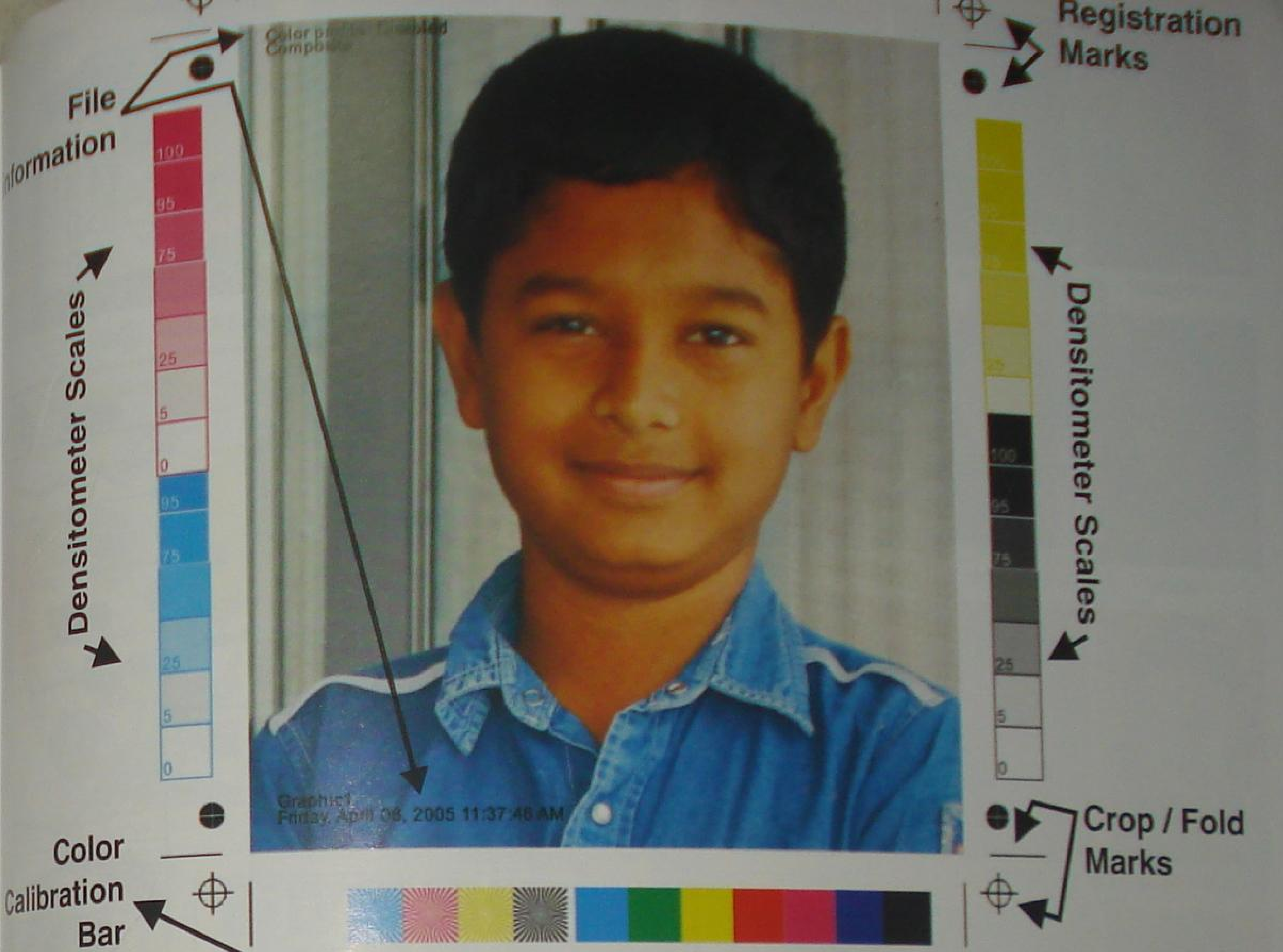
பக்கம் : 096 - ஒரு கலருக்கான (கிரே ஸ்கேல்) ஹாஃப்டோன் ஸ்கிரீன்


CYAN
MAGENTA
YELLOW
BLACK

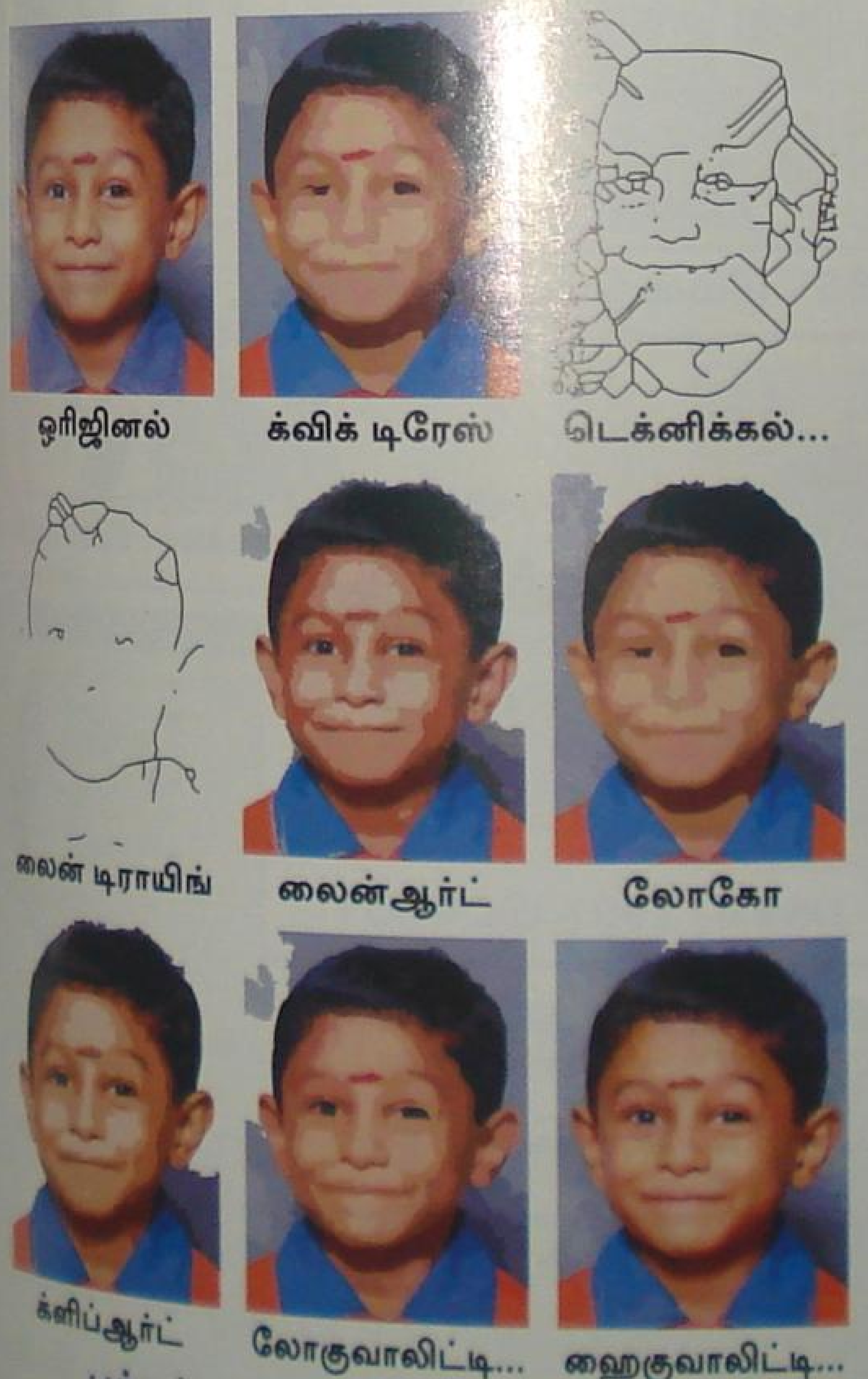
பிராசஸ் கலர்ஸ்


Cyan 105°
Magenta 75°
Yellow 90°
Black 45°

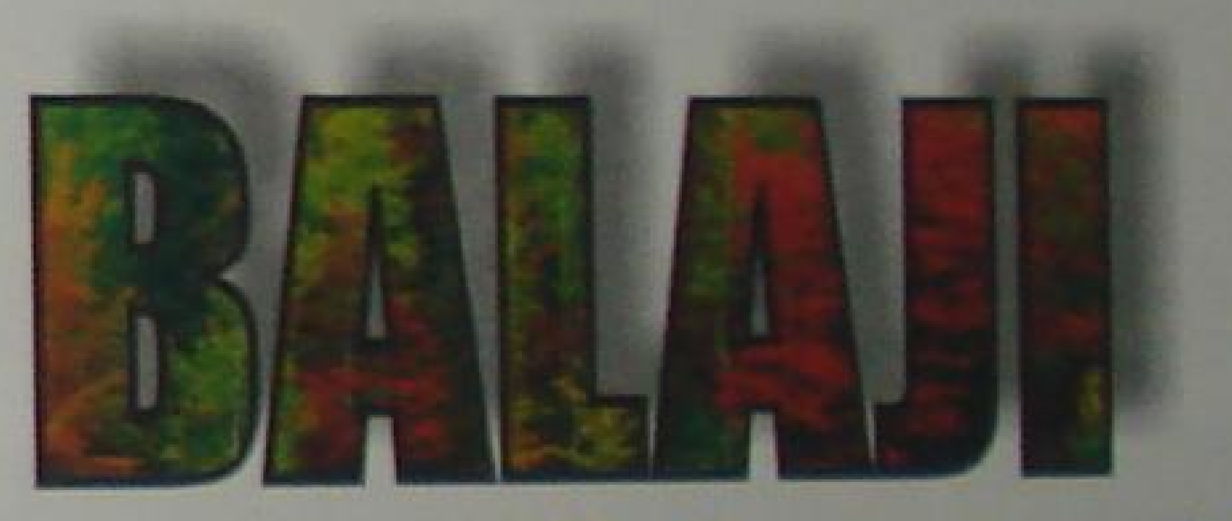
பக்கம் : 096 - பிராசஸ் கலர்களுக்கான ஹாஃப்டோன் ஸ்கிரீன் ஆங்கிள்


Registration Marks
File Information
Densitometer Scales
Densitometer Scales
Crop / Fold Marks
Color Calibration Bar
Graphics1
Friday, April 08, 2005 11:37:46 AM

பக்கம் : 124 - பிரிண்ட் - பிரீ பிரஸ் - மார்க்ஸ் டூ ஆப்ஜெக்ட்


ஒரிஜினல்
க்விக் டிரேஸ்
டெக்னிக்கல்...
லைன் டிராயிங்
லைன்ஆர்ட்
லோகோ
க்ளிப்ஆர்ட்
லோகுவாலிட்டி...
ஹைகுவாலிட்டி...

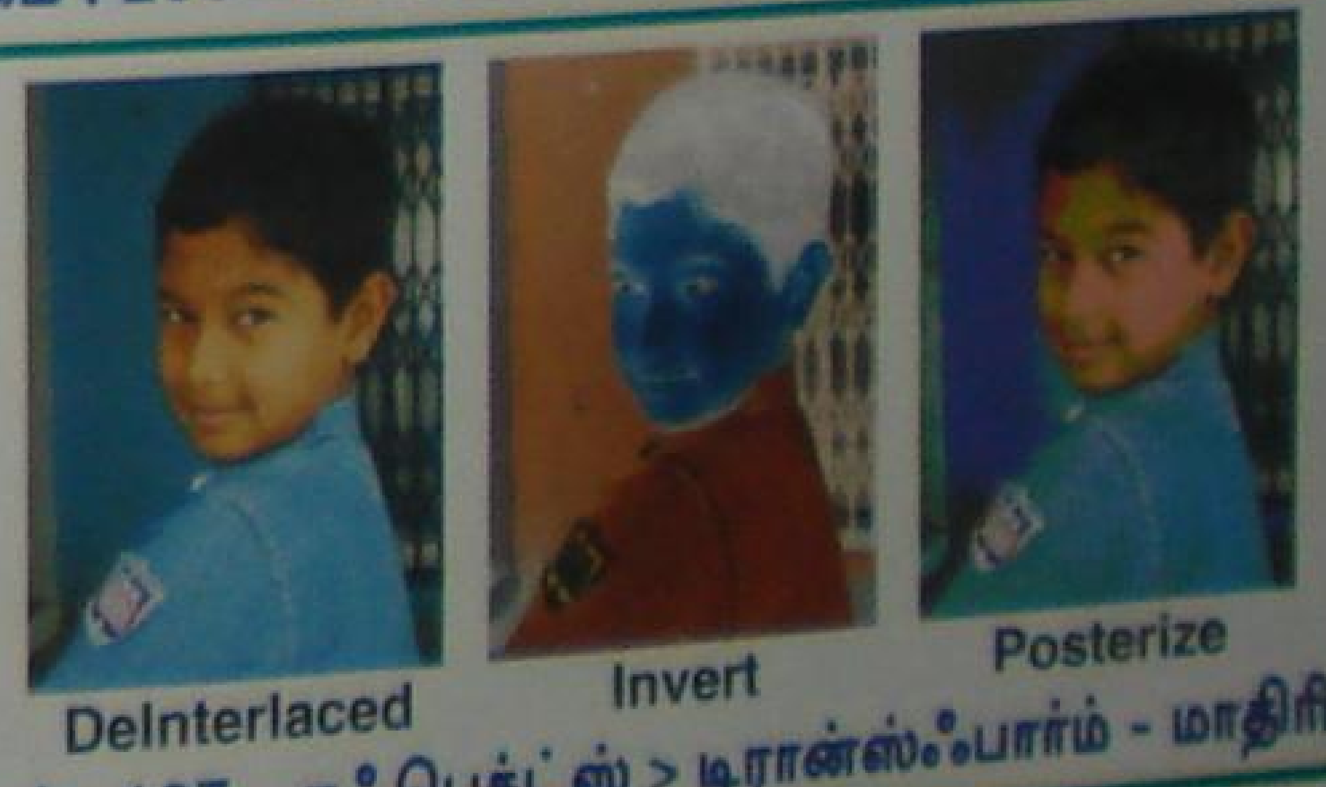
பக்கம் : 205 - டிரேஸ் பிட்மேப்



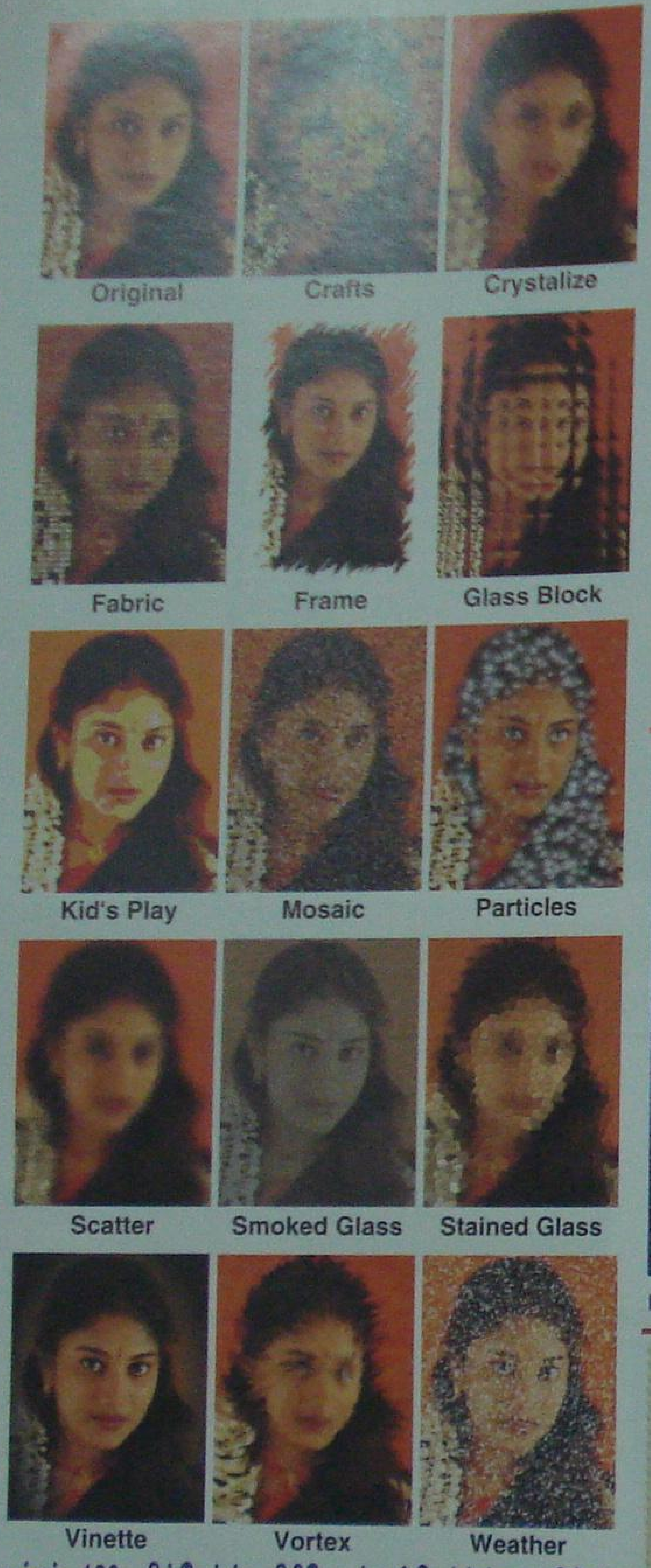
பக்கம் : 195 - ட்ராப் ஷேடோவுடன் பவர்க்ளிப்

① ②

பக்கம் : 206 - பிட்மேப்ஸ் > 3டி எஃபெக்ட்ஸ் > பேஜ் கர்ல்


Delnterlaced
Invert
Posterize

பக்கம் : 187 - எஃபெக்ட்ஸ் > டிரான்ஸ்ஃபார்ம் - மாதிரிகள்



Original Crafts Crystalize

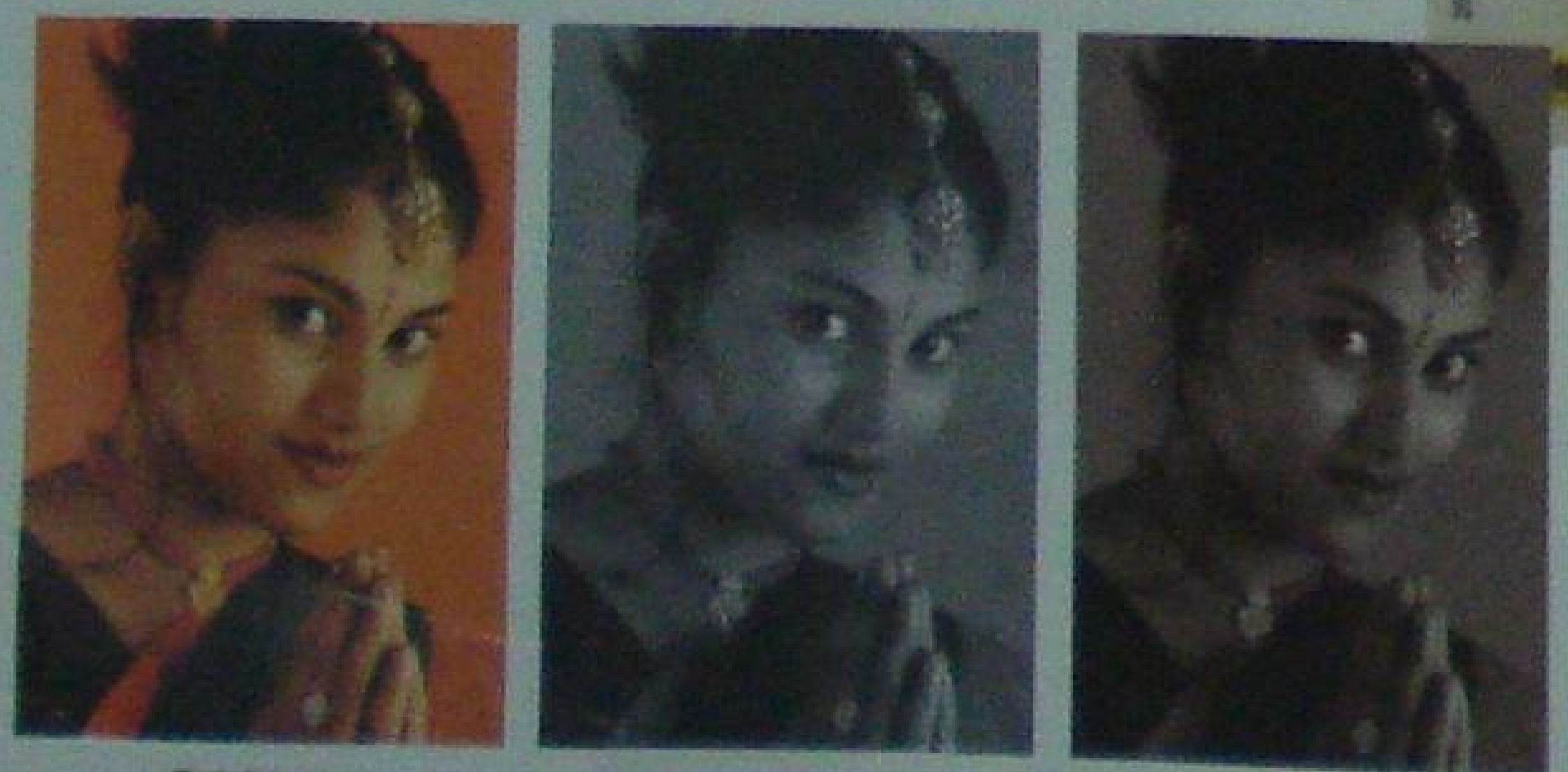
Fabric Frame Glass Block

Kid's Play Mosaic Particles

Scatter Smoked Glass Stained Glass

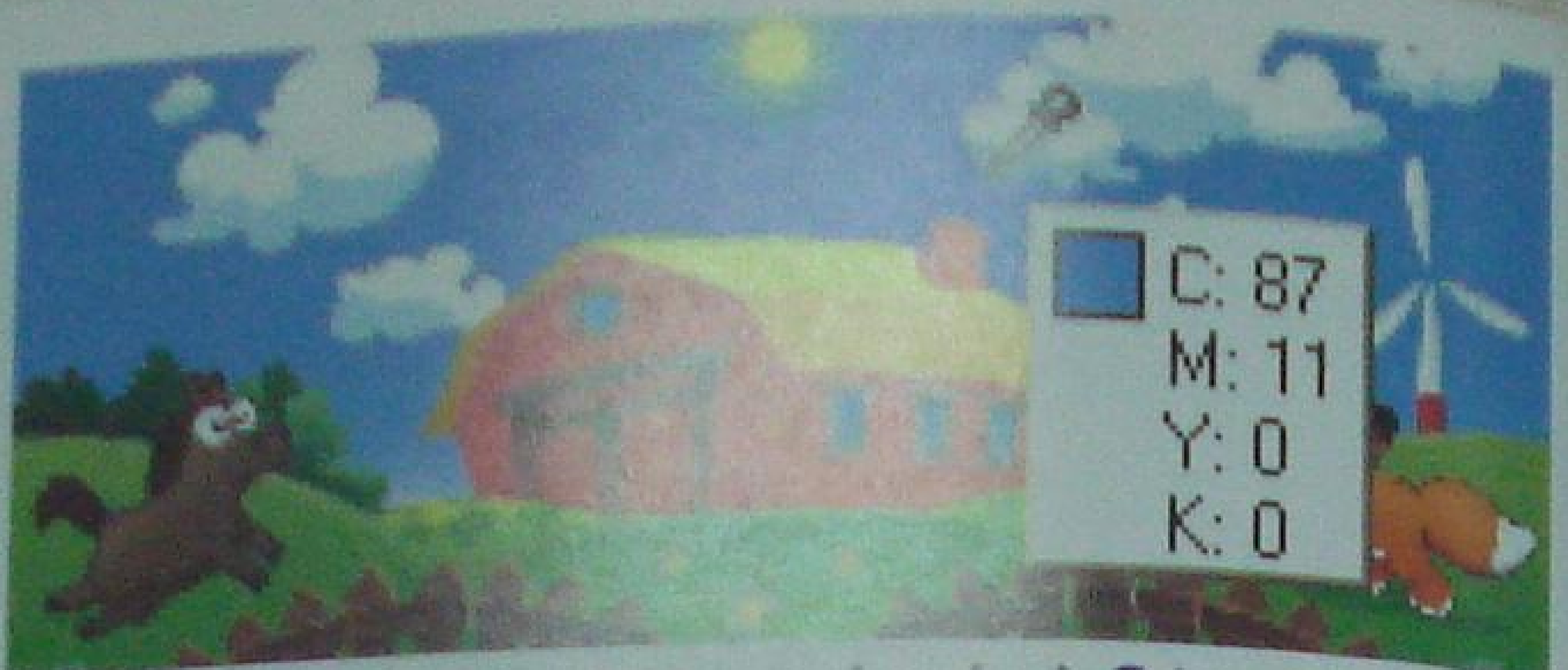
Vinette Vortex Weather

பக்கம் : 183 - பிட்மேப்ஸ் - கிரியேடிவ் எஃபெக்ட்ஸ் - மாதிரிகள்

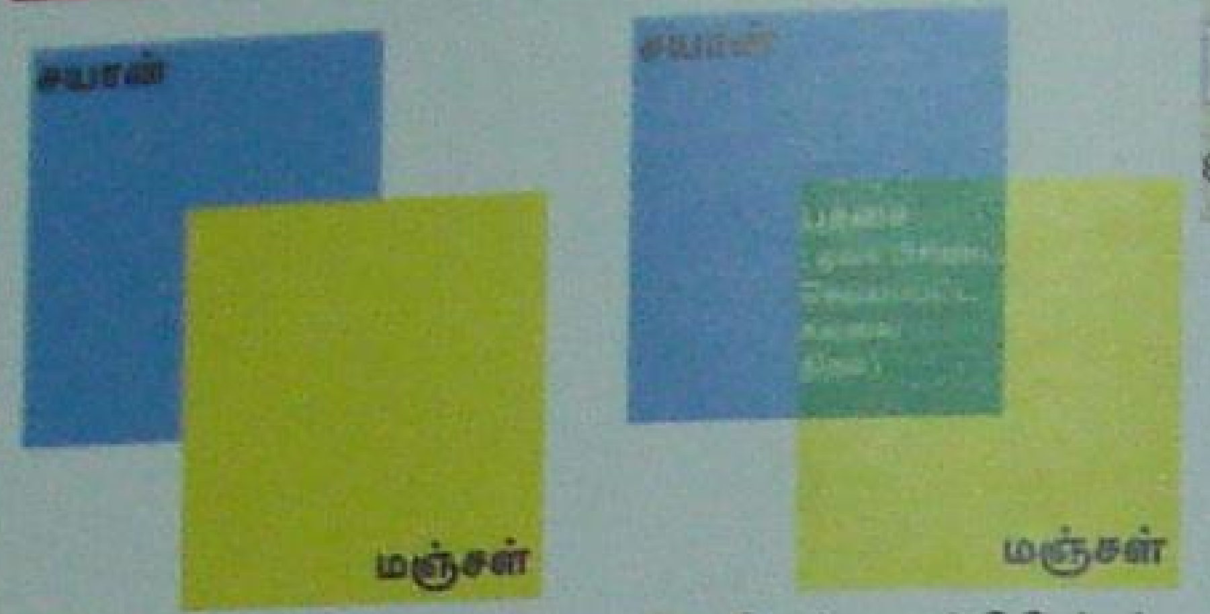


CMYK Grey Scale Duotone

பக்கம் : 201 - டியூடோன்

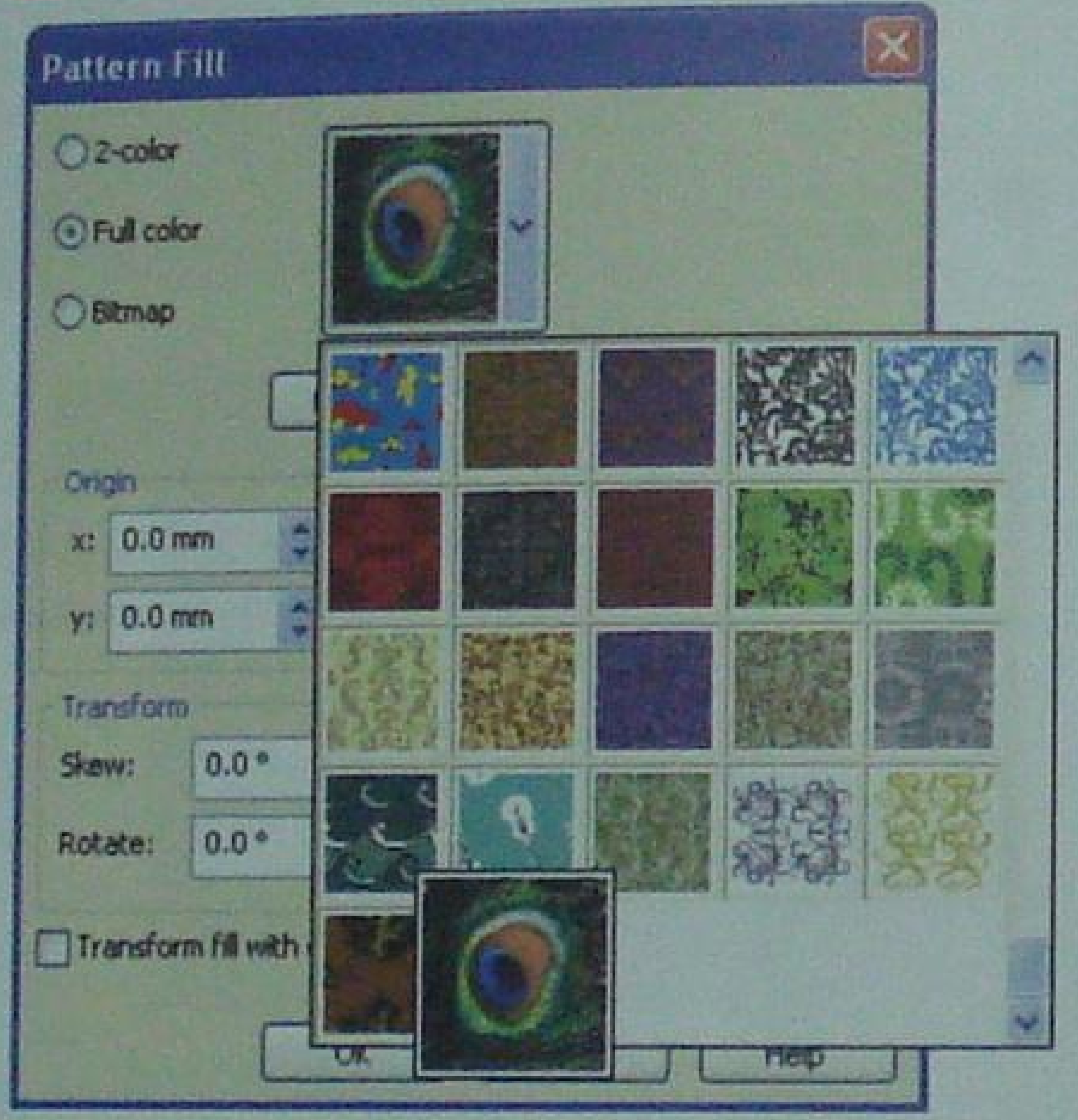


பக்கம் : 064 - ஐ ட்ராப்பர் டூல்



என்ஹேன்ஸ்டு வியூ சிமுலேட் ஓவர்பிரிண்ட்

பக்கம் : 149 - வ்யூ மெனு



Pattern Fill

○ 2-color

● Full color

○ Bitmap

Origin

x: 0.0 mm

y: 0.0 mm

Transform

Skew: 0.0°

Rotate: 0.0°

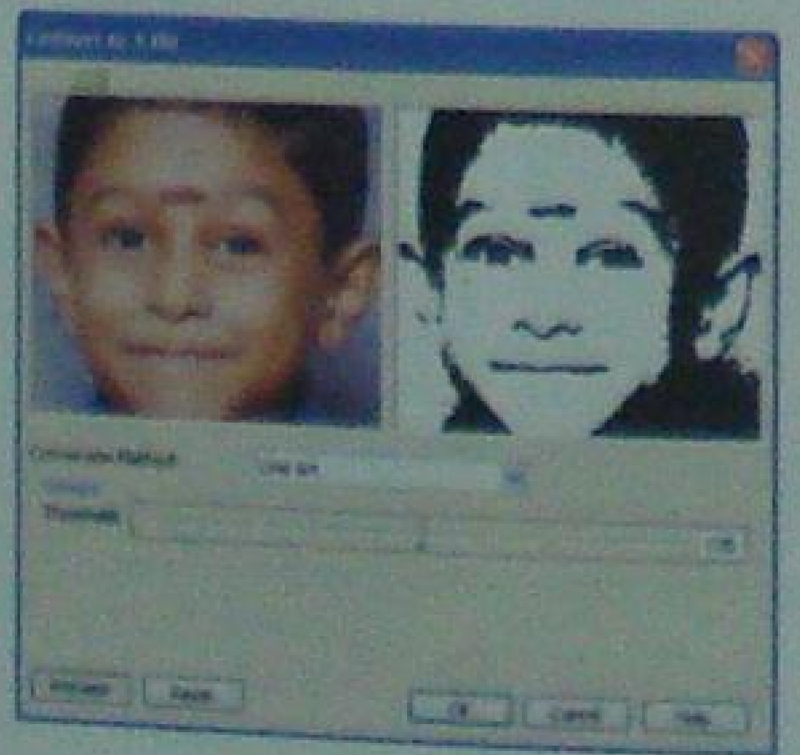
☐ Transform fill with

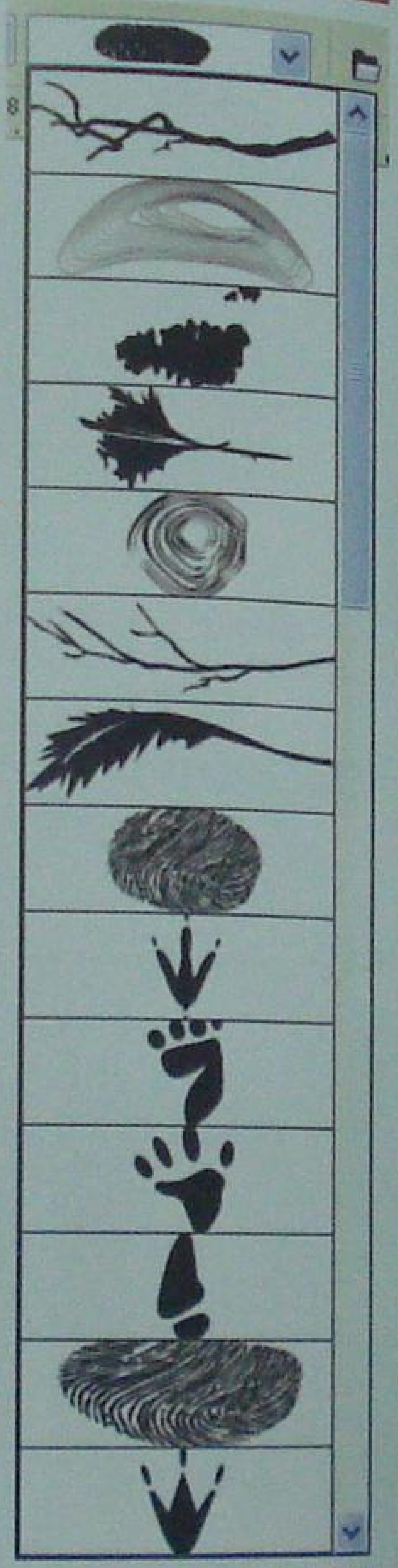
OK Help

பக்கம் : 263 - டூல்ஸ் மெனு - கிரியேட்

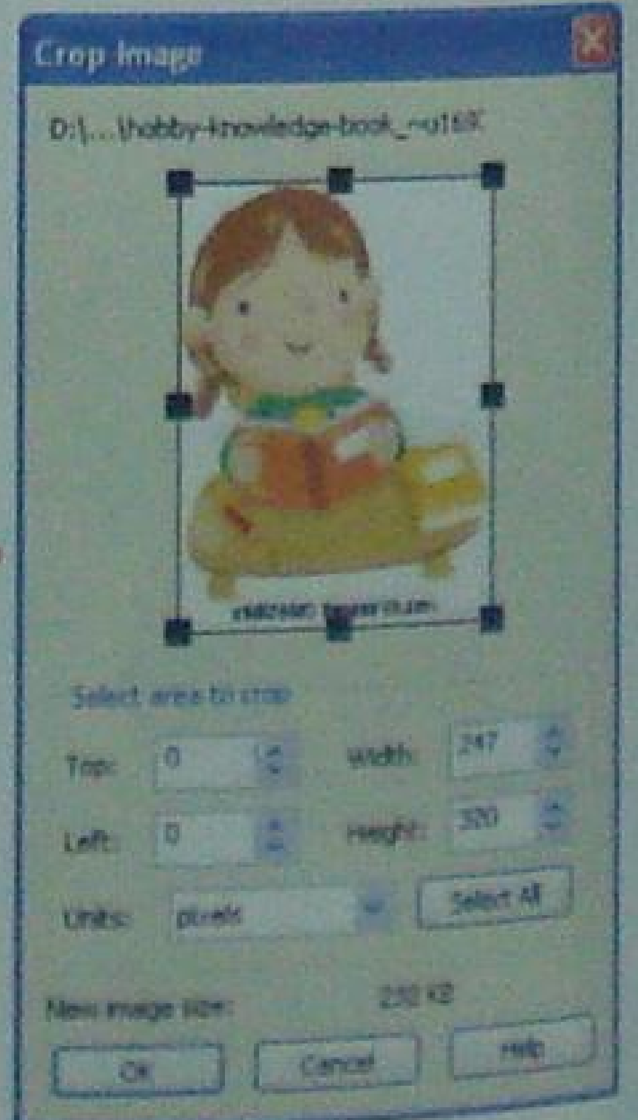
भारत
INDIA
5.00
भारत
INDIA
5.00

பக்கம் : 199 - பிட்மேப்





பக்கம் : 028 - கர்வ் டூல்



Crop Image

D:\...\hobby-knowledge-book_~u16

Select area to crop

Top: 0 Width: 247

Left: 0 Height: 320

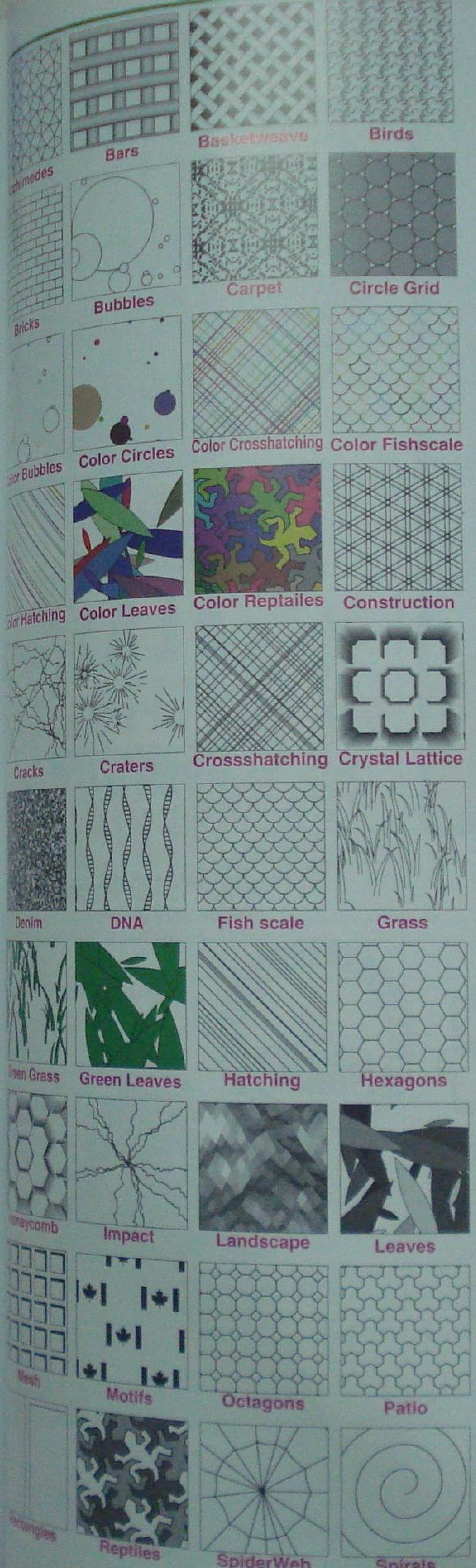
Units: pixels Select All

New image size: 232 KB

OK Cancel Help

பக்கம் : 109 - இம்போர்ட்

பக்கம் : 096 - போஸ்ட்ஸ்கிரிப்ட் ஃபில் - 52 டெக்சர்ஸ்



chimedes Bars Basketweave Birds

Bricks Bubbles Carpet Circle Grid

lor Bubbles Color Circles Color Crosshatching Color Fishscale

lor Hatching Color Leaves Color Reptailes Construction

Cracks Craters Crossshatching Crystal Lattice

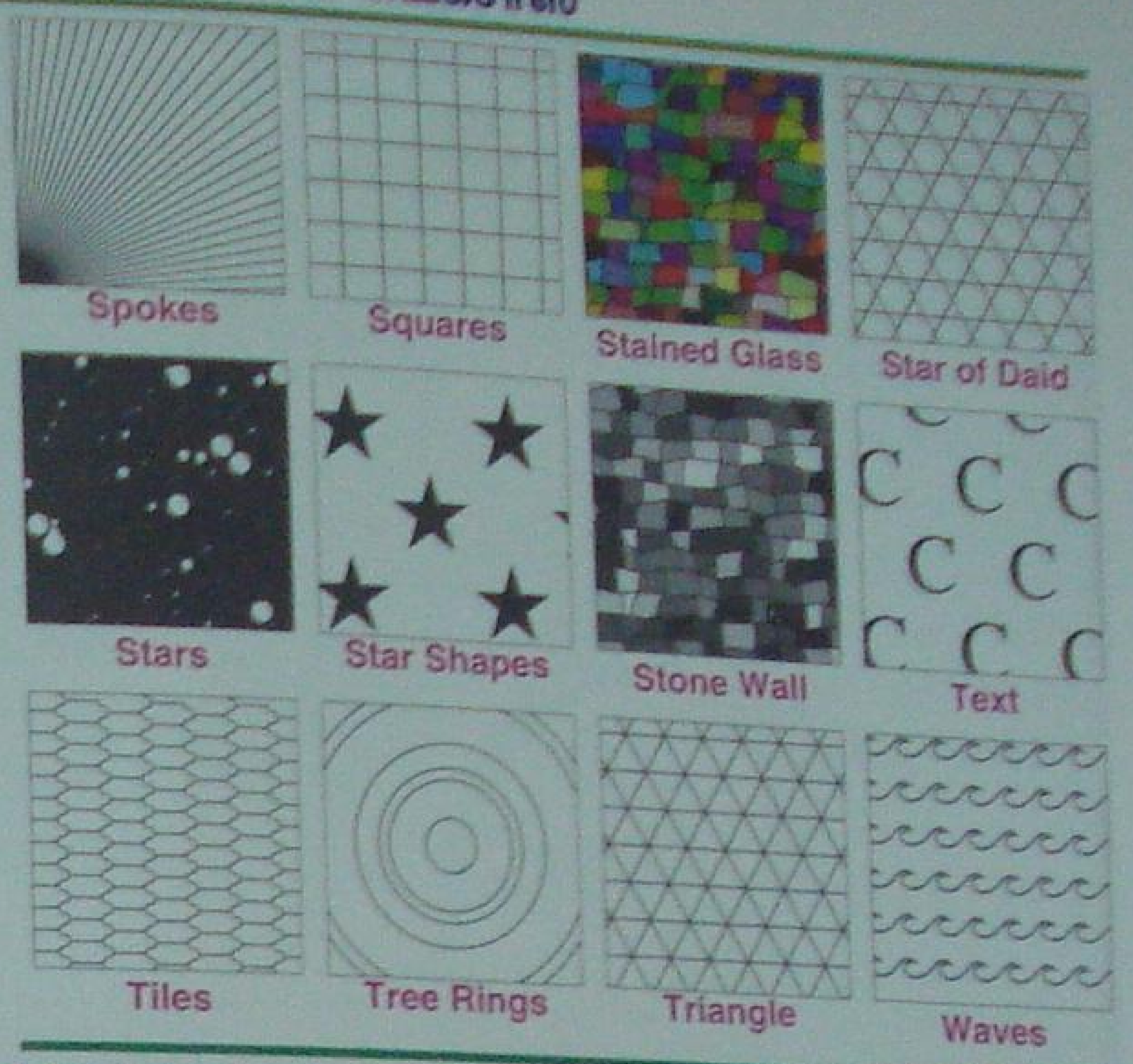
Denim DNA Fish scale Grass

een Grass Green Leaves Hatching Hexagons

oneycomb Impact Landscape Leaves

Mesh Motifs Octagons Patio

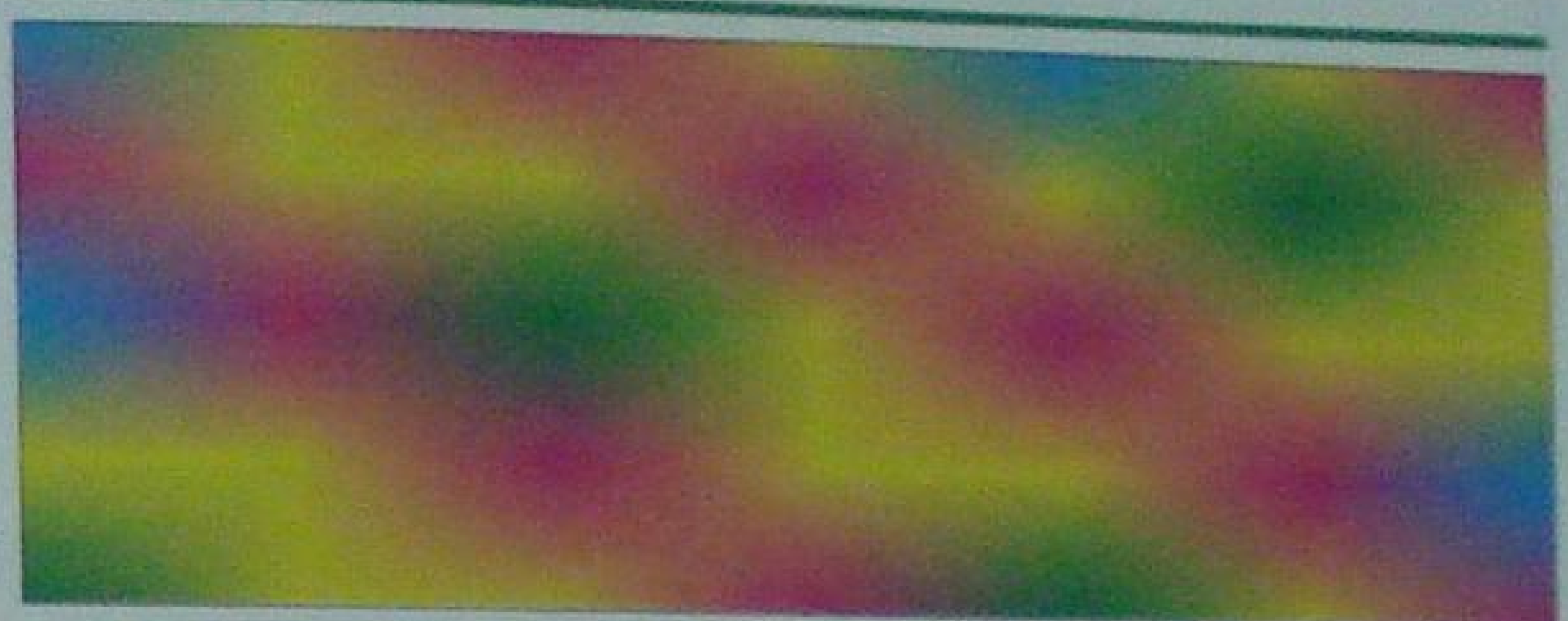
ctangles Reptiles SpiderWeb Spirals



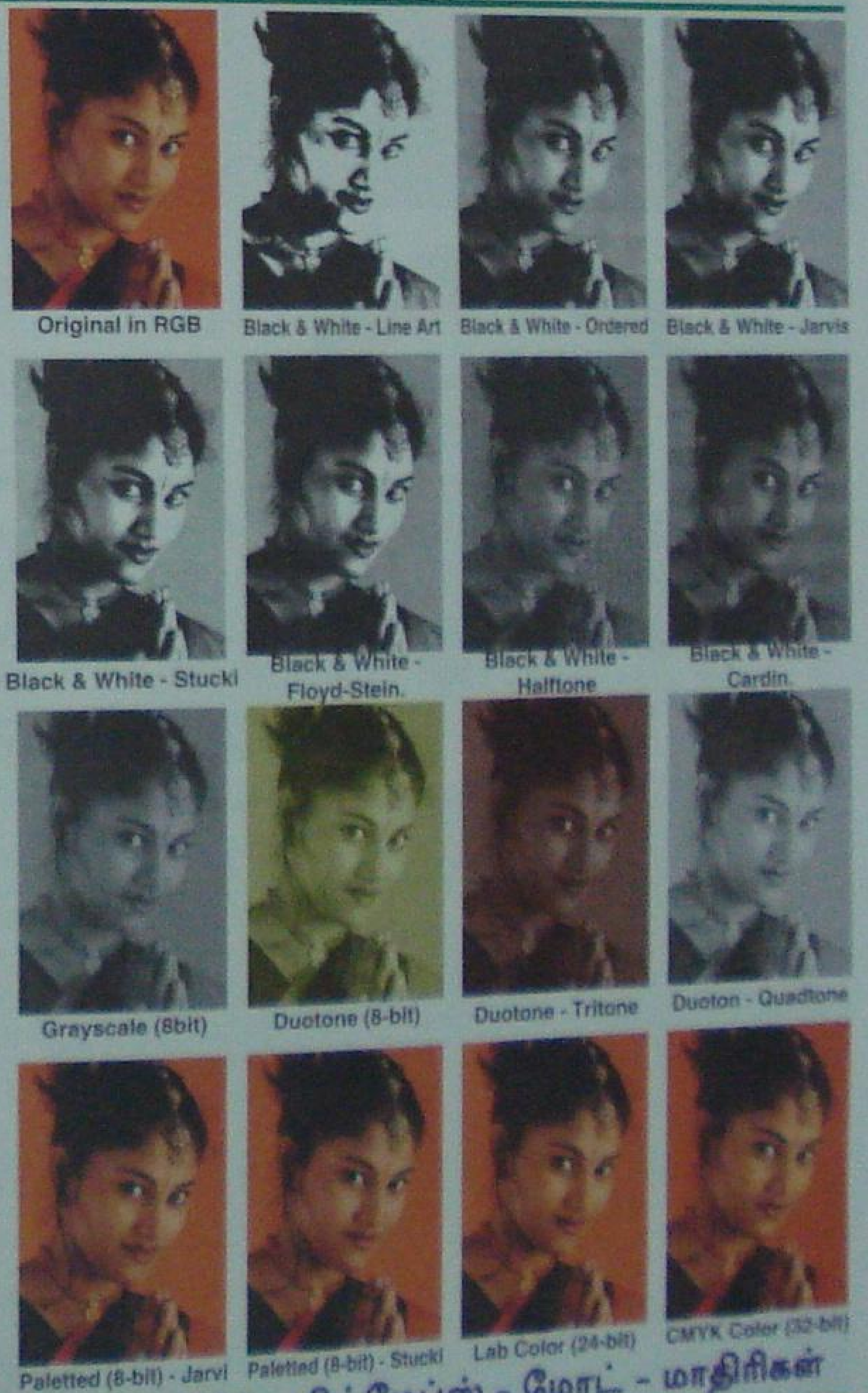
Spokes Squares Stained Glass Star of Daid

Stars Star Shapes Stone Wall Text

Tiles Tree Rings Triangle Waves



பக்கம் : 90 - மெஷ் ஃபில் மாதிரி



Original in RGB Black & White - Line Art Black & White - Ordered Black & White - Jarvis

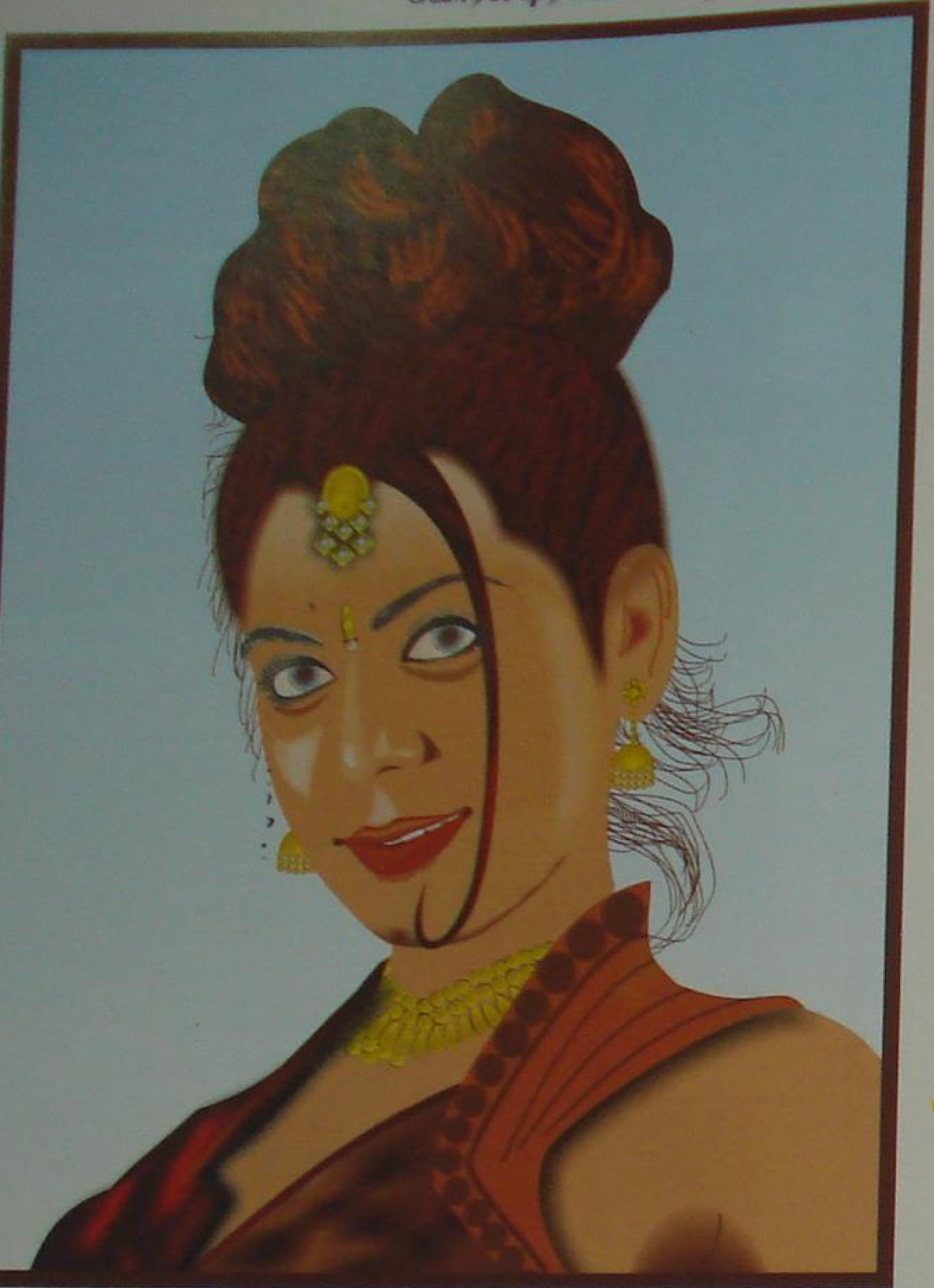
Black & White - Stucki Black & White - Floyd-Stein. Black & White - Halftone Black & White - Cardin.

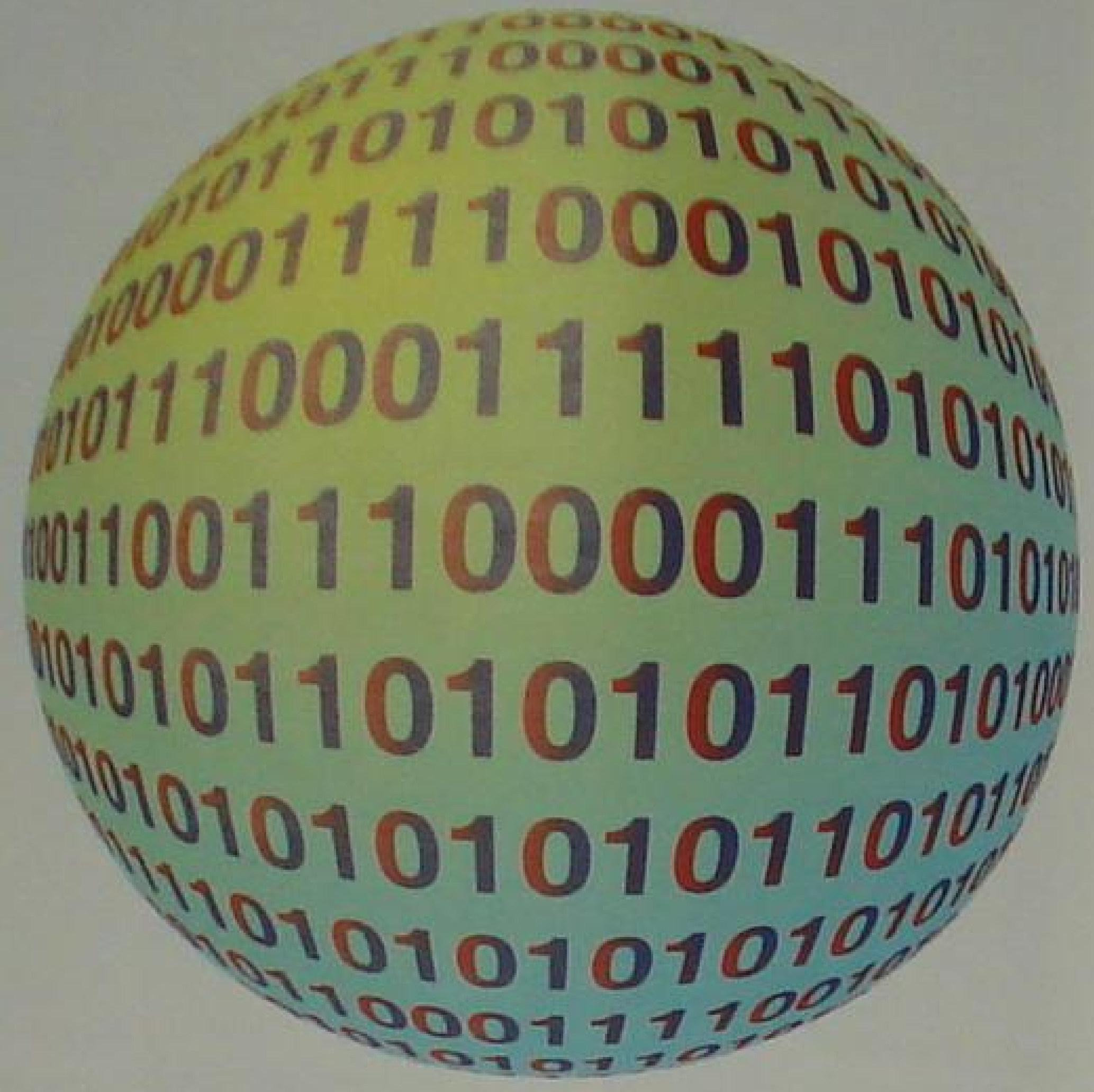
Grayscale (8bit) Duotone (8-bit) Duotone - Tritone Duoton - Quadtone

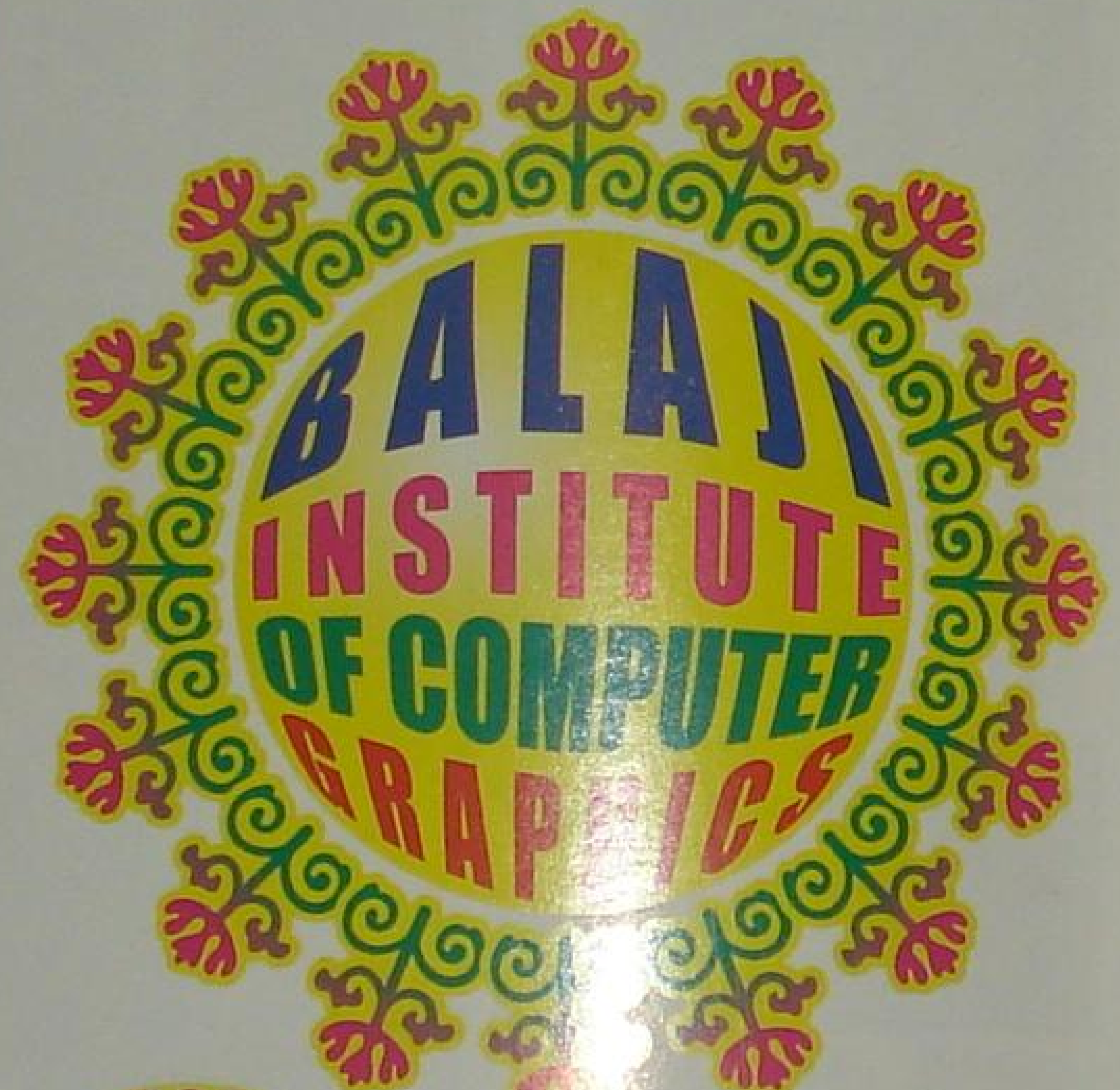
Paletted (8-bit) - Jarvi Paletted (8-bit) - Stucki Lab Color (24-bit) CMYK Color (32-bit)

பக்கம் : 200 - பிட்மேப்ஸ் - மோட் - மாதிரிகள்

கோரல்டிராவில் உருவாக்கிய சில எடுத்துக்காட்டுகள்!







BalajiICG
BALAJI INSTITUTE OF COMPUTER GRAPHICS

ஷார்ட்கட் கீ - விரைவாக வேலை செய்ய ...

(Key Board Shortcuts for CorelDraw X5)

கோரல்டிராவில் படங்கள் வரைவது போன்ற வேலைகளுக்கு மவுஸ் மிகவும் முக்கியம் என்றாலும், கட்டளைகள், டூல்கள் போன்றவற்றை செலக்ட் செய்வதற்கு கீபோர்டு ஷார்ட்கட் முறையை அறிந்திருப்பது மிகவும் அவசியமாகும். கோரல்டிராவில் உபயோகப்படுத்தப்படும் கட்டளைகள் டூல்கள் அனைத்தையும் கீழே (அகர வரிசையில்) பட்டியலாகத் தருகிறோம். இந்தப் பட்டியலில் இரண்டாவது பத்தியில் அவற்றின் ஷார்ட்கட் கீயையும் 3வது பத்தியில் அவற்றின் விளைவுகளையும் கொடுத்துள்ளோம். மேலும் இதன் தொடர்ச்சியாக ஷார்ட்கட் கீ-களை அகர வரிசையில் கொடுத்துள்ளோம். இதன் மூலம் உபயோகப்படுத்தப்பட்டுள்ள / ஒதுக்கப்பட்டுள்ள ஷார்கட் கீ-களை அறிந்து கொண்டு புதிய ஷார்கட் கீ-களை நீங்களே உருவாக்கிக் கொள்ள முடியும்.

டூல்ஸ் மெனுவில் கஸ்டமைசேஷன் கட்டளை மூலம் நமக்குத் தேவையான ஷார்ட்கட்களை உருவாக்கிக் கொள்வதை விளக்கியிருந்ததை நினைவில் கொள்க (பக்கம் 000)

Command / Tool	Area	Shortcut	Description
Align Bottom	Main	B	Aligns selected objects to the bottom
Align Centers Horizontally	Main	E	Horizontally aligns the centers of the selected objects
Align Centers Vertically	Main	C	Vertically aligns the centers of the selected objects
Align Left	Main	L	Aligns selected objects to the left
Align Right	Main	R	Aligns selected objects to the right
Align To Baseline	Main	Alt+F12	Aligns text to the baseline
Align Top	Main	T	Aligns selected objects to the top
Artistic Media	Main	I	Add artistic brush, spray, and calligraphic effects by using freehand strokes.
Back One	Main	Ctrl+PgDn	Back One
Bold	Text Editing	Ctrl+B	Make the text bold.
Bold	Table Text Editing	Ctrl+B	Make the text bold.
Break Apart	Main	Ctrl+K	Break the object apart to create multiple objects and paths.
Brightness/Contrast/Intensity...	Main	Ctrl+B	Brightness/Contrast/Intensity
Bring up Property Bar	Main	Ctrl+Enter	Brings up the Property Bar and gives focus to the first visible item that can be tabbed to
Center	Text Editing	Ctrl+E	Center text within the bounding box.
Center	Table Text Editing	Ctrl+E	Center text within the bounding box.
Center to Page	Main	P	Aligns the centers of the selected objects to page
Change Case...	Text Editing	Shift+F3	Changes the case of selected text
Change Case...	Table Text Editing	Shift+F3	Changes the case of selected text
Character Formatting	Main	Ctrl+T	Change the properties of text characters.
Color Balance...	Main	Ctrl+Shift+B	Color Balance
Column/Frame Break	Text Editing	Ctrl+Enter	Column/&Frame Break
Column/Frame Break	Table Text Editing	Ctrl+Enter	Column/&Frame Break
Combine	Main	Ctrl+L	Combine objects into a single object with common properties.
Contour	Main	Ctrl+F9	Opens the Contour Docker Window
Convert	Main	Ctrl+F8	Converts artistic text to paragraph text or vice versa
Convert Outline To Object	Main	Ctrl+Shift+Q	Converts an outline to an object
Convert To Curves	Main	Ctrl+Q	Allow the object to be modified by using the shape tools.
Copy	Main	Ctrl+C	Place copies of one or more objects on the Clipboard.

Command / Tool	Area	Shortcut	Description
Copy	Main	Ctrl+Insert	Place copies of one or more objects on the Clipboard.
Cut	Main	Ctrl+X	Move one or more objects to the Clipboard.
Cut	Main	Shift+Delete	Move one or more objects to the Clipboard.
Delete	Main	Delete	Deletes the selected object(s)
Delete Character to Right	Text Editing	Delete	Deletes the character to the right of the text caret
Delete Character to Right	Table Text Editing	Delete	Deletes the character to the right of the text caret
Delete Word to Right	Text Editing	Ctrl+Delete	Deletes the word to the right of the text caret
Delete Word to Right	Table Text Editing	Ctrl+Delete	Deletes the word to the right of the text caret
Distribute Bottom	Main	Shift+B	Distributes selected objects to the bottom
Distribute Centers Horizontally	Main	Shift+E	Horizontally Distributes the centers of the selected objects
Distribute Centers Vertically	Main	Shift+C	Vertically Distributes the centers of the selected objects
Distribute Left	Main	Shift+L	Distributes selected objects to the left
Distribute Right	Main	Shift+R	Distributes selected objects to the right
Distribute Spacing Horizontally	Main	Shift+P	Horizontally Distributes the space between the selected objects
Distribute Spacing Vertically	Main	Shift+A	Vertically Distributes the space between the selected objects
Distribute Top	Main	Shift+T	Distributes selected objects to the top
Duplicate	Main	Ctrl+D	Duplicates the selected object(s) and offsets by a specified amount
Dynamic Guides	Main	Alt+Shift+D	Align objects with other objects by using dynamic guidelines.
Edit Text...	Main	Ctrl+Shift+T	Modify text by using a text editor.
Ellipse	Main	F7	Draw circles and ellipses by dragging in the drawing window.
Em Dash	Text Editing	Alt+_	Em &Dash
Em Dash	Table Text Editing	Alt+_	Em &Dash
Em Space	Text Editing	Ctrl+Shift+M	E&m Space
Em Space	Table Text Editing	Ctrl+Shift+M	E&m Space
En Dash	Text Editing	Alt+-	En D&ash
En Dash	Table Text Editing	Alt+-	En D&ash
En Space	Text Editing	Ctrl+Shift+N	E&n Space
En Space	Table Text Editing	Ctrl+Shift+N	E&n Space
Envelope	Main	Ctrl+F7	Opens the Envelope Docker Window
Eraser	Main	X	Remove unwanted areas in a drawing.
Exit	Main	Alt+F4	Exits CorelDRAW and prompts to save the active drawing
Expand Selection	Table Editing	Ctrl+A	Expand Selection
Expand Selection	Table Text Editing	Ctrl+A	Expand Selection
Export...	Main	Ctrl+E	Save a duplicate of the document to a different file format.
Find Text...	Text Editing	Alt+F3	Finds the specified text in the drawing
Find Text...	Table Text Editing	Alt+F3	Finds the specified text in the drawing
Font List	Text Editing	Ctrl+Shift+F	Choose a typeface for new or selected text.
Font List	Table Text Editing	Ctrl+Shift+F	Choose a typeface for new or selected text.
Font Size Decrease	Text Editing	Ctrl+NUMPAD2	Decreases font size to previous point size
Font Size Decrease	Table Text Editing	Ctrl+NUMPAD2	Decreases font size to previous point size
Font Size Decrease	Main	Ctrl+NUMPAD2	Decreases font size to previous point size
Font Size Increase	Text Editing	Ctrl+NUMPAD8	Increases font size to next point size
Font Size Increase	Table Text Editing	Ctrl+NUMPAD8	Increases font size to next point size
Font Size Increase	Main	Ctrl+NUMPAD8	Increases font size to next point size
Font Size List	Text Editing	Ctrl+Shift+P	Specify the font size.
Font Size List	Table Text Editing	Ctrl+Shift+P	Specify the font size.
Font Size Next Combo Size	Text Editing	Ctrl+NUMPAD6	Increase font size to next setting in Font Size List
Font Size Next Combo Size	Table Text Editing	Ctrl+NUMPAD6	Increase font size to next setting in Font Size List
Font Size Next Combo Size	Main	Ctrl+NUMPAD6	Increase font size to next setting in Font Size List
Font Size Previous Combo Size	Text Editing	Ctrl+NUMPAD4	Decrease font size to previous setting available in the Font Size List
Font Size Previous Combo Size	Table Text Editing	Ctrl+NUMPAD4	Decrease font size to previous setting available in the Font Size List
Font Size Previous Combo Size	Main	Ctrl+NUMPAD4	Decrease font size to previous setting available in the Font Size List
Font Weight List	Text Editing	Ctrl+Shift+W	Shows a list of all the available/active font weights
Font Weight List	Table Text Editing	Ctrl+Shift+W	Shows a list of all the available/active font weights
Force Justify	Text Editing	Ctrl+H	Align all text with both the left and right sides of the bounding box.
Force Justify	Table Text Editing	Ctrl+H	Align all text with both the left and right sides of the bounding box.
Forward One	Main	Ctrl+PgUp	Forward One
Fountain Fill	Main	F11	Fill an object with a gradient of colors or shades.
Freehand	Main	F5	Draw curves and straight line segments.
Full Justify	Text Editing	Ctrl+J	Align all text, excluding the last line, with both the left and right sides of the bounding box.
Full Justify	Table Text Editing	Ctrl+J	Align all text, excluding the last line, with both the left and right sides of the bounding box.
Full-Screen Preview	Main	F9	Displays a full-screen preview of the drawing
Graph Paper	Main	D	Draw a grid.
Graphic and Text Styles	Main	Ctrl+F5	Opens the Graphic and Text Styles Docker Window
Group	Main	Ctrl+G	Group objects while preserving their individual attributes.
HTML Font Size List	Text Editing	Ctrl+Shift+H	Shows a list of all the available/active HTML font sizes
HTML Font Size List	Table Text Editing	Ctrl+Shift+H	Shows a list of all the available/active HTML font sizes
Horizontal Text	Main	Ctrl+,	Changes the text to horizontal direction
Hue/Saturation/Lightness...	Main	Ctrl+Shift+U	Hue/Saturation/Lightness
Import...	Main	Ctrl+I	Import a file into the active document.
Insert Symbol Character	Main	Ctrl+F11	Opens the Insert Character Docker Window
Interactive Fill	Main	G	Create a fill dynamically by using markers in the drawing window and property bar to change the angle, midpoint, and color.
Italic	Text Editing	Ctrl+I	Make the text italic.
Italic	Table Text Editing	Ctrl+I	Make the text italic.

Command / Tool	Area	Shortcut	Description
Join Curves	Main	Ctrl+Shift+J	Join curves using endpoint tolerance
Left	Text Editing	Ctrl+L	Align text with the left side of the bounding box.
Left	Table Text Editing	Ctrl+L	Align text with the left side of the bounding box.
Lens	Main	Alt+F3	Opens the Lens Docker Window
Macro Editor...	Main	Alt+F11	Macro &Editor...
Macro Manager	Main	Alt+Shift+F11	&Macro Manager
Merge Cells	Table Editing	Ctrl+M	Merge cells into one cell.
Mesh Fill	Main	M	Fill an object by blending multiple colors or shades arranged over a mesh grid.
Micro Nudge Anchor Down	Anchor Editing	Ctrl+DnArrow	Micro Nudge Anchor Down
Micro Nudge Anchor Left	Anchor Editing	Ctrl+LeftArrow	Micro Nudge Anchor Left
Micro Nudge Anchor Right	Anchor Editing	Ctrl+RightArrow	Micro Nudge Anchor Right
Micro Nudge Anchor Up	Anchor Editing	Ctrl+UpArrow	Micro Nudge Anchor Up
Micro Nudge Down	Main	Ctrl+DnArrow	Nudges the object downward by the Micro Nudge factor
Micro Nudge Left	Main	Ctrl+LeftArrow	Nudges the object to the left by the Micro Nudge factor
Micro Nudge Right	Main	Ctrl+RightArrow	Nudges the object to the right by the Micro Nudge factor
Micro Nudge Up	Main	Ctrl+UpArrow	Nudges the object upward by the Micro Nudge factor
Move Down	Table Editing	DnArrow	Move Down
Move Down 1 Frame	Text Editing	PgDn	Moves the text caret down 1 frame
Move Down 1 Frame	Table Text Editing	PgDn	Moves the text caret down 1 frame
Move Down 1 Line	Text Editing	DnArrow	Moves the text caret down 1 line
Move Down 1 Line	Table Text Editing	DnArrow	Moves the text caret down 1 line
Move Down 1 Paragraph	Text Editing	Ctrl+DnArrow	Moves the text caret down 1 paragraph
Move Down 1 Paragraph	Table Text Editing	Ctrl+DnArrow	Moves the text caret down 1 paragraph
Move Left	Table Editing	LeftArrow	Move Left
Move Left 1 Character	Text Editing	LeftArrow	Moves the text caret left 1 character
Move Left 1 Character	Table Text Editing	LeftArrow	Moves the text caret left 1 character
Move Left 1 Word	Text Editing	Ctrl+LeftArrow	Moves the text caret left 1 word
Move Left 1 Word	Table Text Editing	Ctrl+LeftArrow	Moves the text caret left 1 word
Move Right	Table Editing	RightArrow	Move Right
Move Right 1 Character	Text Editing	RightArrow	Moves the text caret right 1 character
Move Right 1 Character	Table Text Editing	RightArrow	Moves the text caret right 1 character
Move Right 1 Word	Text Editing	Ctrl+RightArrow	Moves the text caret right 1 word
Move Right 1 Word	Table Text Editing	Ctrl+RightArrow	Moves the text caret right 1 word
Move Up	Table Editing	UpArrow	Move Up
Move Up 1 Frame	Text Editing	PgUp	Moves the text caret up 1 frame
Move Up 1 Frame	Table Text Editing	PgUp	Moves the text caret up 1 frame
Move Up 1 Line	Text Editing	UpArrow	Moves the text caret up 1 line
Move Up 1 Line	Table Text Editing	UpArrow	Moves the text caret up 1 line
Move Up 1 Paragraph	Text Editing	Ctrl+UpArrow	Moves the text caret up 1 paragraph
Move Up 1 Paragraph	Table Text Editing	Ctrl+UpArrow	Moves the text caret up 1 paragraph
Move to Beginning of Frame	Text Editing	Ctrl+Home	Moves the text caret to the beginning of the frame
Move to Beginning of Frame	Table Text Editing	Ctrl+Home	Moves the text caret to the beginning of the frame

Command / Tool	Area	Shortcut	Description
Move to Beginning of Line	Text Editing	Home	Moves the text caret to the beginning of the line
Move to Beginning of Line	Table Text Editing	Home	Moves the text caret to the beginning of the line
Move to Beginning of Text	Text Editing	Ctrl+PgUp	Moves the text caret to the beginning of the text
Move to Beginning of Text	Table Text Editing	Ctrl+PgUp	Moves the text caret to the beginning of the text
Move to End of Frame	Text Editing	Ctrl+End	Moves the text caret to the end of the frame
Move to End of Frame	Table Text Editing	Ctrl+End	Moves the text caret to the end of the frame
Move to End of Line	Text Editing	End	Moves the text caret to the end of the line
Move to End of Line	Table Text Editing	End	Moves the text caret to the end of the line
Move to End of Text	Text Editing	Ctrl+PgDn	Moves the text caret to the end of the text
Move to End of Text	Table Text Editing	Ctrl+PgDn	Moves the text caret to the end of the text
Navigator	Main	N	Brings up the Navigator window allowing you to navigate to any object in the document
New...	Main	Ctrl+N	Start a new document.
Next Page	Main	PgDn	Goes to the next page
Non-breaking Hyphen	Text Editing	Ctrl+Shift+-	Non-breaking &Hyphen
Non-breaking Hyphen	Text Editing	Ctrl+_	Non-breaking &Hyphen
Non-breaking Hyphen	Table Text Editing	Ctrl+Shift+-	Non-breaking &Hyphen
Non-breaking Hyphen	Table Text Editing	Ctrl+_	Non-breaking &Hyphen
Non-breaking Hyphen	Main	Ctrl+Shift+-	Non-breaking &Hyphen
Non-breaking Hyphen	Main	Ctrl+_	Non-breaking &Hyphen
Non-breaking Space	Text Editing	Ctrl+Shift+Space	Non-breaking &Space
Non-breaking Space	Table Text Editing	Ctrl+Shift+Space	Non-breaking &Space
None	Text Editing	Ctrl+N	Do not align text with the bounding box.
None	Table Text Editing	Ctrl+N	Do not align text with the bounding box.
Nudge Anchor Down	Anchor Editing	DnArrow	Nudge Anchor Down
Nudge Anchor Left	Anchor Editing	LeftArrow	Nudge Anchor Left
Nudge Anchor Right	Anchor Editing	RightArrow	Nudge Anchor Right
Nudge Anchor Up	Anchor Editing	UpArrow	Nudge Anchor Up
Nudge Down	Main	DnArrow	Nudges the object downward
Nudge Left	Main	LeftArrow	Nudges the object to the left
Nudge Right	Main	RightArrow	Nudges the object to the right
Nudge Up	Main	UpArrow	Nudges the object upward
Open...	Main	Ctrl+O	Open an existing document by browsing to the folder where the document is located.
Optional Hyphen	Text Editing	Ctrl+-	&Optional Hyphen
Optional Hyphen	Table Text Editing	Ctrl+-	&Optional Hyphen
Optional Hyphen	Main	Ctrl+-	&Optional Hyphen
Options...	Main	Ctrl+J	Set your workspace preferences.
Outline Color	Main	Shift+F12	Choose the outline color by using color viewers and color palettes.
Outline Pen	Main	F12	Set outline properties such as line thickness, corner shape, and arrow type.
Pan	Main	H	Drag hidden areas of a drawing into view without changing the zoom level.
Pan Down	Main	Alt+DnArrow	
Pan Left	Main	Alt+LeftArrow	
Pan Right	Main	Alt+RightArrow	

Command / Tool	Area	Shortcut	Description
Pan Up	Main	Alt+UpArrow	
Paste	Main	Ctrl+V	Place the Clipboard contents in the document.
Paste	Main	Shift+Insert	Place the Clipboard contents in the document.
Polygon	Main	Y	Draw polygons by dragging in the drawing window.
Position	Main	Alt+F7	Opens the Position Docker Window
Previous Page	Main	PgUp	Goes to the previous page
Print...	Main	Ctrl+P	Choose printing options, and print the active document.
Properties	Main	Alt+Enter	Allows the properties of an object to be viewed and edited
Record Temporary Macro	Main	Ctrl+Shift+R	&Record Temporary Macro
Rectangle	Main	F6	Draw squares and rectangles by dragging in the drawing window.
Redo %s	Main	Ctrl+Shift+Z	Reapply the last undone action.
Refresh Window	Main	Ctrl+W	Redraws the drawing window
Repeat %s	Main	Ctrl+R	Repeats the last operation
Right	Text Editing	Ctrl+R	Align text with the right side of the bounding box.
Right	Table Text Editing	Ctrl+R	Align text with the right side of the bounding box.
Rotate	Main	Alt+F8	Opens the Rotate Docker Window
Run Temporary Macro	Main	Ctrl+Shift+P	Run Tem&porary Macro
Save As...	Main	Ctrl+Shift+S	Saves the active drawing with a new name
Save...	Main	Ctrl+S	Save the active document.
Scale	Main	Alt+F9	Opens the Scale Docker Window
Select All Anchors	Anchor Editing	Ctrl+A	Select All Anchors
Select Down	Table Editing	Shift+DnArrow	Select Down
Select Down 1 Frame	Text Editing	Shift+PgDn	Selects text downwards by 1 frame
Select Down 1 Frame	Table Text Editing	Shift+PgDn	Selects text downwards by 1 frame
Select Down 1 Line	Text Editing	Shift+DnArrow	Selects text downwards by 1 line
Select Down 1 Line	Table Text Editing	Shift+DnArrow	Selects text downwards by 1 line
Select Down 1 Paragraph	Text Editing	Ctrl+Shift+DnArrow	Selects text downwards by 1 paragraph
Select Down 1 Paragraph	Table Text Editing	Ctrl+Shift+DnArrow	Selects text downwards by 1 paragraph
Select Left	Table Editing	Shift+LeftArrow	Select Left
Select Left 1 Character	Text Editing	Shift+LeftArrow	Selects the character to the left of the text caret
Select Left 1 Character	Table Text Editing	Shift+LeftArrow	Selects the character to the left of the text caret
Select Left 1 Word	Text Editing	Ctrl+Shift+LeftArrow	Selects the word to the left of the text caret
Select Left 1 Word	Table Text Editing	Ctrl+Shift+LeftArrow	Selects the word to the left of the text caret
Select Right	Table Editing	Shift+RightArrow	Select Right
Select Right 1 Character	Text Editing	Shift+RightArrow	Selects the character to the right of the text caret
Select Right 1 Character	Table Text Editing	Shift+RightArrow	Selects the character to the right of the text caret
Select Right 1 Word	Text Editing	Ctrl+Shift+RightArrow	Selects the word to the right of the text caret
Select Right 1 Word	Table Text Editing	Ctrl+Shift+RightArrow	Selects the word to the right of the text caret
Select Up	Table Editing	Shift+UpArrow	Select Up
Select Up 1 Frame	Text Editing	Shift+PgUp	Selects text upwards by 1 frame
Select Up 1 Frame	Table Text Editing	Shift+PgUp	Selects text upwards by 1 frame
Select Up 1 Line	Text Editing	Shift+UpArrow	Selects text upwards by 1 line
Select Up 1 Line	Table Text Editing	Shift+UpArrow	Selects text upwards by 1 line
Select Up 1 Paragraph	Text Editing	Ctrl+Shift+UpArrow	Selects text upwards by 1 paragraph

Command / Tool	Area	Shortcut	Description
Select Up 1 Paragraph	Table Text Editing	Ctrl+Shift+UpArrow	Selects text upwards by 1 paragraph
Select all objects	Main	Ctrl+A	
Select color	Main	Ctrl+Shift+E	Sample a color from the document window.
Select to Beginning of Frame	Text Editing	Ctrl+Shift+Home	Selects text to the beginning of the frame
Select to Beginning of Frame	Table Text Editing	Ctrl+Shift+Home	Selects text to the beginning of the frame
Select to Beginning of Line	Text Editing	Shift+Home	Selects text to the beginning of the line
Select to Beginning of Line	Table Text Editing	Shift+Home	Selects text to the beginning of the line
Select to Beginning of Text	Text Editing	Ctrl+Shift+PgUp	Selects text to the beginning of the text
Select to Beginning of Text	Table Text Editing	Ctrl+Shift+PgUp	Selects text to the beginning of the text
Select to End of Frame	Text Editing	Ctrl+Shift+End	Selects text to the end of the frame
Select to End of Frame	Table Text Editing	Ctrl+Shift+End	Selects text to the end of the frame
Select to End of Line	Text Editing	Shift+End	Selects text to the end of the line
Select to End of Line	Table Text Editing	Shift+End	Selects text to the end of the line
Select to End of Text	Text Editing	Ctrl+Shift+PgDn	Selects text to the end of the text
Select to End of Text	Table Text Editing	Ctrl+Shift+PgDn	Selects text to the end of the text
Shape	Main	F10	Edit a curve object or text character by manipulating nodes.
Show Non-Printing Characters	Text Editing	Ctrl+Shift+C	Shows non-printing characters
Show Non-Printing Characters	Table Text Editing	Ctrl+Shift+C	Shows non-printing characters
Size	Main	Alt+F10	Opens the Size Docker Window
Small Capitals	Text Editing	Ctrl+Shift+K	Reduce the size of uppercase letters in the text.
Small Capitals	Table Text Editing	Ctrl+Shift+K	Reduce the size of uppercase letters in the text.
Smart Drawing	Main	Shift+S	Convert freehand strokes to basic shapes or smoothed curves.
Snap to Grid	Main	Ctrl+Y	Align objects with the grid.
Snap to Objects	Main	Alt+Z	Align objects with other objects in the document.
Spell Check...	Main	Ctrl+F12	Opens the Spell Checker; checks the spelling of the selected text
Spiral	Main	A	Draw symmetrical and logarithmic spirals.
Step and Repeat...	Main	Ctrl+Shift+D	Shows Step and Repeat docker
Stop Recording	Main	Ctrl+Shift+O	St&op Recording
Style List	Text Editing	Ctrl+Shift+S	Shows a list of all the styles in the drawing
Style List	Table Text Editing	Ctrl+Shift+S	Shows a list of all the styles in the drawing
Super Nudge Anchor Down	Anchor Editing	Shift+DnArrow	Super Nudge Anchor Down
Super Nudge Anchor Left	Anchor Editing	Shift+LeftArrow	Super Nudge Anchor Left
Super Nudge Anchor Right	Anchor Editing	Shift+RightArrow	Super Nudge Anchor Right
Super Nudge Anchor Up	Anchor Editing	Shift+UpArrow	Super Nudge Anchor Up
Super Nudge Down	Main	Shift+DnArrow	Nudges the object downward by the Super Nudge factor
Super Nudge Left	Main	Shift+LeftArrow	Nudges the object to the left by the Super Nudge factor

Command / Tool	Area	Shortcut	Description
Super Nudge Right	Main	Shift+RightArrow	Nudges the object to the right by the Super Nudge factor
Super Nudge Up	Main	Shift+UpArrow	Nudges the object upward by the Super Nudge factor
Symbol Manager	Main	Ctrl+F3	Symbol Manager Docker
Table	Table Editing	Delete	Delete the selected table
Text	Text Editing	Ctrl+F10	Opens the Options dialog with the Text options page selected
Text	Table Text Editing	Ctrl+F10	Opens the Options dialog with the Text options page selected
Text	Main	F8	Add and edit paragraph and artistic text.
To Back Of Layer	Main	Shift+PgDn	Move the object to the back of the layer.
To Back Of Page	Main	Ctrl+End	To Back Of Page
To Front Of Layer	Main	Shift+PgUp	Move the object to the front of the layer.
To Front Of Page	Main	Ctrl+Home	To Front Of Page
Toggle Pick State	Main	Ctrl+Space	Toggles between the current tool and the Pick tool
Toggle View	Main	Shift+F9	Toggles between the last two used view qualities
Underline	Text Editing	Ctrl+U	Underline the text.
Underline	Table Text Editing	Ctrl+U	Underline the text.
Undo %s	Main	Ctrl+Z	Cancel the previous action.
Undo %s	Main	Alt+Backspace	Cancel the previous action.
Ungroup	Main	Ctrl+U	Break a group into individual objects or groups.
Uniform Fill	Main	Shift+F11	Choose a solid fill color for an object by using color palettes, color viewers, color harmonies, or color blends.
Use bullets	Main	Ctrl+M	Add or remove a bulleted-list format.
Use drop cap	Text Editing	Ctrl+Shift+D	Add or remove a drop cap.
Use drop cap	Table Text Editing	Ctrl+Shift+D	Add or remove a drop cap.
VSTA Editor...	Main	Alt+Shift+F12	VSTA Editor...
Vertical Text	Main	Ctrl+.	Changes the text to vertical
View Manager	Main	Ctrl+F2	Opens the View Manager Docker Window
What's This?	Main	Shift+F1	What's This? Help
Zoom	Main	Z	Change the magnification level of the document window.
Zoom One-Shot	Main	F2	
Zoom Out	Main	F3	Decrease the magnification level to view a larger portion of the document.
Zoom To Fit	Main	F4	Adjust the magnification level to include all objects
Zoom To Page	Main	Shift+F4	Adjust the magnification level to fit the entire page.
Zoom To Selection	Main	Shift+F2	Magnify only the selected object.

தொழிற்நுட்பச் சொற்கள் - Index

# of Columns 159
Texture # 85
# of tiles 120
% of page width 120
...Text... 232
.pcx 217
.pst Preset file ....45, 47, ...49, 52, ...55, 58
.WMF 108
^D - 169
^R - 169
^S 249
^Z 257
Do not use this Picture for any other Company 106
1 Issue 125
16x16 84
16x16, ...32x32 64x64 84
2 Color 82
2 Objects Selected 234
2 Point Line Tool 27
2Invitation 162
2x2 84
3 Point Curve Tool 29
3 Point Ellipse Tool 34
3 Point Rectangle Tool 33
3D 190, 268
3D Effect 58
3D Effects 205
3D Rotate 205
3-Point Callout Tool 43, 74

A

A4 or Legal 163
About CorelDRAW 274
Accelarate Sizing for Blend 46
Acquire 107
Acquire Image 107
Add 70, 158, 90, 227, 239
Add Color 260
Add colors from document 265
Add colors from selection 265
Add corrections to Quick correct ..240
Add Current View 151
Add Intersection 91
Add New Distortion 50
Add New Envelope 56
Add Nodes 15
Add Nodes 55
Add Noise 219
Add page frame 164
Add Perspective 190
Add Preset, Delete Preset ..45,47, 49, 52, 55,58
Add to Palette 65
Add to Palette 72, 77
Additional Degree 218
Additional Degrees 50
Adjust 183
Adobe Illustrator - AI 111
Advanced 119
After 161
After Paragraph 223
AI 111
Align 256
Align and Distribute 172
Align and Distribution 171
Align Nodes 17
Align Objects To 172
Align to Baseline 235
Alignment 221-223,227,231
All File Format 108
AllShow all Items 250
Alt 232
Alt + # 232
Alt, Spc, Left Arrow 251
Altitude 268
Always Backup to 249
Always overprint black 118
Always show the welcome screen at launch 246
Amount 189
Amplitude 217
Angle 168
Angle 60,81,90,158,210,218,219
Angle 71, 81
Angle of rotation 21
Angular Dimension Tool 42
Appearance 230, 250, 251
Applies Color to Outline 74
Apply 168, 169, 170, 171, 187
Apply 190, 225
Apply color 64
Apply presets 159
Apply size to current page only ...164
Apply to all planes 212
Apply to duplicate 22
Apply Transparency to Fill, Outline or both 63
Arc 18
Arrange 97, 167
Arrange Icons 265
Arrow 261
Arrow Shapes 36
Arrow 261
Arrows 71
Art Strokes 209
Artistic Media 187
Artistic Media 187, 266
Artistic Media Tool 27
Artistic Text 9, 37, 223, 241
As in document 119
Assign 251
Attributes Eyedropper tool 65
Auto Adjust 198
Auto backup 248
Auto Backup Every 248
Auto center new powerclip contents 248
Auto Close Curve 17
Auto Inflate 202
Auto Replace 237
Auto, Normal 8
Auto-applies Color 73
Auto-close on Cut 23
Auto-create Color Style 258
Automatically adjust frame width ...228
Automatically Choose Colors 204
Automatically Hyperlink 239
AVS Mobile Uploader 114
AVS Video Burner 114

B

Back 83
Back Minus Front 178
Back Minus Front 180
Back One 175
Background 23, 165, 197, 207
Backup_of_----.cdr 248
Backup_of_Backup_of_----.cdr .248
Banner Shapes 36
Baseline Shift 229
Basic Grid 159
Basic Shapes 36
Basic Shapes Tool 12
Bazier Tool 27
Bearing 20
Before 161
Behind 175
Behind Fill 70
Bevel 188, 268
Bevel 266
Bevel Offset 268
Bevels 60
bicg 240
Bill 223, 255
Bit Planes 212
Bitmap 83
Bitmap 9, 133, 165, 197
Bitmap / Raster Images .tif, .jpg, .pcx, .pcc etc., ...18
Bitmap Color Mask 199, 266
Bitmap effects 247
Bitmap Image 183
Bitmap Pattern 62, 89
Bitmap Size 166
Bitmaps 97, 197
Black 96
Black & White 200
Blade Size 210
Bleed 153,164, 211
Bleed Area 159
Bleed limit 120
Blend 188, 266
Blend Along Full Path 46
Blend Direction 45
Blend Tool 12
Block - Width/Height 214
Block Width, Block Height, Max. Offset % 217
Blocks, Displace, Offset, Pixelate, Ripple, Swirl, Tile, Wet Paint, Whirlpool, Wind 216
Blue 158
Bluetooth device 114
Blur 211
Bluring 215
Bottom 159, 174
Bounding box 173
Boundry, ...178
Break Apart 177
Break Curve 15
Break Link 205
Break Text Apart 234
Breakeapart 10
Brighten 189
Brighten 189
Brightness 94, 211
Brightness Value 185
Brightness/Constrast 185
Bring to Front Shift + PgUp 45
Browse 166
Brush 28
Brush Stroke List 28
B-Spline Tool 29
Bullet to Text 229
Bullets 229
Butter Paper 127

C

C E 256
Calibration bars 123
Caligraph 71
Calligraphic 29
Callout Shapes 36
Camera 212
Cancel 73, 78
Capital 38
Capitalize names of days 239
Capitalize first letter of sentences 238
Cascade 264
Cascading Menu 6
Category 28
CD/Floppy 128
Cell 39, 244
Center 174
Center 225

Center Distortion 51
Center of Page 173
Center Offset 79
Center to Page Horizontal, Center to Page Vertical 172
Centerline 204
Centerline Trace 203
Centre of rotation 21
Centre point/line 66
Chamfer 269
Chamferred corner 32
Change Case 241
Change Straight quotes to typographic quotes 239
Channel Mixer 186
Character 227, 261, 262
Character effect 222
Character Formating - ^T 38
Character Formatting Ctrl+T ...221
Character shift 222
Character Size 232
Charcoal 209
Check box 7
Check boxes 99
Check for water mark 110
Child Color 258
Child Object 176
Clear 158
Clear Blend 47
Clear Contour 49
Clear Crop Marquee 22
Clear Distortion 51
Clear Drop Shadow 54
Clear Effect 195
Clear Envelope 57
Clear Extrude Properties 61
Clear Transformations 171
Clear Transparency 63
Clear Undo list 257
Click here with Text Tool to add Paragraph text 37
Clipart... 203
Clockwise 218
Clockwise Blend 45
Clockwise Rotation 50
Clone 137
Clone Effect 196
Close 104, 270
Close 145
Close - Application Window 5
Close - Drawing Publication Window 5
Close all 105
Close All 270
Close Docker Group 73
Close Docker Window 5
Close Path 194
Close Print Preview 126
Closed 74
Closed Object 11
Closed path 268
Closed Path 67
CMY 93
CMY, CMYK, RGB, HSB, HLS, LAB, YIQ, Gray Scale, Registration color 77
CMYK 202
CMYK 72, 78
CMYK ...76, 77, 88, 94, 124, 144, 197, 253, 260
CMYK Color 202
CMYK Component 74
CMYK palette 265
CMYK, RGB, HSB 88
Code Page....6, 108
Coimbatore 145
Collapse Docker 73
Collate 116
Collect for Output 128
Color 59, 66, 69, 91, 92, 117, 156, 197, 215, 266
Color Add 189
Color Balance 185
Color Blend 79
Color calibration bar 123
Color conversion performed by .117
Color Direction & Color Wheel ..82
Color Docker Window ...69,73, 87
Color Docker Window 74
Color Eyedropper tool 64
Color Limit 189
Color Loss 202
Color Management 253
Color Mode 186
Color Pages 183
Color Palette 251
Color Palette 4
Color Palette Manager 266
Color Palettes 265
Color Proof Settings 254
Color proof settings 266
Color range sensitivity to 202
Color settings 102
Color Styles 257
Color Styles 257, 266
Color Transform 212
Color Variation 211
Color Viewers 78
Color wells 252
Color Wheel 80, 93
Color, ...214
Colorband-Spectrum 186
Column 39, 244
Column # 228
Column left 244
Column Right 244
Columns 159
Columns 228
Columns evenly 244
Combination 76
Combine 10
Combine ^L 176
Combine multilayer bitmap 110
Command 6
Command Buttons 100
Command Buttons 8
Command Icon 6
Command with Ellipse 6
Comments, ...256
Complete 214
Complete Rotation 50
Complex Star Tool 35
Composite 117
Compressed zipped Folder 114
Computer continous Stationery .165
Concave Mirror 208
Concept Share 266
Conical 79, 89
Conical....62
Connector Tool 43
Connects 266
Constrain angle 247
Conte Crayon 209
Contents 271
Contents, ...271
Context Menu 252
Contour 188, 213
Contour 266
Contour Offset 48
Contour Steps 48
Contrast Enhancement 185
Control Ellipse 234
Control Point 10, 16, 55
Control point 54
Convert 241
Convert 241
Convert Curve to Line 15
Convert Curve to Line 55
Convert Line to Curve 16
Convert Line to Curve 55
Convert outline to Object 181
Convert Table to Text 244
Convert Text to Table 243
Convert to Bitmap 197
Convert to Curve 51
Convert to Curve Ctrl + Q 57
Convert to Curves 181
Converts selected color to spot ..258
Convex Mirror 208
Copies 116
Copies 168
Copy ^C 132
Copy blend properties 46
Copy Color Fill Properties 88
Copy Contour Properties 48
Copy Distortion Property 51
Copy Drop Shadow Properties .54
Copy Effect 196
Copy Envelope Properties 57
Copy Extrude Properties 61
Copy layers and their contents 162
Copy layers only 162
Copy Mesh Fill Property From ..91
Copy properties from 138
Copy Right 239
Copy Transparency Properties .63
Corel Preset 158
Corel Support 274
Corel>Graphics11>User Custom Data>Palettes 259
CorelDraw 1
CorelTUTOR 273
Corner Position 32
Corner radius 32
Corners 70
Correct two initial, consecutive capitals 238
Correction 187
Cost 256
Counter Clockwise 218
Counter Clockwise Blend 45
Counter Clockwise Contour Colors ...48
Counter Clockwise Rotation 50
Crafts 213
Crafts 214
Crayon 210
Create 256
Create 83, 261
Create Envelope from 57
Create New Table 243
Create Snap Shot 199
Creates a new palette from selection 266
Creates a new palette from the Document 266
Creative 213
Crop 109
Crop / Fold Marks 123
Crop Bitmap 199
Crop Tool 11, 22
Cross Section View 67
Crystalize 214
CTP 128
Ctrl + F7 58
Ctrl + F9 49
Ctrl + Space Bar 196
Ctrl + Spc bar 13
Ctrl A - ^A 175
Ctrl G^G 175
Ctrl U ^U 175
Ctrl+F3 134
Ctrl+K 177
Ctrl+L 177
Ctrl+Q 181
Ctrl+W 270
Cube 205
Cubist 210
Curl 207
Current document 115
Current Page 116
Current Shortcut Keys 251
Currently assigned to 251
Curve 10,11, 15, 31, 177, 181, 185, 202, 232, 234
Curve Smoothness 91
Curve Style 185
Curve Tool 11, 26
Custom 80, 163
Custom Color Map 189
Custom Size 166
Customization 253
Customization > Commands ..250
Customize Label 165
Cut ^X 132
Cyan 96
Cyan, Magenta, Yellow, Black 93, 94
Cylinder 206

D

Dabs 210
Dark 185
Dark 185
Decimal 223, 225
Default 68, 102, 159
Default 72
Default 211
Default action for mouse scroll wheel 247
Default Guideline Color 157
Default preset Guideline color 158
Default Size 166
Degree 206
Deinterlace 187
Delete ...71, 84, 133, 158, 163, 188, 240, 244, 251
Delete Current View 152
Delete Del 133
Delete Mesh 91
Delete Nodes 15
Delete Nodes 55
Delete Original Image 204
Delete Page 162
Densities 124
Densito meter 124
Densito meter scales 124
Density 210, 219
Depth 58, 60, 206
Desaturate 186
Description 102
Designer/Operator 255
Desktop Create shortcut 114
Detach from Path 46
Detail 267
Detailed logo... 203
Details 99, 125
Device Independent Bitmap ...133
Devices, ...253
Dialogue Box 6, 7, 98
Digimarc 220
Dim 82
Dimension Tool 42
Dimmed 81, 232
Dimmed Command 6, 159
Dimmed commands 100
Dingbats, Dixiland, Wingdings, Zapf Dingbats, Webdings ...229
Direct Blend 45
Direction 140, 207, 212, 268
Directional Smooth 211
Displace 217
Display 247
Display New / Reference Colors ...73
Display ---spelling suggestions ...240
Distance 140, 158, 212, 268
Distance apart 159
Distance from path 234
Distort 216
Distort Ripple 218
Distribute 244
Distribution 173
Dixiland 231
Do not show Filter dialogue 110
Do not show... 102
Docker Window 180, 187
Docker Window / Palette 4
Dockers 266
Document Navigator 4
Document overprints 118
Document Palette 65
Document Properties 130
Documents 115
Dotted line 67
Double arc envelope 55
Double Click 13
dpi 9, 86, 109, 197, 200
Draft 148
Drag 265
Drape fills 60
Drawing 9
Drawing Window 3
Drop Cap 230
Drop down list 180
Drop Down List 7
Drop Shadow Angle 52
Drop Shadow Color 54
Drop Shadow Fade 53
Drop Shadow Feathering 53
Drop Shadow Feathering Direction ...53
Drop Shadow Feathering Edges ..53
Drop Shadow Offset 52
Drop Shadow Opacity 52
Drop Shadow Stretch 53
Drop Shadow Tool 195
Dropdown list 7, 99
Dry out 19, 20
Duotone 201
Duplicate 25, 256
Duplicate ^D 136
Duplicate Page 162
Dust and Scratches 187
Dynamic Guides 155, 248
Dynamic Guides Setup 160

E

EAN-8, EAN-13 146
Edge of Page 172
Edge of the Shadow. 52
Edge Pad 90
Edge Point 82
Edges 49, 50, 66, 123
Edit 71, 97, 121, 131, 202, 247
Edit Across Layers 254
Edit anchor tool 44
Edit Bitmap 199
Edit Color Style 258
Edit Contents 195
Edit corners together 32
Edit Detect 213
Edit Fill 87
Edit Scale 157
Edit Search 143
Edit Style 69
Edit Symbol
Edit Text Ctrl+Shift+T... 230
Edit Transparency 62
Editing 183
Effects 65
Effects 97, 183
Elastic Mode 17
Ellipse 6, 98, 177
Ellipse Tool 11, 33
Em space 232
Embedded 166
Emblum 111
Emboss 206, 268
Emboss Color 206
Emulsion Side 123
Enable color separations, ...126
Enable color seperations 126
Enable Rollover 154
Encapsulated Post Script - EPS ...111
Encode 241
End Fountain Fill Color 48
Enhanced 148
Enlarged 126
Enter 234
Envelope 188, 266
Envelope Double Arc Mode 56
Envelope Straight Line Mode ...56
Envelope Unconstrained Mode 56
Equal Column Width 228
Eraser Shape 24
Eraser thickness 24
Erazer Tool 23
Even & Odd, Even pages, Odd pages 116
Even Numbers 177
Existing Page 161
Exit 130
Export ^E 111
Export for HTML 113
Export for Office 113
Export for Web 113
Export Library...
Export to CSV 251
Extend Curve to Close 16
Extract Contents 195
Extract Sub-path 16
Extrude 188, 266
Extrude Rotation 59
Extrusion type 58
Eye dropper 185
Eye Dropper Flyout 64
Eyedropper Tool 12

F

F10 15
F12 69
F2 25
F3 ....25, 151
F4 ....26, 151
F6 32
F7 33
F8 37
F9 150
Fabric 214
Fade 216
Field 256
File 97, 101, 126
File Format 8, 108
File Information 123
File New 256
File Size in Bytes 200
Files of type 104, 108
Fill 138, 142, 256, 267
Fill Color 48
Fill Flyout 74
Fill Options 30
Fill Tool 12
Fill Type 87, 88
Fillet, ...269
Fillet/Scalop/Chamfer 266, 268
Fills selected object 74
Film 127
Filters 252
Find 143
Find All 143
Find and Replace 142
Find Edges 213
Find Next 143, 145
Find Objects 142
Find Previous, ...143
Find Text 144
Find what 144, 145
Find, ...144
Finish 129, 143
Finish Editing Symbol
Finish Editing this level 195
First & Left Indent 224
First Color Component - Cyan ..88
First line baseline 173
Fish Eye 189
Fit Text to Frame 236
Fit Text to Path 233
Fit to page 120
Flatten Layers 110
Flickering 79
Flip 214
Flowchart 255
Flowchart Shapes 36
Fly out 3
Fly-out 9
Folder 7
Font 38, 231, 239
Font List Options 242
Fonts 116, 128
For Text Source Objects Use .173
Format Text 261
Forward One 175
Fountain Fill 74
Fountain Fill Dialog 78
Fountain Transperency Angle and Edge pad 62
Fourth Color Component - Black ..88

Frame 37, 214, 236, 241
Free angle reflection 21
Free rotation 21
Free Scale 21
Free skew 21
Free Transform Tool 21
Freehand Smoothing 27
Freehand Tool 26, 187
Freeze 63
Frequency of spikes 20
From 60, 90
From, To 81
Front 83
Front Minus Back 178
Front Minus Back 180
Front, Back 83
Full Color 83
Full Color Pattern 62, 89
Full Image 109
Full Image, Crop, Resample 109
Full Screen 126
Full Screen Preview 150
Full tone 95
Fuse Start 46

G

Gallery 246
Gamma 186
Gamut Alarm 77
Gaussian Blur 211
Gaussian, 219
General 115,245,250,267
General, Color, Composite/
  Separations, Layout, Prepress,
  1 issue 115
Get page size from Printer 163
Glass Block 214
Glass Block 217
Go to First Page, Last Page 4
Go to last folder visited 99
Go to page 163
Grammatik 238
Granulation, 211
Graph 185
Graph Paper Tool 35
Graphic and Text Styles 261
Graphic and Text styles 266
Graphite 211
Gray Scale 77
Green 144, 158
Grey 206
Grey Scale 186, 201
Grid 90, 152, 159, 173
Grid and Ruler Setup 155
Grid Size 91
Group 10, 175, 257
Group of Commands 7
Guidebook 272
Guidelines 153
Guidelines Setup 157
Guidelines 141
Guides 158
Gutter 228

H

H x W 166
H2O 38
Half sheet work 121
Half tone 95, 200, 213
Halftone Screen Frequency 95
Hand Tool Pan Tool 26
Handles 10
Heat Map 189
Height 161, 163, 185, 207
Help 72, 78, 82, 84, 86, 97, 156, 271
Help Menu 126
Help Topics 113, 271
Hidden Characters 242
Hide & Show 126
High Quality Image... 203
Highest 31
Highlight 95, 185
Highlight What's New? 273
Hints 266, 267, 273
Hole 177
Hole / Hollow 86
Horizontal 136, 152, 158, 234
Horizontal - H 168
Horizontal Offset 234
Horizontal Scale 224
Horizontal Settings 139
Horizontel or Verrtical Dimension Tool 42
HP 107
HSB 77
HSB - Brightness Based, HSB
  - Wheel Based, RGB - 3D
  Additive, CMY - 3D Subtractive,
  CMYK - 3D Subtractive 78
HSB - Hue Based Default 78
HTML 246
http//www.corel.com 274
Hue 74, 93, 186
Hue Variation 210
Hue/Saturation/Lightness 186
Hues 94
Hyphenatin Settings 237

I

Icons 99
Identical values 109
Image Adjustment Lab 198
Image position and size 119
Image Position within page 126
Image size 7 , 108
Images per dab and image
  spacing 28
Import 106, 108, 183, 231
Imposition 121
Imposition Layout 121
Imposition layout tool 126
Impressionist 210
In Front of 175
Indent 223, 225
Index 271, 271
Industry Standard Format 146
Inflate Bitmap 202
Insert 243
Insert Barcode... 146
Insert columns 244
Insert Fromatting Code 232
Insert New Object 147
Insert Page 161
Insert rows 244
Insert Symbol Character 231
Inside 48
Inside, Middle, Outside, Average 53
Insights from the Experts 273
Installation 253
Intensity 61, 268
Inter Section 90
Interactive Blend Tool 44
Interactive Contour Tool 47
Interactive Distortion Tool 49
Interactive Drop Shadow Tool 51
Interactive Envelope Tool 54
Interactive Extrude Tool 58
Interactive Fill Tool 12, 87
Interactive Horizontal Spacing Arrow 37
Interactive Mesh Fill Tool 90
Interactive Tool 44
Interactive Transparency Tool 62
Internet 267
Internet Connection 115
Intersect 178, 179
Inverse 123
Invert 126, 187, 189
Invitation 162

J

Jaggy Despeckle 211
Join Curves 181, 266
Join Two Nodes 15
JPEG 110, 112
JPEG, TIFF 111
JPEG, TIFF, PCX 133
Keep as one object 23
Keep Lines 57
Key word 106
Keystroke 232
Kid's Play 215
Knife Tool 23

L

Lab Color 202
Label 164
Landscape 161, 164
Language 240
Large swatches 252
Last line baseline 173
Layer 110, 254
Layer Manager View 254
Layout 97, 119, 161,164
Leader Options 227
Leader settings 227
Leaflet 110
Learning Tools 246
Leave Original 180
Left 159, 225, 174
Lens 189, 266
Level 213, 219
Light 92, 185
Light color 268
Light Controls 268
Lighting 61
Line 223
Line Art 200, 203
Line Caps 70
Line drawing 203
Line ends 67
Linear 62, 78
Linear Contour Colors 48
Linear, Squared, Inverse Squared, Flat 53
Link 111, 116, 128, 236
Link bitmap externally 110
Linked 166
Links 147
Links and Bookmarks 266
List 99, 228
List of Active Filters 252
Lite Pegs, Building Blocks, Finger
  Paint, Paint By Numbers 215
Load... 83
Local Distortion 51
Local Equalization 185
Local Symbols>
  User Symbols>......csl 135
Location 132
Location Path 166
Lock 8, 184, 187, 190
Lock Object 177
Lock ratio 21
Logarithmic spiral 35
Logo... 203
Look in 98, 103, 108
Lookup 238
Loop Blend 45
Low Pass 211
Low Quality Image... 203

M

Macros 263
Magenta 96
Magnify 189
Mail 115
Mail Recipient 115
Main 250
Maintain aspect ratio 109,126 ,166,200
Maintain current frame width 229
Maintain layers and pages 110
Make Backup on Save 249
Make Node a Cusp 16, 55
Make Node Smooth 16, 55
Make Node Symmetrical 16, 55
Make Text Web compatible 241
Make this the defult welcome screen 246
Manual arrangement. 123
Map Nodes 46
Mapping Mode 56
Margin 124
Margins 159
Marks placement tool, 126
Marks to object 124
Master page 254
Match case 144, 145
Maximum 219
Mazimum palette rows when docked 251
Measurement 224
Median 219
Menu 73
Menu Bar 2
Menus and Commands 97
Merge 110
Merge Cells 244
Messages 274
Micro Nudge 157
Mid point 80, 81, 90
Midtone 95, 185
millimeters apart 156
Minimum 219
Mirror 123, 126
Mirror Fill 84
Mirror horizontally 21
Mirror Margins 159
Mirror vertically 21
Miscellaneous Blend Options 46
Mixers 72, 76
Mode 200
Model - CMYK 72, 77
Models 73
Models CMYK, RGB, HSB, Gray-
  scale 72, 77
Modern Art 210
More color indicator 4
more ups in a sheet 139
Mosaic 215
Motion Blur 212
Move 131, 155, 158
Move to the next Cell 40
MS Excel 251, 256
My Documents 115

N

Name 72, 78, 101, 256
Names 7
Navigator 4
Needle Point, Rug Hooking, Quilt,
  Strings, Ribbons and Tissue
  Collage 214
New 71, 72, 78, 101, 250
New blank document 246
New Child Colors 258
New Color Style 257
New from Template 103, 246
New Image Size 109
New Layer 254
New Master Layer 254
New Palette 259
New Path 46
New Symbol
New Window 264
Nib Shape, 1, 71
Nib size 19, 20
No 138
No Background 165
No fill 30, 74, 86
No Highlight 274
No Lens Effect 189
No offset 139
No Outline 69, 73
Node 11, 38, 90, 198
Nodes 9, 141
Noise 219
None 31, 62, 71
None - Fill No Fill 5
Non-postscript 111, 128
Non-Printing Items 231
Non-Proportional 170
Normal 148
Not found 237
Note pad 230
Notes 9, 106, 109
Nothing 247
Nudge 137, 156
Nudge Distance 3
Num Lock 232
Number of Columns 228
Number of copies 139
Number of lines dropped 230
Number of Pages 161
Number of Steps or Offset
  between Blend Shapes 45
Number Pad 232
Nurling 211

O

Object 9, 147
Object and Color Acceleration 45, 48
Object coordinates 266
Object Data Manager 255, 266
Object Hinting 141
Object Manager 254, 266
Object Position 21, 45
Object Size 21, 45
Object type 147
Object Types 142
Objects Position 47, 58
Objects Size 47
Objects 141
Odd Numbers 177
Off Image Sampling 212
Offset 139, 217
Offset 216
Offset Plate 95
OK 158, 164, 166, 229
Ok Button 72, 78
Old 72, 78
One Centimeter Margins 159
Opacity 52, 89, 156, 214, 219
Opaque 207
Open an Existing Document 246
Open Field Editor 256
Open other... 246
Open Palette 260, 265
Open path 11, 67, 74
Open Recent 130, 245
Open the Last Edited Document 246
Open... 103
Optimize 217, 218
Option Button 7
Option type 133
Options 71, 72, 77, 86, 90,
  99,118,161,204,231,237, 245
Order 174, 211
Orientation 161, 164
Origin 83
Original Image, Inverse Image,
  Black, White, Other 216
Other... 69
Outline 66, 142, 204, 211, 267
Outline Color 48, 138
Outline Color Dialog Box 69, 72
Outline Flyout 69
Outline Options 30
Outline Pen 138
Outline Pen Dialog 69
Outline Style 69
Outline Thickness 31
Outline Tool 12
Outline Trace 203
Outline width 34
Output colors as 117
Output Devices 128
Outside 48
Over Print 140
Overlap % 218
Overprint Bitmap 141
Overprint Fill 141
Overprint Outline 141

P

Packaging 146
Page 111,120,
  132,136,159,172,173,196,232
Page Border 153, 159
Page Curl 206
Page Icon 4
Page Name 162
Page Setup 163
Page Sorter View 150
Pages 116, 143
Pages to Separate Files 116
Palette Editor 259, 265, 266
Palette Knife 210
Palette, Dithering 202
Paletted 202
Palettes 72, 75
Panning 11, 26
Pantone 127
Pantone Inc., 95
Paper / Film Settings 123
Paragraph 223
Paragraph Formatting 222
Paragraph Text 37, 223, 241
Paragraph Text Frame 235
Paragrph Text 9
Parallel Dimension Tool 12, 42
Parameters 86
Parent Color 258
Particles 215
Paste ^V 132
Paste Special 133
Pastels 210
Path 45, 46, 233
Path properties 46
Pattern 261, 262
Pattern Fill 74
Pattern Fill Dialog 82
PDF 129, 130
Pen & Ink 210
Pen Tool 29
Pen/Outline 256
Perfect Shape Flyout 36
Perfect Shapes 36
Perform automatic spell checking 240
Period 217
Perpendicular Wave 218
Perspective 208
PgDn 162
Pick Tool 11, 13, 126
Picker Box 72, 77
Pie 18, 33
Pinch/Punch 208
Pixel 185
Pixel Grid 153, 156
Pixelate 9, 217
Pixels 9, 149
Place 161
Place Inside Container 195
Plates to Separate Files 117
Plug-Ins 220
Plug-ins 265
Pointillist 210
Points or Sides 34, 35
Polygon Tool 11, 34
Polygon Tool Object Flyout Tool 34
Polyline Tool 29
Polymaster 185
Pop-up Slider 53
Portable Document Format 129
Portrait 161,164
Position 120
Position Alt^F7 167
Position within Page 123
Position, Size, Scale factor,
  #of tiles 120
Posterize 187
Postscript 111, 128
Postscript Fill 89
Postscript Fill 74, 86
Postscript Trapping 118
Power Clip 194
Prepress 123
Preserve 118
Preset 27, 49, 158
Preset destination 101
Preset List 45, 52, 55
Preset Stroke List 28
Presets 47, 58, 81
Pressure 211
Pressure Tool 29
Preview 100,104,108, 203, 227,
  229, 230
Preview 85, 184
Preview mode 102
Preview Screen Styles 183

Preview selected only 150
Price 255
Primary 76
Primary color mode 102
Primary Colors 92
Primary Wave 217
Print 7, 251
Print ^P 115
Print all text in black 118
Print and Export Background ..166
Print Composite 117
Print Marks 115
Print Merge 127
Print Options, ...126
Print Preview 120
Print Preview 125, 126, 127
Print range 115
Print separations 117
Print separations in color 119
Print Setup 127
Print Style 126
Print tiled pages 120, 126
Print to file 116
Print 126
Printable Area 153,159
Printable Page 4
Printers Marks 124
Printing Ink 124
PRISM 92
PRN File 116, 117
Process Colors 93
Processed Palette 202
Profiles 253
Progressive Path 184
Proof 202
Proof Colors 254
Properties 147, 267
Properties 65, 266
Property Bar 2, 10, 126, 222
Property bar 232
Proportionately 70, 166
Psychedelic 213
Publish Page To Conceptshare .130
Publish to PDF 129
Push and Pull Distortion 49
Puzzle, Gears, Marbles, Candy,
  Ceramic Tiles & Pocker Chips .214
Quality 218
Quick Correct 238
Quick start 246
Quick Trace 203
Quotes 239

R

Radial 62, 79, 217
Radial Blur 212
Random 211
Random Distortion 50
Range Kerning 222
Range Sensitivity 202
Raster Image 183, 197
Rasterize Complex Effects 150
Rate 190
Read water mark 110
Ready made 164
Ready made Width Thickness ..69
Recent Search 145
Rectangle 177,217
Rectangle Tool 11, 32
Red 92, 144, 152
Red, Green, Blue 92
Redo Sht^Z 132
Reduce nodes 24
Reduce the Number of selected Nodes 17
Reflect Nodes Horizontally 17
Reflect Nodes Vertically 17
Refresh Window 270
Registration Marks 123
Regular 247
Relative corner scaling 32
Relative Position 168
Relative to object 22
Remove 227
Remove all 227
Remove Background 204
Remove Moire 219
Remove Noise 220
Rename Page 162
Rendering resolution 102
Repeat ^R 132
Repeat Edge 217
Replace 145, 237, 239, 240
Replace a Color 143, 144
Replace a color model or palette ..
 143,144
Replace all 145
Replace Colors 186
Replace Objects 143
Replace outline pen properties .....
 143,144
Replace Text 145
Replace text properties 143,144
Replace text while typing 239
Replace with 144,145, 237
Replacement Method 187
Replacement text 239
Replacements 237
Reposition Image to 120
Resample 109, 200
Reset 184
Reset to Original 198
Reset All 251
Resolution 109, 164, 197
Reverse Curve direction 16
Reverse Order 175, 236
Revert 107
Revert to last saved version, and
  lose all current changes? OK /
  Cancel 107
Revert to Objects
RGB 72, 78
RGB 77, 92, 93, 94, 144, 253, 260
RGB 93, 202, 212
RGB Color 202
RGB, HSB, Lab 77
Rich Text 133
Right 159, 225
Right 174
Right Button 162
Right Indent 224
Right side 164
Right-angle connector tool 43
Right-angle round connector tool ...43
Ripple 217
Rollover 195
Rotate 214, 256
Rotate All Objects 46
Rotate Alt+F8 168
Rotate and Skew Nodes 17
Rotate Image 199
Rotation 214
Roughen Brush Tool 20
Rounded corner 32
Row 244
Row above 243
Row below 244
Row or Column Offset 84
Rows evenly 244
Ruler Guides 4, 192
Ruler Setup 156
Rulers 152
Run Macros 263
Run Script 263

S

Same units for Duplicate distance... .137
Sample Color 185
Sample/Target Balance 185
Saturation 93
Saturation 94
Saturation / Picker Box 73
Save 105, 143, 163, 188, 248
Save ^S 2, 105
Save as Shift^S 8, 105, 260
Save as Template 106
save as type 111
Save Palette 260
Save Settings As Default .103,253
Save to 249
Save to a VBA Macros 257
Scale 3, 152, 217
Scale - Horizontal, Vertical 214
Scale and Mirror Alt+F9 169
Scale factor 21, 120, 126
Scale Mode 217
Scale with Image 70
Scalloped corner 32
Scalop, ...269
Scan Line 187
Scatter 215
Scraper Board 210
Screen and Screen Angle 95
Screens 124, 219
Scroll bars 4
Search 250, 271, 272
Second Color Component - Magenta .88
Secondary Mouse Button 252
Segment 10,54
Segment Dimension Tool 42
Select 244
Select a Template 246
Select all 231
Select all ^A 141
Select All Nodes 17
Select area to crop 109
Select color 64, 91, 204
Select from Desktop 64
Select Source 107
Selected color 65
Selected Menu 6
Selected Object 4
Selected Page 4
Selection 10, 116
Selection Mode 17, 91
Selective Color 186
Send to 114
Send to Back Shift + PgDn 45
Sensitivity 213
Separations 118
Service Bureau 116, 128
Service Provider 127
Set outline Color 252
Setting for Page 120
Settings 130, 224, 240
Settings for Page 120
Settings Menus 126
Setup 155
Shadow 95, 185
Shadow color 268
Shape 216
Shape Recognition Level 31
Shape Tool 11, 15, 181
Shaping 178, 180, 178, 266
Sharpen 220
Sharpness 35
Shear 208
Sheet work 121
Shift + F11 74
Shift + F12 72
Shift Value... 217
Shift+F2 151
Shortcut Assignment 250
Shortcut Key 12
Shortcut Keys 250
Show "No Color" well 252
Show Bevel only 60
Show Bleed area 164
Show empty plates 119
Show errors in all text frames .240
Show errors in selected text frame
  only 240
Show errors which have been
  ignored 240
Show Font 231
Show Girid 156
Show Girid as dots 156
Show Girid as lines 156
Show New Document dialogue box 102
Show Non-Printing Characters 242
Show Object Properties 254
Show page border 164
Show Path 46
Show Text Frames 235
Show Toolbar 231
Shows Color Palettes 73
Shows Color Sliders CMYK 73
Shows Color Viewers 73
Side 15
Simple Wireframe 148
Simplify 178, 179
Simulate 118
Simulate Overprint 149
Simulate overprints 141
Since version 12, 274
Since version 13, 14, 274
Single arc envelope 55
Single File 116
Size 84,102, 109,120,161,163,
 229,231,232
Size Alt+F10 169
Sketch Pad 210
Skew 13, 170, 208
Skew angle 21
Skip all 237
Skip once 237
Slider 52, 70, 89, 184
Small Back, Small Front, Big Back,
  Big Front, Back Parallel and
  Front Parallel 58
Small caps 38
Smart Drawing Tool 31
Smart Fill Tool 11, 30
Smart Smoothing Level 31
Smear Length 219
Smoked Glass 215
Smooth 212
Smooth Distortion 51
Smooth Mesh color 91
Smudge Brush Tool 19
Snap 154
Snap to Grid 154, 156
Snap to Guide 155
Snap to Guidelines 154
Snap to Object 155
Snap to Objects 154, 160
Snap to objects 248
Snap to Objects Setup 159
Snap to Page 155
Snap to Pixel 156
Snap to Pixels 154
Soft 213
Soft Edge 210, 268
Soften 212
Solarize 213
Solid 165, 213
Solid Color 74
Sort type 5, 108
Source 166
Source Object 180
Space after drop cap 230
Space Bar 224
Spacing 174, 219, 227, 229
Spacing between objects 139
Special Effects 142
Specifications 142
Specified Point 173
Specify 30
Specify Color 204
Specify property for Rectangle 142
Speed 218
Spell Check 237
Sphere 208
Spike 219
Spiral Tool 35
Split 46
Split into Columns 244
Split into Rows 244
Spot Color or Pantone Colors ...94
Spray list options 28
Spray order 28
Spray pattern 28
Sprayer 28
Spread Sheet 255
Square 79, 89
Square 62, 217
Stained Glass 215
Standard Bar 2, 126
Star Tool 35
Start a New Document 246
Start and End Objects Properties ...46
Start CorelTUTOR 246
Start New 246
Start on 164
Starting Transparency 63
Status 67
Status Bar 4,110,175,177
Step and Repeat Ctr+Shift+D .139
Steps 47, 81
Straight line envelope 55
Straighten Image 199
Straighten Text 235
Straight-Line Connector Tool ...12, 43
Streak Detail 219
Strength 219
Stretch and Scale Nodes 17
Stretch to Fit 217
Stretch, ...14, 71
Stroke Size 210
Stroke Width 27
Strokes 210
Style 211, 219, 231, 261, 268
Style Name 85
Subscript 38, 222
Suggestion 125
Super Nudge 157
Super script 38, 222
Surface 206
Swap 71
Swap Colors 77
Swirl 218
Switch Page Orientation .162, 163
Symbol 134, 229
Symbol Manager 134, 266
Symetrical spiral 35

T

Tab 9, 223, 226
Tab location 227
Table 39, 97, 243, 244
Table Tool 12, 39
Tall, ...161
Target Color 185
Target Object 180
Technical Illustration 203
Technical term 88
Template 103
TEST.CDR 104
Text 97, 133, 221
Text Boxes 7
Text Edit 250
Text Frame to Bullet 229
Text on Path 234
Text Orientation 234
Text Properties 138
Text Statistics 242
Text Tool 12, 37
Text, ...141
Texture 62
Texture Fill 74, 89
Texture Fill Dialog 85
Texture Library 85
Texture List 85
Thesaurus 238
Third Color Component - Yellow 88
Three Column Newsletter 159
Through to page 162
Thumbnails 99
Tick mark 159
Tick snapping 235
TIFF 110
Tile 166, 217, 218
Tile Horizontally 264
Tile overlap 120
Tile Vertically 264
Tiles 99, 126
Tiling 85
Tilt 19, 20, 215
Tinted Grey Scale 189
Tip 125
Title Bar 2
Title Case 241
To Back 256
To Back of Layer 175
To Back of Page 174
To Center 47, 268
To Front of Layer 174
To Front of Page 174
To Mirror effect 13
To Move 13
To Resize 13
To Rotate & Skew 13
Toggle Case 241
Tone 186
Tone Curve 185
Tool Bar 3
Tool Bars 269
Tool Box 250
Tool>Options>Workspace>Gener
  al>Undo level> 131
Tools 97, 245
Tools > Customization... > Work
  Space > Customization >
  Commands 2
Tools > Options > Customization >
  Commands > Shortcut Keys ..250
Top 159, 174
Top Left Corner position, ...126
Total 256
Trace Contour 213
Trace result details 205
Trace Type 204
Transform 83, 187
Transform Fill with Object 83
Transformations 65, 167, 266
Transparency 67, 91, 189
Transparency operation 54, 62
Transparency Type 62
Transparent 5, 207
Transparent Background 197
Tray 266
Treat all Objects as filled 14
Treat as Filled 14
Trim 178
Twist 219
Twister Distortion 50
Two Color 79
Two Color Pattern 62, 89
Type 111, 78
Type of Image 204

U

Unconstrained 55
Undefined areas 217
Underlined character for Shortcut 6
Underlined letter for Keyboard Shortcut 8
Undo ..6,10,107,237,247,256, 266
Undo Levels 247
Undo Move 131
Undo... ^Z 131
Ungroup 10, 175
Ungroup All 176
Uniform 219
Uniform Fill 74,87,94
Uniform Fill Type 88
Uniform 62
Unit 3, 157, 158, 169, 232, 234
Units 126
Unlink 236
Unlock All Objects 178
Unlock Object 178
Unmerge Cells 244
Unsharp Mask 220
Untitle 103
Untitle - Graphic 249
Up one level 99
Update From Link 205
Updates 246, 274
Upper case 222
Upper Left Grid 159
US 240
Use advanced settings 119
Use Bevel 60
Use color proof settings 117

Use Color Shading 60
Use default 30
Use document color settings ..117
Use drop cap 230
Use Full Color Range 61
Use hanging Indent.. ......229, 230
Use Hyphenation 237
Use Object Color 60
Use Steps or Fixed Spacing for Blend ...45
User Defined Presets 159
User deined 243
Users Temporary folder 249
Using 60
Using Solid Color 60

V

Value 2, 77
Vanishing Point 192
Vanishing Point - VP 191
Vanishing Point Coordinator 59
Vanishing Point Properties 59
Variation 76
Vecctor 80
Vector Graphics 9
Vector Image 197
Version 106
Version 11.0 106
Vertical 136, 152, 158, 192
Vertical - V 168
Vertical and Horizontal Ruler 3
Vertical Settings 140
Video Tutorials... 272
View 97, 148, 151
View All 251
View Manager 150, 256, 266
View Menu 126
View Pop-up Menu 152
Vignette 216
Violet, Indigo, Blue, Green, Yellow, Orange 92
Virtual Segment Delete Tool 24
Visibility errors 240
Vortex 216
VP Object / VP Page 59

W

Water amount 211
Water Color 211
Water Mark 220
Water Marker 211
Wave Paper 211
Wax 210
WBD.csl 135
Weather 216
Web page designing 146
Webdings 231
Welcome Screen 245, 273
Weld 178
Wet Paint 218
What The Font 242
What to find 143
What's New? 246, 273
Whirlpool 219
White Color 86
Whole Rotations 218
Wide 161
Wide borders 252
Width 66,161,163,185,207,228
Width 69
Width & Height 126
Wind 219
Window 97,264
Window Meta File - .wmf .104,111
Wire Frame 148, 189, 190
with 239
WMF 108
WMF, EPS, ...111
Work and turn 121
Working with Office 274
Working, please wait 129
Wrap around 217
Writing Tools 237
www. 239
www.adobe.com 130

Y

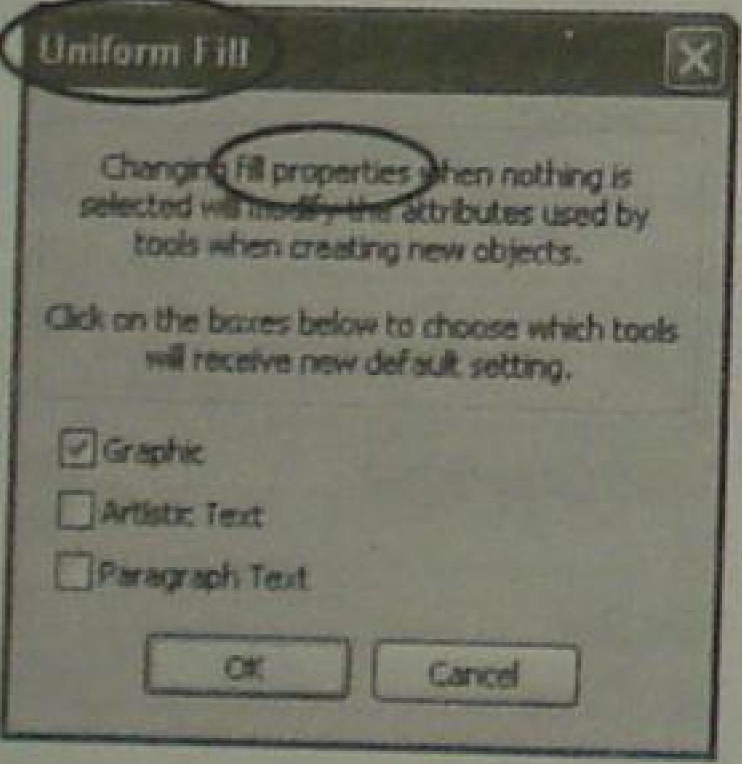
Yellow 96

Z

Zero 225
Zero Lock 3, 152, 224, 226
ZigZag Puzzle 213
Zipper Distortion 50
Zipper Distortion Amplitude 50
Zipper Distortion Frequency 50
Zoom 212
Zoom 66,126,132,150
Zoom In 25
Zoom Levels 25,151,152
Zoom One-Shot 151
Zoom Out 25,151
Zoom to All Objects 25, 151
Zoom to Page 25
Zoom to Page Height 26
Zoom to Page Width 26
Zoom to Selected 25,151
Zoom Tool 11, 25, 127
Zoon In 151

டீஃபால்ட் எச்சரிக்கை

Default Warning



Uniform Fill

Changing Fill properties when nothing is selected will modify the attributes used by tools when creating new objects.

Click on the boxes below to choose which tools will receive new default setting.

☑ Graphic
☐ Artistic Text
☐ Paragraph Text

கோரல்டிராவில் உருவங்கள் எதுவும் செலக்ட் செய்யப்படாத நிலையில், கலர் பேலட்டில் கலர்களை, டூல் டயலாக் பாக்ஸ், எழுத்துக்கள் மற்றும் அவற்றின் அளவு போன்றவற்றை செலக்ட் செய்யக் கூடாது. செய்தால் அருகே உள்ள எச்சரிக்கை பெட்டி ஸ்கிரீனில் தோன்றுகிறது.

நீங்கள் செலக்ட் செய்யும் செயலின் அடிப்படையில் இதன் டைட்டில் மாறுகிறது. இங்குள்ள எச்சரிக்கை ஃபில் செலக்ட் செய்த போது வந்து நின்றதாகும். இதன் தலைப்பில் கோட்டிற்கு அவுட்லைன் என்றும், எழுத்திற்கு டெக்ஸ்ட் என்றும் காட்டப்படும்.

கீழேயுள்ள சொற்றொடரைப் படித்துப் பார்க்கவும். ஒன்றும் செலக்ட் செய்திருக்காத வேளையில் ஃபில் ப்ராப்பர்ட்டியை மாற்றினால், டூல்களை பயன்படுத்தி புதிதாக ஒரு உருவம் வரையும் பொழுது அது கொடுக்கப்பட்டுவிடும் என்ற பொருள்படும் வாக்கியம் கொடுக்கப்பட்டுள்ளது. தொடர்ந்து கீழே கொடுக்கப்பட்டுள்ள செக் பாக்ஸ்களில் தேவையானவற்றை செலக்ட் செய்து கொண்டால், அவற்றிற்கான டூல்களின் டீஃபால்ட் மாற்றியமைக்கப்படும் - என்றும் கொடுக்கப் பட்டுள்ளது. அதனை தொடர்ந்து கிராபிக் (Graphic), ஆர்ட்டிஸ்டிக் டெக்ஸ்ட் (Artistic Text), பாராகிராப் டெக்ஸ்ட் (Paragraph Text) என்ற மூன்று செக் பாக்ஸ்கள் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன.

அதாவது கீழே கொடுக்கப்பட்ட மூன்று பகுதிகளில் தேவையானதை செலக்ட் செய்தால் அந்த உருவம் அல்லது எழுத்து புதிதாக வரையப்படும் பொழுது, தற்போது செலக்ட் செய்யப்படும் ஃபில் கலர் அதற்கு டீஃபால்ட்டாகக் கொடுக்கப்பட்டுவிடும். எடுத்துக்காட்டாக புதிதாக ஒரு கட்டம் வரைந்தால் அதற்கு தற்போது செலக்ட் செய்துள்ள ஃபில் கொடுக்கப்பட்டுவிடும்.

இது ஒரு தொல்லை தரும் செயலாகும். பொதுவாக உருவங்கள் வரையும் பொழுது எந்த ஃபில்லும் கொடுக்கப்படாமல் வந்திருந்தால் தான் நமக்கு வேண்டிய நிறத்தை கொடுக்கலாம். அல்லது நிறம் இல்லாமல் நிறுத்திக் கொள்ள முடிகிறது. மாறாக தேவையற்ற ஒரு கலர் கொடுக்கப்படும்பொழுது அதனை நீக்குவதும் மாற்றுவதும் தேவையற்ற வேலையாகும்.

எனவே மேலே கொடுத்துள்ள எச்சரிக்கை பெட்டிவந்தால் அதில் கேன்சல் என்பதை செலக்ட் செய்யவும். பிறகு ஏதேனும் உருவத்தை செலக்ட் செய்து கொண்டு அதற்குத் தேவையான ஃபில் மற்றும் அவுட்லைன் போன்றவற்றை மாற்றிக் கொள்ளலாம்.

மாறாக உங்களுக்கு டீஃபால்ட் செட்டப் செய்ய வேண்டும் என்று விரும்பினால் இந்த செயலை தாராளமாக செய்து கொள்ளுங்கள். குறிப்பாக எழுத்துரு மாற்ற டெக்ஸ்ட் டூலை செலக்ட் செய்த நிலையில் (ஸ்கிரீனில் கர்ஸர் நிறுத்தப் பட்டிருக்கக் கூடாது) மாற்றங்களைக் கொடுத்து டீஃபால்ட் எழுத்துருவை உருவாக்கலாம். அதாவது, எப்பொழுது புதிதாக டைப் செய்யத் துவங்கினாலும் குறிப்பிட்ட ஒரு எழுத்துரு - எடுத்துக்காட்டாக ஹெல்விட்டிகா, 10 பாயின்ட், நார்மல் - வரவேண்டும் என்று விரும்பினால், இந்த செயலை செய்யவும்.